

# PARAGRAPHE 14

UN AUTEUR DONT VOUS ÊTES LES HÉROS

# EFFERVESCENCE AU PALAIS ROYAL

*Roman littéraire*


EXEMPLAIRE PDF/ODT


Version destinée aux maisons d'édition et au playtest  
Texte d'Olivier Monseur


Braives (Liège, Belgique)

Dernière relecture : mai 2022  
Mise à jour des règles : avril 2023  
Derniers playtests : avril 2022  
Playtest en ligne, joué en direct sur Twitch :  
[twitch.com/paragraphe14](https://twitch.com/paragraphe14)  
[youtube.com/@paragraphe14](https://youtube.com/@paragraphe14)

## TEXTE D'OLIVIER MONSEUR alias PARAGRAPHE 14

Retrouvez l'auteur sur [rdv14.blog](http://rdv14.blog) et sur  [facebook.com/paragraphe14](https://facebook.com/paragraphe14)

Suivez-le en direct sur  [twitch.tv/paragraphe14](https://twitch.tv/paragraphe14)

Visionnez les replay sur  [youtube/@paragraphe14](https://youtube/@paragraphe14)

Posez vos questions sur le discord  <https://discord.gg/sreJGwgxVU>

ELEM est un univers et un système de règles conçus par PARAGRAPHE 14  
(les règles ELEM-AVH et ELEM-JDR en font partie)

FEUILLE D'AVENTURE DE PARAGRAPHE 14

ILLUSTRATIONS N&B DE VIANNEY CARVALHO (SAUF CARTE : PI4)

ILLUSTRATIONS COULEUR PROVISOIRES GÉNÉRÉES SOUS LICENCE LEXICA.ART



### PLAYTEST

Mon choupi ♥ Élise, mes amis Nicolas Lefèbvre, Rémi Tan, Thomas Spok, Izzylow, Adrien Menes Galan, Christophe Leeners. Le Groupe FB « Les livres dont vous êtes le héros... », en particulier Renaud Hakin, Damien Cattez, Yvan Monnard, Nicolas Waczak, TO Feel, Canard Gras, Damien Ilcyszyn, dont j'ai apprécié les retours avisés. Les viewers sur Twitch, en particulier les tchateurs : Ronan « le barbare » Berthelot, SamSnacBar, Smartiz, Datarok, Laure-Han, Akumakur, Anaïs, Gwalchmei, Kaithness. D'ores et déjà, je remercie Danou LDVELH et ses viewers pour l'excellent stream.



RELECTURE DES RÈGLES : PARAGRAPHE 14 & LES PLAYTESTEURS

*Remerciement spécial à Frédéric Couppez pour sa relecture technique*

CORRECTIONS ORTHOGRAPHIQUES : FRANÇOISE, ÉLISE

RELECTURE GÉNÉRALE : PARAGRAPHE 14



### REMERCIEMENTS


Merci aux amis qui firent monter les enchères pour mes 40 ans !

Gary Giambrone, Remy Van Brummelen, Adrien, Chris, Adeline Dumur et Gregory Karcz, Cécile Schürmann, Laura Lemal et Youri Parizel.

Merci à Morgane pour ses sets de dés incrustés des mots de mon esprit.



Rédigé sur LibreOffice Writer en Cambria, Candara, IM FELL ENGLISH SC

et *Porduin*. Faces de dés produites avec .

## AVANT-PROPOS

En tournant ces pages, vous vous apprêtez à tenir le rôle d'un héros, ses choix seront les vôtres le temps d'une aventure hors du commun. Notre personnage est un Prince, descendant d'une antique lignée de rois guerriers et d'empereurs prestigieux. Son nom est **Vanagorn**.

Jeune, mais déjà bretteur accompli, il reste hélas un bureaucrate hésitant, au grand dam du Roi son oncle. Ce dernier pense qu'il manque... d'un peu de sérieux. D'aucuns le voient comme un excentrique préférant l'aventure à la cour... Tout dépend de quelle cour il s'agit !

Cette AVH compte 340 sections, parmi lesquelles 105 furent écrites en 2005. C'était une autre époque, celle de l'e-zine *La Feuille d'aventure*, dont le n°2 - consacré à l'histoire du livre-jeu - proposait la première version d'*Effervescence au Palais Royal* écrite à la hâte en une semaine. Autant dire que depuis lors, le style de l'auteur a évolué.

Le texte a été remanié en profondeur, de même que l'univers a subi maints changements, à commencer par son nom : ELEM. Protagonistes et toponymes ont été actualisés et certains aspects de l'intrigue revus. Les règles, quant à elles, se sont métamorphosées et se sont enrichies de spécificités inspirées par le jeu de rôle ELEM en préparation.



Un dernier mot sur mes influences en guise d'hommage aux auteurs ayant bercé mon adolescence.

Vous remarquerez une tendance aux paragraphes longs, serait-ce par fidélité à James Campbell et Gildas Sagot ? *Les Messagers du temps* était ma série préférée, et j'avais été at-

tendri par Jack Madrigall, le héros vieillissant des *Métamorphoses*. Ces auteurs ont su me convaincre que la littérature arborescente n'avait rien à envier à la littérature classique.

ELEM-AVH emprunte l'usage des mots de passe, et autres clefs de narration, à la série *Destin*. La présentation des Lieux est un clin d'œil à la série *Épouvante!* et le chapitrage de l'aventure aux paragraphes-charnières rappelle *Loup\*Ardent*, chefs-d'œuvres de J. H. Brennan ; dont la plume se rapproche le plus, à mon sens, de ce qu'on peut appeler un « style littéractif » où les règles, les renvois et le récit convergent dans un discours ludique homogène.



Je vous laisse avec votre nouvelle identité : son Altesse Royale **Vanagorn Sang de Hautvent**, Prince héritier du Vaste Royaume, nation autrefois bien plus étendue, appelée à juste titre le Vaste Empire. Aujourd'hui, les vestiges vivaces de sa puissance et la frustration des Sang de Hautvent, vus par les frontaliers comme une dynastie fébrile, sinon décadente, ne sont plus une menace pour les pays limitrophes jadis sous sa coupe (carte, p. 40-41). Toutefois, un ex-fief s'apprête à renouer des liens avec ses anciens maîtres : le Duché de la Tour Pourpre, sis outremer à la pointe sud de l'île de Trystal. Non plus en tant que vassal, mais bien en tant qu'allié !

Pour concrétiser, **Janulie de la Tour Pourpre**, fille héritière du Duc Gilles, épouse votre jumeau : le Prince **Managorn**. Encouragé – certains disent manigancé – par la cour du royaume de Trystal, ce mariage ravive des peurs et renforce les identités nationales de vos anciens vassaux.

Excellente lecture !

# RÈGLES DU JEU

Le système ELEM-AVH propose des mécaniques complexes, surtout en ce qui concerne les règles de combat. Malgré tout, il ressort des playtests qu'une fois le système de base intégré, le déroulement des combats devient de plus en plus fluide. Prenez des notes, faites-vous un pense-bête, et cela devrait bien aller. Néanmoins, afin de ne pas faire fuir les joueurs les plus frileux, j'ai élaboré un système de combat alternatif, plus simple, mais qui tient compte du plus de paramètres possibles, histoire de profiter de la richesse de l'univers ; rendez-vous p. 34. Enfin, pour les lecteurs fatigués, pressés ou sceptiques, une option « ultra-simplifiée » leur est destinée, p. 38, où même les règles hors combat sont abrégées.

## PRINCIPES FONDAMENTAUX

### ■ *Sens de lecture*

Cette histoire n'est pas comme les autres, il s'agit d'une **AVENTURE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS (AVH)**. Au fur et à mesure de la lecture, vous serez invité à faire des choix pour le personnage principal. Selon ceux-ci, l'histoire évoluera différemment. Voilà pourquoi le récit est fragmenté en sections numérotées. Organisées en arborescence, elles ne se lisent pas dans l'ordre, mais selon vos choix, lesquels renvoient vers l'un ou l'autre numéro de section **en gras**.

Par exemple, si le texte se termine par « Rendez-vous au **14** », la suite de votre histoire se lit à la section (aussi appelée paragraphe) portant le numéro **14**. Quand plusieurs options vous sont offertes, choisissez celle qui vous convient le mieux. Si l'accès à une section est précédé par une condition, c'est que cet accès vous est interdit à moins de répondre à la condition (davantage d'explications p. 7).

Enfin, s'il vous est demandé d'*épier* tout ou partie d'un paragraphe, cela signifie qu'en dépit des renvois proposés par

ce dernier, vous devrez revenir au paragraphe précédent (par exemple, lorsqu'on épie un · Lieu ·, ce dernier vous renvoie rarement à un paragraphe particulier).

L'entête des 300 section de l'aventure se compose du numéro de paragraphe, suivi du nom du · Lieu · où se déroule la scène : Couloirs du Palais, Cryptes, Cascade aux Muses... Cela permet au lecteur de s'orienter, mais lui ouvre aussi des perspectives d'explorations « en marge » de l'aventure. En fin d'ouvrage (p. 306), un chapitre dédié permet d'épier les différents · Lieux ·, numérotés de 1 à 39.

## ■ La Feuille d'aventure

En fin de tome, en double page, vous trouverez une *Feuille d'aventure*. Celle-ci permet de rendre compte de l'évolution du personnage. Vous en trouverez aussi le pdf téléchargeable sur le blog *Rendez-vous au 14*. Écrivez-y au crayon afin de gommer les données changeantes.

→ <https://rdv14.blog>

**PARAGRAPHE 14 : EFFERVESCENCE AU PALAIS ROYAL** **S. A. R. VANAGORN SANG DE HAUTVENT**


**14. COMBAT**  
Classe Impériale : +1  
Equipe de la Garde de Jade : +1

**5. DES TACTIQUES**  
Remarque : +1 DS tactique  
Autres :

EST-IL assez  
hypogoniste experte

**ÉQUIPEMENT**  
jolie broche  
capacité de vitesse

**CÉLÉSTES** 250  
**225**




**FOUDRE** 15  
Score actuel : 15  
Vert éclair

**SPECTRE** 9  
Score actuel : 2  
Si succès 2 = Livre 24  
Perte de tactique

**MÉTAL** 24  
Score actuel : 24  
Échoué  Si succès 3 = Livre 22  
Aide de la Discipline

**GENÉALOGIE**



**ACTIONS** grimoire  
exercice au bâton

**MOTS DE PASS** corseque  
sage de cristal

**ORDRES** ordre

**CLÉS** porte ouverte  
deux clés  
cristal en flèche  
archiviste  
Arcoite

**Noblesse**

En présence de *Grâce Dignitaire*

vous oncle le Roi +1 -1+1

vous fare Vanagorn

Boudicault

le garde palatin

vos domestiques

la Reine Hon +1 -1

autres plus d'anciennes

vos Anctres


autre

autre

**SCORE ACTUEL**

10

9



## ❏ Les dés

Lorsque le texte fera référence au *résultat d'un lancer de dés*, leur somme sera indiquée en chiffres, mais s'il est question d'une *combinaison* particulière ou du *résultat d'un dé pris à part*, cela sera représenté par un pictogramme :



Le système original ELEM-AVH utilise trois dés à six faces : 3D6 (parfois moins, parfois un peu plus). Il y aura deux sortes de lancers : les *tests* et les *premiers jets*.

→ Lors d'un **test**, il s'agit de lancer les dés en même temps puis d'en calculer la somme et de la comparer à la *valeur actuelle* ou de *départ* d'une aptitude : en cas de résultat égal ou inférieur, l'action est réussie.

→ Lors d'un **premier jet**, les 3D6 seront aussi lancés en même temps, mais au lieu de les additionner, il s'agira de les répartir entre plusieurs adversaires.

Certaines *capacités spéciales* ne s'activent que si les résultats d'un *premier jet* donnent telle ou telle combinaison. Cela concerne toujours l'ensemble des D6 lancés, peu importe qui garde quoi. *Par exemple, le PRÉRULICULE attaque avec les serres si la somme totale des dés lancés au premier jet est paire, comme* ❏ ❏ ❏, *ou avec le bec si la somme est impaire, comme* ❏ ❏ ❏.

→ Il arrivera que le texte demande de lancer 1D6 ou plus pour déterminer une quantité. *Par exemple : à cause d'un trou dans sa bourse, Vanagorn perd 2D6 cérastrès.*

4 Actions, ordres, états, clefs, mots de passe

## ❏ Mots de passe, actions, ordres, états, clefs

Il vous sera parfois demandé de choisir des *actions*, de donner des *ordres*, de noter votre *état* ou de saisir des *clefs* et des *mots de passe*. Quand ces occasions se présentent, les ex-

pressions sont à noter sur votre *Feuille d'aventure* aux emplacements réservés. Le texte vous demandera par la suite si vous avez accompli telle *action*, donné tel *ordre*, si vous êtes dans un *état* particulier, ou encore si vous avez noté l'une ou l'autre *clef* ou *mot de passe*, avec pour conséquence de devoir vous rendre à un paragraphe plutôt qu'un autre.

Ce mécanisme a pour but de fluidifier la narration en évitant l'ajout de paragraphes inutiles, il favorise l'ellipse narrative et préserve le suspense. Les *actions* et les *ordres* correspondent à des choix dont les conséquences arrivent plus tard. Les *états* sont le constat d'une situation physique ou psychique imminente, suivie de possibles complications. Les *clefs* fonctionnent comme aiguillages de la temporalité du récit, elles orientent le lecteur quand ses choix modifient le cours de la journée. Quant aux *mots de passe*, ils sont obtenus si le héros découvre un secret ou glane une information capitale.

## ❖ Les Lieux

Sous chaque numéro de paragraphe est mentionné le · Lieu · où la scène se déroule.

Des informations secrètes se trouvent réunies p. 306-327, dans un chapitre intitulé *Spectres des Lieux*. Ces derniers y sont classés par ordre alphabétique et numérotés de 1 à 39. Ces sections spéciales ne peuvent être lues qu'en réunissant deux conditions : pénétrer le Lieu pour la première fois, souffler 1 point de **Spectre**.

Voyez en détail comment *épier* les Lieux, p. 306.





## LES APTITUDES DU PRINCE

Sur la *Feuille d'aventure*, vous inscrirez d'abord les aptitudes physiques et psychiques de Vanagorn. Comme tout Elem, il pratique la « fluduction naturelle », c'est-à-dire qu'il canalise les *flux élémentaires* afin d'accroître ses capacités. Chacun développe cette faculté selon son rythme, sa carrière, ses besoins... Ainsi, l'éducation princière de Vanagorn a permis, outre des études de haut niveau, le développement d'une agilité et d'une résistance corporelle hors du commun.

Les éléments qu'il maîtrise sont la **Foudre** et le **Métal**, mais il en existe d'autres : par exemple, le PTÉRULICULE (p. 17) base ses « **Réflexes** » sur le **Sel** et le TRICORNE D'ÎLEDAUVENT (§272) base sa « **Vitalité** » sur l'**Argile**.

Même si le nom du flux élémentaire change, la fonction de l'aptitude (réflexe ou vitalité) reste identique. En revanche, chaque élément permet des effets spectaculaires différents : ainsi, la **Foudre** accroît les réflexes subitement, tandis que le **Sel** améliore la respiration ; le **Métal** durcit la peau et l'**Argile** accélère la régénération.

### ■ Aptitude de « Réflexes » → Foudre

Au naturel, cette aptitude traduit la fougue du héros, son agilité, sa vivacité d'esprit, voire son sens de l'improvisation. En cas d'effort surnaturel, Vanagorn draine son flux de **Foudre**, ses vaisseaux sanguins verdoient alors et sa peau se couvre de tatouages phosphorescents parfois crépitants.

Le texte vous demandera parfois d'effectuer un test de **Foudre** : vous lancerez alors 3D6 et tenterez d'obtenir un résultat égal ou inférieur à votre *valeur actuelle* ou votre *valeur de départ* de **Foudre**. Parfois, on vous demandera de griller 1 point de **Foudre**, dans ce cas, retirez 1 point de votre *valeur actuelle*. Rendez-vous, p. 15 et 26 pour plus de détails.



## ■ *Aptitude de « Vitalité »* → MÉTAL

En somme, il s'agit des « points de vie », de la capacité du héros à endurer les blessures et autres dégâts.

Quand Vanagorn subit un choc extrême, les zones corporelles touchées résistent en se couvrant de larges plaques bleu-myrtille, sortes de bouclier charnel minimisant les dommages. Quand la blessure guérit, un tatouage métallisé se forme ; le corps des soldats de métier en est constellé, au plus ils ont reçu de blessures, au plus ils deviennent résistants.

Les tests de **Métal** sont rares et ne nécessitent aucune dépense de points.

## ■ *Faculté de clairvoyance* → SPECTRE

Le **Spectre** symbolise l'affinité de Vanagorn avec les « phénomènes » : événements d'origine magique, divine, visites d'outre-tombe, divination, etc. Le récit utilisera aussi le mot « spectre » comme un synonyme d'aura. Cette aptitude se décline en deux utilisations particulières :

### ■.■ *Voir l'invisible*

À de rares occasions, Vanagorn sera confronté à des phénomènes hors norme. Il vous sera proposé d'analyser posément la situation pour mieux la comprendre. Trois méthodes s'offriront à vous :

- *Provoquer la vision* : soufflez 2 points de **Spectre** pour voir l'invisible. Si vous n'avez plus de points ou préférez les économiser, passez à la méthode suivante.

- *Laisser venir la vision* : faites un test de **Spectre** (avec 3D6) contre sa valeur de départ. S'il réussit, vous voyez l'invisible. S'il échoue, vous ne voyez rien et ne pouvez plus provoquer cette vision, mais vous êtes obligé de passer à la dernière

méthode. Réussie ou ratée, *laisser venir la vision* ne requiert pas de dépense en points de **Spectre**.

- Implorer la vision : faites un test de **Spectre** avec 2D6 contre sa *valeur actuelle*. En cas de réussite, vous voyez *l'invisible* et soufflez 1 point de **Spectre**. En cas d'échec, vous ne voyez rien et ne perdez aucun point. Si vous n'avez plus de points de **Spectre** au moment d'*implorer la vision*, celle-ci ne peut avoir lieu et le test est considéré comme raté.

Le moment venu, le texte annoncera l'action comme suit : « Vanagorn doit maintenant tenter de *voir l'invisible* : vous pouvez souffler 2 points de **Spectre** pour réussir cette action automatiquement ou laisser les dés en décider (rendez-vous alors aux règles, p. 11) ». Le détail des opérations ne vous sera donc pas rappelé. Le cas échéant, votre paragraphe mentionnera toute exception aux règles de ce chapitre.



*Muses du Temple des CÉillades*

## ■ ■ Épier le Spectre des Lieux

Certains endroits rayonnent d'une aura, fruit d'activités présentes, passées ou futures. Certains Elem ont appris l'aptitude extrasensorielle de « lever le voile » sur ce phénomène. On dit qu'ils *épi*ent les lieux. Dans cet ouvrage, les · Lieux · sont annoncés en début de section, sous le numéro de paragraphe. S'il s'agit de la première occurrence du · Lieu ·, un encadré descriptif précède la suite de l'aventure :

52

### Temple des Œillades

*Merveille architecturale, ce temple lumineux se distingue par un chœur circulaire spacieux et un toit de verre pyramidal supporté par des arches en roche-antique ; en son sein trône l'autel de miroirs. Les transepts et la croisée des prières sont habités de colonnes torsadées en marbres roses, orange, myrtille... Les murs blanc flamboyant sont incrustés d'ors et de nacres. Le hall d'entrée semble protégé par les statues qui caricaturent en mouvement les Muses des regards.*

Ainsi, lorsque Vanagorn pénètre pour la première fois un · Lieu ·, **il peut se concentrer pour en analyser l'aura en soufflant 1 point de Spectre**. Par exemple, ayant quitté la · Cour intérieure · Vanagorn fait son entrée dans le · Temple des Œillades · : vous pouvez alors souffler 1 point de **Spectre** et consulter la section dédiée (**Lieu 35**).

Exception ! Les · Couloirs du Palais (**Lieu 11**) · et la · Bibliothèque (**Lieu 3**) · ne suivent pas la règle et peuvent être *épiés* n'importe quand, même si on y est allé plusieurs fois.



## ▣ Valeurs de départ recommandées

♣ **Foudre** 15 ♥ **Métal** 24 ♦ **Spectre** 8

Avant d'entamer l'aventure, il est permis de diminuer l'une de ces *valeurs de départ* pour en augmenter une autre proportionnellement. Sachant que, **Foudre** doit toujours être diminuée ou augmentée de 3, **Métal** de 4 et **Spectre** de 1.

Autrement dit, Vanagorn peut démarrer avec 28 en **Métal** s'il diminue **Foudre** à 12 ou **Spectre** à 7, à moins qu'il ne préfère obtenir 9 en **Spectre**, mais 20 en **Métal** ou 12 en **Foudre**, et ainsi de suite.

Bien entendu, si elles vous conviennent, vous pouvez conserver ces *valeurs de départ* telles quelles.

Le score de **Foudre** variera très peu, sauf si Vanagorn multiplie les combats ; le score de **Spectre** diminuera à chaque utilisation. Les valeurs actuelles de ces deux aptitudes serviront à être additionnées aux jets de dés lors de *tests d'aptitudes*. Quant au score de **Métal**, équivalent des points de vie, il diminuera et augmentera régulièrement au gré des blessures et des régénérations.

Les scores de ces trois aptitudes seront donc amenés à évoluer pendant l'aventure. **À moins que le texte ne mentionne le contraire, vos valeurs de départ ne pourront pas être dépassées**, tout gain de points excédants serait donc perdu en temps normal. Enfin, **quand il faudra additionner la valeur d'une aptitude au résultat d'un jet de dés, il s'agira toujours de la valeur actuelle**, jamais celle de départ.

Cela vous sera rappelé, mais sachez déjà que si le score de **Spectre** descend à 0, vous devrez *épier* immédiatement le · Portail du Spectre (**Lieu 24**) · en ayant pris soin de mémoriser la référence du paragraphe d'où vous serez venu (car le **Lieu 24** ne vous renverra nulle part).

## ☒ *Actions et tests d'aptitude*

Certaines *actions* requerront un *test* de **Foudre**, de **Spectre** ou de **Métal**. Le cas échéant, vous devrez jeter trois ou deux dés à 6 faces (3D6 ou 2D6), additionner leurs faces et comparer le résultat final à la *valeur de départ* ou à la *valeur actuelle* de l'aptitude concernée, lesquelles constituent alors votre *seuil de réussite*. L'action est couronnée de succès si le résultat des dés est inférieur ou égal à ce seuil.

*Par exemple : Vanagorn est défenestré ! Pour chuter sans mal, il doit réussir un test de **Foudre** (avec 3D6) contre un sa valeur actuelle de **Foudre**, qui est 15 : son jet de dés donne ☒☒☒ un résultat de 16. La performance du héros est donc insuffisante, il se blessera sûrement en s'écrasant.*

## ☒ *Aptitude au Combat*

L'aptitude au *Combat* désigne fatalement les talents de bretteur de Vanagorn, dont le score initial est 11... +1 si votre **Spectre** est au moins égal à 8. C'est-à-dire un total initial de 12 quand les *valeurs de départ* recommandées sont conservées. Mais si votre **Spectre** démarre à 7, votre *Combat* sera effectivement égal à 11.

Par ailleurs, l'aptitude *Combat* se verra augmentée ou diminuée selon les circonstances. À commencer par le manie- ment du *Glaive impérial* et l'entraînement à l'École impériale de la Corne de Jade qui confèrent chacun un bonus de +1 au *Total de Combat* de Vanagorn (soit +2 en tout). Si le bonus dû à la formation scolaire interviendra la plupart du temps, celui concernant l'objet-glaive n'est appliqué que si Vanagorn l'uti- lise. Les autres armes ont leur propre bonus : par exemple, la *Lance des couloir* et la *Ghoracière* offrent +2.

## SYSTÈME DE COMBAT

Avant de vous lancer à corps perdu dans ce chapitre, sachez que toutes les règles qui vont suivre peuvent être remplacées par une version simplifiée sans dé. Ainsi, chacun y trouvera son compte : les amateurs de jeu de rôle et de tactique ont des règles complexes à disposition, mais les joueurs plus détendus peuvent utiliser les règles simplifiées, p. 34, afin de profiter d'une immersion narrative idéale.

Dans cette aventure, les possibilités de se battre ne manqueront pas. Cependant, tous les combats ne se présenteront pas de la même façon.

Parfois, la lutte vous sera contée, des choix de paragraphes vous seront proposés. C'est le **combat narratif** : on n'y lance pas de dés. De même, les capacités adverses n'y sont pas forcément détaillées.

Mais, le plus souvent, vos adversaires seront introduits explicitement, en commençant par LEUR NOM en lettres capitales, suivi de leurs aptitudes, potentiel de dégâts et autres spécificités. Le moment sera alors venu de lancer les dés pour déterminer l'issue de la rencontre. C'est le mode d'affrontement le plus courant, celui qu'on appelle **combat régulier**.





## PRÉSENTATION DES ADVERSAIRES

Lorsque vous entrez en *combat régulier*, le texte vous l'indiquera comme suit :

### PTÉRULICULE

**Sel 5 – Métal 8**

*Combat 5 – Noblesse 0*

Serres : \ 3 (impair) – Bec : \ 2 (pair)

*Parade volatile* : ☒ ou ☒ / évite l'attaque

La *première ligne* renseigne le nom de l'adversaire, en lettres capitales. La *deuxième*, ses aptitudes fluductrices, en gras, et la *troisième*, ses aptitudes secondaires, en italique. La *quatrième* ligne décrit ses armes (ici naturelles) suivies d'une \ *valeur de blessure* (à retrancher du score de **Métal** de Vanagorn s'il échoue à l'*opposition*) et, parfois, d'une *condition* (entre parenthèses) faisant référence aux résultats des *premiers jets* (détails, p. 20). Les *dernières lignes* résument diverses *capacités spéciales* : les *conditions* éventuelles qui les déclenchent / suivies des *effets* ; ainsi, dans le cas de la *créature prise en exemple*, si le premier jet révèle au moins un ☒ ou un ☒, le PTÉRULICULE réussirait à éviter l'attaque grâce à ses ailes si jamais il perdait la passe d'armes... Le paragraphe où a lieu l'affrontement donne plus amples détails quant à l'usage des *capacités spéciales* adverses (exemple, p. 28).

Notez que les bonus des armes sont déjà comptabilisés dans l'aptitude *Combat* des adversaires.



## CAPACITÉS SPÉCIALES

Lors de cette aventure, vous rencontrerez de nombreuses *capacités spéciales* (celles du héros sont détaillées p. 28). Nous avons vu que les dernières lignes du profil de l'adversaire résumant ses *capacités spéciales*, leurs effets sont par ailleurs commentés dans le paragraphe où se déroule la rencontre. Certains adversaires peuvent proposer plusieurs de ces capacités. Il est important d'en lire toutes les explications avant de commencer la rencontre.

Il serait vain d'énumérer toutes les capacités possibles, mais voici quelques principes à appréhender :

- Chaque *capacité spéciale* répond à un **déclencheur**, il s'agit d'un résultat particulier sur un ou plusieurs dés, lors du *premier jet* (voir ci-après, p. 20).

- Lors de chaque *premier jet*, on applique **en même temps tous les déclencheurs** pour toutes les *capacités spéciales* de tous les combattants.

- Les *capacités spéciales* s'activent donc **quoi qu'il arrive**, que l'on emporte la *passé d'arme* ou non. La seule condition est d'obtenir le déclencheur aux dés.

- Si une *capacité spéciale* activée a pour effet de **paralyser** un adversaire, elle empêche l'activation de toutes les *capacités spéciales* des adversaires paralysés.

- Si une *capacité spéciale* a pour effet de **passer outre l'armure**, elle annule les armures matérielles mais pas les *capacités spéciales* de protection.

- Si une *capacité spéciale* demande un double pour être déclenchée, elle ne se déclenche pas si le *premier jet* révèle un triple. **Les triples ne valent pas pour des doubles.**

- Sauf indication contraire, les *capacités spéciales* s'activent **chaque fois** que le résultat des dés correspond au déclencheur. Par exemple, la *Botte secrète du Prince volant* (p. 29), est restreinte à un usage unique.

## DÉROULEMENT DU COMBAT RÉGULIER

Il a lieu en trois phases : la *phase tactique*, la *phase d'armes* et la *résolution des dégâts*. Lors d'un combat, il vous sera demandé d'utiliser davantage que 3D6. Répéter les étapes du combat jusqu'à la défaite de tous vos opposants, ou la vôtre, devient vite machinal, en l'occurrence n'oubliez pas d'appliquer les *capacités spéciales* de vos adversaires quand les *premiers jets* leur sont favorables.

### *Phase tactique*

Avant d'engager un combat, vous analysez la situation, vous tentez de déterminer (même pris par surprise) les moyens de saisir l'avantage sur l'adversaire.

La qualité de ce réflexe mental est représentée par une réserve de D6 dite *réserve tactique*, qui servira à améliorer les performances du héros.

**Au début de l'aventure, Vanagorn dispose d'une réserve tactique de 2 fois sa valeur de Combat.** Soit 24 si les *valeurs de départ* recommandées sont gardées.

Avant chaque rencontre, vous pouvez y puiser autant de D6 que la moitié de votre *valeur de départ* de *Combat* (arrondi à l'inférieur). Soit 6D6 avec une valeur de *Combat* de 12, mais seulement 5D6 avec une valeur de *Combat* de 11. Notez que les bonus au *Total de Combat* n'influencent pas la *valeur de départ* de *Combat*. Cependant, certaines armes, comme les boucliers, confèrent directement des dés tactiques supplémentaires (voyez l'option tactique ci-après).

**Les D6 puisés à la réserve tactique sont disponibles le temps d'un seul combat. Chaque dé ne peut être lancé qu'une fois.** Le joueur veillera à y puiser avec parcimonie. Les D6 n'ayant pas été lancés pendant le combat réintègrent la *réserve tactique*, sauf 1 qui est perdu. Néanmoins, Vanagorn

peut griller 1 point de **Foudre** pour réintégrer ce dé.

Les D6 puisés sont mis de côté en attente des deux dernières phases, où ils serviront aux options suivantes :

- Améliorer le *Total de Combat*.
- Augmenter/diminuer la gravité d'une blessure.

*Options tactiques* : s'il se bat avec un bouclier, Vanagorn ajoute à sa *réserve tactique* autant de D6 que la *valeur tactique* du bouclier. Soit +1D6 pour la *Rondache*.

En outre, vous pouvez souffler 1 (et un seul) point de **Spectre** pour puiser 1D6 supplémentaire. Cela traduit une vigilance extrasensorielle.

### *Passe d'armes*

La *passé d'armes* représente un échange de coups entre deux ou plusieurs adversaires. En termes de règles, cela se résume à quelques lancers de dés. Lors de cette phase, suivez les étapes suivantes :

#### ■ ÉTAPE 1 – PREMIER JET

Lancez 3D6 et répartissez-les entre vous et votre adversaire, comme suit :

- Le dé au résultat le plus haut (*dé majeur*) va au combattant dont la *valeur actuelle* de « **Réflexe** » (**Foudre** chez Vanagorn) est la plus élevée.
- Le dé au résultat le plus bas (*dé mineur*) va au combattant dont la *valeur actuelle* de « **Réflexe** » est la plus faible.
- Le dé au résultat intermédiaire (ou *dé médian*) va au combattant dont le score de *Noblesse* est le plus élevé, du fait de son assurance.

*Imaginons Vanagorn contre le PTÉRULICULE (p. 17) : si l'on obtient 11 12 13 : le 13 va à Vanagorn car son score de Noblesse est supérieur, mais il prend aussi le 11 car sa valeur actuelle de **Métal** est également plus élevée. Reste donc le 12 pour le PTÉRULICULE, puisque le résultat le plus faible est concédé à l'adversaire le moins robuste.*

En cas de résultats égaux sur deux ou les trois dés, la répartition se fait selon le même principe : si l'on obtenait 11 12 12, Vanagorn prendrait le 11 et un 12 tandis que son adversaire garderait l'autre 12. Et si l'on avait 12 12 12, Vanagorn garderait deux 12 et l'adversaire un seul.

*Option tactique : vous pouvez griller 1 point de **Foudre** pour voler le *dé majeur* à l'adversaire, alors surpris par votre rapidité accrue. Si vous le faites, prenez-lui le *dé majeur* mais donnez-lui alors le *dé mineur* ! L'option est intéressante quand l'écart entre ces dés est élevé.*

## 12 ÉTAPE 2 – OPPOSITION

Additionnez les résultats de vos dés à votre *valeur de Combat*, faites de même avec les dés de l'adversaire et sa propre *valeur de Combat*. Celui des deux combattants ayant le score le plus haut emporte la *passé d'armes* et va pouvoir infliger des blessures à son adversaire.

Selon notre premier exemple, Vanagorn, qui a un 12 et un 11, les additionne à sa *valeur de combat* (12) totalisant ainsi un *Total de Combat* de 21. Le pauvre petit PTÉRULICULE, quant à lui, n'obtient qu'un total de 6 : *valeur de combat* de 5 + résultat de 1 au dé le plus bas. Autant dire que Vanagorn le balaye d'une pichenette.

*Option tactique* : vous pouvez lancer jusqu'à 2D6 de votre *réserve tactique* et en additionner le résultat à votre *Total de Combat*. Attention, vous devez choisir combien de dés tactiques vous utilisez avant de les lancer. Si vous choisissez de ne lancer que 1D6 et n'obtenez pas assez, il ne vous sera pas permis de lancer un second dé.



### *Résolution des dégâts*

L'opposant ayant obtenu le plus haut *Total de Combat* touche l'autre, et éventuellement le blesse.

Chaque arme dispose d'une *valeur de blessure* qui correspond au nombre de points de **Métal** que le blessé doit retrancher à sa *valeur actuelle*. Dans notre exemple, le *Glaive impérial* de Vanagorn a une *valeur de blessure* de 4, le **PTÉRULICULE** perdra donc 4 points de **Métal**.

Certains combattants portent une *armure*. Celle-ci présente une *valeur de protection* qui va limiter la *valeur de blessure* des armes. Ainsi, une *valeur de protection* de 2 ôte 2 points à la *valeur de blessure* de l'arme.

*Option tactique* : vous pouvez lancer 1D6 de votre *réserve tactique* pour ajouter son résultat à la *valeur de blessure* ou à la *valeur de protection*.

Répétez le processus, du *premier jet* à la *résolution des dégâts*, jusqu'à la mort ou la défaite d'un des combattants.

## *Mort du héros*

Si le score de **Métal** de Vanagorn vient à atteindre 0, le héros meurt instantanément.

Au Vaste Royaume, et dans les anciennes provinces impériales, une expression populaire dit d'un mourant qu'il passe « sous les ailes de la Dragonne ». La croyance veut que la déesse des Dragons elle-même y accueille les défunts sous son aile protectrice, dont les écailles vert-de-gris renferment les derniers rêves des morts.

**Aussi, si Vanagorn meurt, devrez-vous vous rendre immédiatement au · Lieu 32 · qui porte ce nom avant de reprendre l'aventure au 1.**

### ADVERSAIRES MULTIPLES

Lors d'un *combat régulier* où plus de deux adversaires s'affrontent, quelques ajustements s'imposent.

Phase tactique : chaque adversaire au-delà du premier prive Vanagorn de 1D6 tactique puisé. Ce qui représente le désavantage de l'infériorité numérique. Pour compenser, Vanagorn peut, tel qu'expliqué p. 20, souffler 1 point de **Spectre** pour obtenir +1D6 tactique.

Passé d'armes : au *premier jet*, s'il y a trois combattants, attribuez les *dés majeur* et *mineur* comme d'habitude, mais le *dé médian* va au combattant qui n'a pas encore reçu de dé. En effet, dans ce genre de combat, la *Noblesse* n'entre pas en compte... S'il y a plus de trois adversaires, le texte vous donnera la marche à suivre.

Lors de cette étape, l'option foudroyante reste possible pour voler le *dé majeur* si nécessaire.

Pendant l'*opposition*, tout combattant peut frapper l'un de ses adversaires dont le *Total de Combat* est inférieur au sien et tenter de le blesser.

Lors de cette étape, vous pouvez toujours vous saisir de 1 ou 2D6 tactiques pour augmenter votre *Total de Combat* si vous en disposez encore et le souhaitez.


Résolution des dégâts : cette phase se déroule normalement. Chaque combattant touché lors de l'*opposition* subit les blessures dues. Avec le risque d'être blessé deux fois, ou davantage, en fonction du nombre d'adversaires.

Vanagorn peut blesser jusqu'à deux adversaires, mais il doit pour cela répartir à sa guise la *valeur de blessure* de son arme entre ses cibles : par exemple, le *Glaive impérial* peut infliger 3 dégâts à un adversaire et 1 à un autre. Voir aussi le *combat à deux armes* (p. 25).

## LES ARMES

Vos armes et celles de vos adversaires, énumérées à la troisième ligne du profil, causent des dégâts divers. Vanagorn manie le *Glaive impérial*, dont la *valeur de blessure* est 4, ainsi qu'une *Rondache* pouvant causer 1 dégât par un coup contondant. **S'il vient à posséder plusieurs armes en cours d'aventure, il pourra toujours choisir laquelle utiliser avant le début du combat.**

Pour plus amples détails, renseignez-vous sur l'armement du héros, p. 24 et 31, et à la · Salle d'armes (**Lieu 31**) ·.

*Dans l'exemple, le PTÉRULICULE a deux attaques différentes : selon qu'on obtient une somme paire ou impaire au premier jet, il tentera de vous béqueter (résultat pair) ou de vous lacérer (impair). Si vous obtenez la combinaison  soit une somme de 11, cela signifie qu'il vous attaque avec les serres (11 étant impair).*



Notez que certaines armes de qualité peuvent augmenter le *Total de Combat* : c'est le cas pour le *Glaive impérial* de Vanagorn, qui confère à son utilisateur averti un bonus de +1 à la *valeur de Combat*.

## ■ *Combattre avec deux armes*

Le *combat à deux armes* constitue une nouvelle option tactique. Elle est prise avant le début du combat et nécessite de sacrifier 1D6 tactique (parmi ceux puisés) et de griller 1 point de **Foudre**. Pour la durée du combat, vous pourrez infliger plus de dégâts à une cible ou les répartir entre deux différentes. Ainsi, contre un adversaire, infligez les dégâts correspondant aux *valeurs de blessure* additionnées des deux armes. Contre deux adversaires, vous devez choisir lequel est blessé par quelle arme.

Voir aussi le *Coup d'umbo* (p. 29).

## COMMENT SE RÉGÉNÉRER ?

Les aptitudes primaires : **Foudre**, **Métal** et **Spectre** se régénèrent chacune à leur propre rythme, soit d'elles-mêmes, soit par intervention extérieure. Les autres aptitudes n'ont pas lieu d'être régénérées : le *Total de Combat* comme le score de *Noblesse* varient de manière temporaire au gré des malus et bonus.

Dans les rares cas où le texte vous demande d'augmenter la *valeur de départ* d'une aptitude de un ou plusieurs points, sachez que cela n'implique pas la régénération du score. Une **Foudre** dont la *valeur de départ* est 12 mais dont le score actuel est 10, voyant sa *valeur de départ* augmentée de 1 aura conservé un score actuel de 10, bien que sa *valeur de départ* soit montée à 13.

## ■ Foudre

Sauf indication contraire, ce score retourne à sa *valeur de départ* dès chaque réveil. Il peut parfois être régénéré quand les flux élémentaires sont manipulés.

*Foudre à 0* : rarissime. Revient à dire que le personnage est vidé de son énergie élémentaire. Ses tests de **Foudre** ratent automatiquement et sa *Botte secrète* ne peut être activée.

## ■ Métal

Au réveil, le héros récupère le quart de sa *valeur de départ* (arrondi à l'inférieur). Ainsi, un score de **Métal** de 20 se restaure naturellement de 5 points chaque matin (sans jamais dépasser la *valeur de départ*) ; la *Feuille d'aventure* prévoit une case pour noter cette *valeur de régénération*.

Il peut arriver que le personnage subisse des *blessures graves*, telles des brûlures, des fractures... ou des *dégâts particuliers* comme l'ébriété, l'intoxication, etc. Le texte vous demandera alors de noter des *états* (comme *saoul* ou *écorché*).

Enfin, le **Métal** peut être restauré en cours de jeu, si le héros recourt à un guérisseur ou consomme un remède.

*Métal à 0* : cela signifie la mort instantanée du héros. En de très rares occasions, le texte peut aussi décider de sa mort indépendamment du score actuel. Dans tous les cas, quand Vanagorn meurt, vous devez vous rendre · Sous les Ailes de la Dragonne (**Lieu 32**) · sans attendre d'invitation.

*État écorché* : parfois, le texte vous demandera de cocher que vous êtes *écorché*. Cela symbolise des points de **Métal** perdus dans des conditions extrêmes. Si, à la fin de l'aven-

ture, l'état *écorché* est coché trois fois, Vanagorn développera une cicatrice parmi la liste de l'**Épilogue**, p. 296.

### ■ *Spectre*

Hélas pour vous, cette aptitude ne se régénère que lentement : Vanagorn réanime 1 point de **Spectre** au début de chaque nouveau chapitre (lorsqu'un grand titre précède le numéro de section, comme au paragraphe **8**).

Il est tout de même possible de réanimer tout ou partie du **Spectre** à d'autres occasions : par exemple, après avoir élucidé un mystère ou par le biais d'une bénédiction divine.

*Spectre à 0* : les phénoménologues parlent de *mort spectrale*. Ils observent bien des conséquences étonnantes, différentes d'un être à l'autre. Un consensus admet qu'on ressent une intense fatigue, mais elle s'accompagne d'effets secondaires déstabilisants. En cas de *mort spectrale*, vous devez épier le · Portail du Spectre (**Lieu 24**) · toutes affaires cessantes ; notez alors le paragraphe d'où vous venez car aucune proposition de retour n'y figurera.

## LES CAPACITÉS SPÉCIALES

**Consultez aussi la liste des principes à ne pas oublier lors du premier jet, p. 20.**

Outre « Réflexes », « Vitalité » et « Clairvoyance », les individus et créatures entraînés maîtrisent des techniques complexes, fruits d'une longue expérience.

Certaines ont des effets permanents (précédés d'une \*), comme l'*Escrime de la Corne de Jade*, d'autres requièrent une condition pour être déclenchées, comme le *Coup d'umbo* de Vanagorn ou la *Parade volatile* du PTÉRULICULE (p. 17). Sépa-

rées des effets par le signe « / », ces conditions se réfèrent toujours aux *premiers jets*, le plus souvent avant la répartition des dés, parfois après (le profil parle alors de *dés gardés*).

Les *capacités spéciales* des adversaires et des alliés de Vanagorn seront explicitées à chaque rencontre, celles de Vanagorn lui-même sont détaillées ci-après et sont résumées sur la *Feuille d'Aventure*.

## CAPACITÉS SPÉCIALES DU HÉROS

Si Vanagorn était votre adversaire, voici comment il vous serait présenté en *combat régulier*. Pour rappel, la lecture d'un profil de combat est expliquée p. 17.

### PRINCE VANAGORN

**Foudre 15 – Métal 24 – Spectre 8**

*Combat 12 – Noblesse 10*

---

Glaive impérial \ 4 – Rondache \ 1 – Mains nues \ 1

Glaive : *Combat* +1 – Rondache : +1D6 tactique ; Protection 1

\*Escrime de la Corne de Jade : *Combat* +1

\*Usage ultime du bouclier : blessure mortelle → 1

---

*Coup d'umbo* : double / annule prochaine *capacité spéciale*

*Botte secrète du Prince volant* :

suite / ~~armure~~ puis \ 1D6 dégâts +2 d'hémorragie

**\*Escrime de la Corne de Jade (permanent)**

Vanagorn a suivi les enseignements ancestraux de l'École d'Escrime Impériale de la Corne de Jade à La Capitale, pour devenir un combattant d'élite. Cela lui confère un bonus d'expertise de +1 au *Total de Combat*.

### *\*Usage ultime du bouclier (permanent)*

Quand un coup devrait tuer Vanagorn, appliquez *l'usage ultime du bouclier*, pour peu qu'il en soit muni. Grillez alors 1 point de **Foudre** puis testez cette aptitude contre la *valeur de départ*. En cas de réussite, réduisez la *valeur de blessure* du coup mortel à 1 : *s'il reçoit 6 dégâts en un seul coup alors que son Métal est à 4, Vanagorn ne subit au final que 1 blessure et son Métal descend à 3*. En cas d'échec, hélas, le coup le tue et vous devez vous rendre · Sous les Ailes de la Dragonne (**Lieu 32**) · tel qu'indiqué p. 23.

### *Coup d'umbo (déclencheur)*

Emprunt de sauvagerie, le *Coup d'umbo* a pour effet de sonner l'adversaire ou de lui couper le souffle. Porté avec la saillie métallique du bouclier, ce coup affaiblit l'adversaire : si vous obtenez un double pair au *premier jet*, Vanagorn place un *Coup d'umbo*.

Dans ce cas, l'adversaire subit 1 dégât. Ensuite, la prochaine *capacité spéciale* qu'il aurait normalement dû déclencher se verra purement et simplement annulée.

S'il n'a pas de bouclier, Vanagorn ne peut évidemment pas déclencher cette capacité.

### *Botte secrète du Prince volant (déclencheur)*

Cette technique consiste à profiter d'une hésitation adverse pour bondir et frapper d'estoc sur un point vital, tout en maintenant son bouclier face à l'ennemi. Un halo de jade émane des veines de votre main, accroissant rapidité et force de frappe. Grâce à quoi votre lame transperce toute armure, blessant l'ennemi gravement (1D6). Suite à l'hémorragie, celui-

ci perd 2 points de **Métal** au début de chaque nouvelle *passé d'armes* ; à condition bien sûr d'être fait de chair et de sang. Pour chaque autre botte déclenchée, la victime subit 1D6 blessures de plus mais pas d'hémorragie supplémentaire.

Spectaculaire mais dure à placer, la *Botte du Prince volant* peut être déclenchée de trois façons :

- Aléatoire : en sortant une suite lors du *premier jet* (1 2 3, etc.) et en grillant 1 point de **Foudre**.
- Volontaire : en grillant 2 points de **Foudre**, et à condition d'avoir remporté l'*opposition*.
- Entraînée : en décochant un *vert-éclair* (voir ci-après\*) ; limité au nombre de coches disponibles.

Chacune de ces trois façons **peut être déclenchée une fois par combat régulier**. En outre, avec la méthode volontaire, la *Botte secrète du Prince volant* ne peut être déclenchée qu'à condition d'avoir remporté l'*opposition*. Vous n'êtes jamais obligé de déclencher cette technique, sauf si le texte du paragraphe en cours précise le contraire. Dans le cas où vous sortiriez une suite au *premier jet*, il suffit de ne pas griller de point de **Foudre** afin de ne pas déclencher la botte.

\*La maîtrise de cette attaque dévastatrice reste encore un peu anarchique pour Vanagorn, mais elle pourra progresser en cours d'aventure. Lors de certains *combats narratifs*, il vous sera proposé de déclencher la botte secrète en grillant au moins 1 point de **Foudre**, puis de cocher un mot de passe *vert-éclair*. Obtenable plusieurs fois, ce mot de passe pourra ensuite être décoché une fois par *combat régulier* pour déclencher la botte sans griller de **Foudre**, en sus des autres usages permis (volontaire et aléatoire).

En outre, voyez p. 26 pour ce qui concerne la régénération du score de **Foudre**.

## VOTRE ÉQUIPEMENT

En tant que Prince du Vaste Royaume, Vanagorn dispose de quantités de richesses des plus exubérantes aux plus élémentaires. Parmi les plus chères à ses yeux : sa panoplie d'épiste jamais assez fournie, sa collection de liqueurs et la table de billard familiale. En ce qui vous concerne, attardons-nous sur l'équipement militaire.

En cours d'aventure, vous pourrez acquérir toutes sortes d'objets dont l'usage vous sera détaillé. Parfois, le texte vous proposera de les utiliser à un moment précis, parfois, vous déciderez de les utiliser sans que le texte vous le demande (ce sera le cas des produits médicinaux, notamment). Cela dit, vous pouvez toujours choisir votre arme avant le début d'un combat.

### ■ Vos armes

Par tradition, Vanagorn combat au glaive et au bouclier. Mais il apprécie aussi les lances et les haches.

Le *Glaive impérial* est une épée à double tranchant légèrement incurvée des deux côtés et dont la lame de 40 à 70 cm est plus mince au départ de la garde. Manufacturée pour vous sur mesure, elle convient aux combats rapprochés et aux escarmouches, sa taille modeste octroie une bonne liberté de mouvement et se combine au bouclier. Provenant des forges industrielles du Borganorm, **cette arme de qualité a une valeur de blessure de 4 et confère un bonus de +1 au Total de Combat** ; de plus, votre enseignement à l'École Impériale de la Corne de Jade vous octroie un bonus additionnel de +1.

Quant au bouclier, il s'agit d'une *Rondache* de bois incurvée de 60 cm de diamètre, cerclée et renforcée de métal riveté, dotée en son centre d'un umbo solide qui aide à dévier les coups et permet aussi d'en asséner. Ce bouclier **confère**





**+1D6 aux dés tactiques puisés et prémunit son porteur contre 1 point de blessure par coup reçu** ; sauf si le texte précise le contraire (les pouvoirs divins, par exemple, passent souvent outre les protections standard). De plus, **Vanagorn peut se servir de sa Rondache à umbo comme d'une arme secondaire, causant 1 dégât supplémentaire** à sa cible (voir Combat à deux armes, p. 25).

Il est possible que Vanagorn se retrouve sans arme. Il doit alors se rendre à la · Salle d'armes (**Lieu 31**) · dès qu'il passe par les · Couloirs du Palais · afin d'en choisir une nouvelle. Les qualités spécifiques à chaque nouvelle arme seront détaillés dans le texte, comme suit :

### Glaive impérial

Bonus de Combat +1 – Blessure 4

Arme de prestige des officiers de la famille royale.



### ■ La bourse... ou la vie

Vanagorn porte une bourse contenant l'équivalent de 250 *cérastres impériales*. Il ne s'agit pas de 250 pièces à proprement parler, mais d'une somme globale. Aussi, toutes dépenses ou tous tarifs seront-ils exprimés en *cérastres*, même si la bourse contient d'autres sortes de pièces comme les pafois, les couronnes, les *cérastres royales* ou les oboles. L'étymologie du mot *cérastres* évoque les cornes sacrées du dieu-taureau Ptauros, martelant de ses sabots les nuages, d'où surgissent les éclairs. Les *cérastres impériales* ont une bonne valeur marchande sur tout le continent, elles sont fondues dans divers alliages de métaux précieux et de roches élémentaires, leur conférant également un bel aspect marbré.

## COMBAT SIMPLIFIÉ

Ce système bis n'utilise pas de dé, ni aucun autre aléas. Par conséquent, il se passe de *réserve tactique*. On ignorera donc tous gains ou pertes de dés tactiques dus à l'équipement ou aux *capacités spéciales*.

Par contre, il introduit la notion d'*initiative* : plutôt que de résoudre une *passé d'armes* en un jet de dés, chaque coup porté est géré indépendamment (sauf le premier).

L'option *combat à deux armes* reste possible, mais elle ne nécessite plus que 1 point de **Foudre**.

Les *capacités spéciales* n'ont plus besoin de déclencheur mais se déclenchent d'elles-mêmes.

Enfin, en guise de compensation d'une gestion globale plus fluide, la *résolution des dégâts* se veut plus brutale !

### INITIATIVE

L'adversaire ayant la *valeur actuelle* de « **Réflexes** » la plus élevée frappe en premier.

*Dans le cas de Vanagorn contre le Ptérulicule, Vanagorn frappe en premier car sa valeur de **Foudre** (15) est supérieure à la valeur de **Sel** (5) de l'opposant.*

Dans un combat à plus de deux adversaires, chacun agit à son tour, de la plus haute à la plus faible *valeur actuelle* de « **Réflexes** ». En cas d'égalité, le *Total de Combat* départage.

Si l'égalité persiste, comparez la valeur de *Combat* sans bonus. S'il y a toujours égalité, comparez la *valeur actuelle* de « **Vitalité** », puis la *Noblesse*, puis le nombre de *capacités spéciales*. Si vous n'avez vraiment pas de bol, comparez n'importe quelle chose, cela finira bien par départager !

L'initiative n'intervient qu'à partir du deuxième assaut.

## PREMIER ASSAUT

Additionnez les valeurs suivantes : votre *Total de Combat* + la *valeur de blessure* de votre arme. Soustrayez de cette somme les *valeurs de protection* éventuelles de votre adversaire. Vous obtenez votre *force de frappe*.

Faites le même calcul pour votre adversaire. Dans le cas d'un combat à plus de deux, choisissez qui frappe qui, ou suivez les instructions du texte.

Si vous ou votre adversaire avez plusieurs armes à disposition, choisissez votre arme. Pour ce qui est de votre adversaire, appliquez toujours la plus haute *valeur de blessure*.

*Contre le ridicule Ptérulicule, dépourvu de protection naturelle (-0), voyons à combien s'élève la force de frappe de Vanagorn, qui, lui, est entraîné à l'escrime (+1), armé d'un Glaive royal (valeur de blessure 3) et d'une Rondache (valeur de blessure 1, valeur de protection 1) :  $12(+1) + 3 - 0$ , soit 16. Celle du Ptérulicule, armé de serres (valeur de blessure 3), est tout de même de  $5 + 3$ , donc 8.*

## PREMIERS DÉGÂTS

Retranchez la *force de frappe* de chaque assaillant au score de « **Vitalité** » de sa cible. Si l'un des opposants voit sa *valeur actuelle* de « **Vitalité** » atteindre 0 ou moins, la mort l'emporte immédiatement. Si vous combattez plusieurs adversaires et que vous venez d'en tuer un, l'éventuel *excédent de blessures* en dessous de 0 peut être retranché à un autre adversaire encore debout.

*Contre Vanagorn, le Ptérulicule ne fait pas long feu : une force de frappe de 16 est décomptée de son modeste score de Métal :  $8 - 16 = -8$ . La créature meurt, chutant bruyamment, ce qui alerte ses congénères. Deux nouveaux assaillants se présentent face à Vanagorn. Comme il avait un excédant de bles-*

tures de -8, il peut en tuer un directement. De son côté, Vanagorn doit encore retrancher de sa « Vitalité » la force de frappe du premier Ptérulicule (le fait qu'il soit mort aux premiers dégâts n'immunise pas l'adversaire contre ses coups). Ainsi, il retire 8 points à son propre score de Métal, -1 car il est protégé par un bouclier :  $24 - 7 = 17$ .

## DÉGÂTS DES PROCHAINES PASSES D'ARMES

S'il reste des adversaires vaillants, répétez l'arithmétique décrite précédemment, mais en ignorant cette fois le *Total de Combat*. Calculez donc les dégâts des prochaines passes d'armes comme suit : valeur de blessure moins valeur de protection éventuelle de la cible.

Mais avant d'infliger les *blessures* correspondantes, les *capacités spéciales* entrent en ligne de compte.



## CAPACITÉS SPÉCIALES

Dans l'ordre de l'*initiative*, les adversaires vont déclencher tour à tour leurs *capacités spéciales* soumises à déclencheur. Vanagorn peut choisir la capacité qu'il déclenche, mais les autres combattants les déclenchent l'une après l'autre, de haut en bas, mais une à la fois par assaut. De plus, le déclenchement d'une *capacité spéciale* engendre ici la dépense de 1 point de « **Réflexes** » ; sauf si le texte mentionne un autre coût, qui doit alors être honoré à la place. Bien sûr, Vanagorn peut décider de ne pas déclencher ses propres capacités et d'ainsi préserver sa **Foudre**. Enfin, veillez à appliquer normalement les *capacités spéciales* à effet permanent.

Si une *capacité spéciale* nécessite de lancer un ou plusieurs dés, considérez que le résultat le plus avantageux est obtenu pour celui qui la déclenche. *Par exemple, la Botte secrète du Prince volant inflige 1D6 dégâts, soit 6 dégâts automatiquement avec les règles simplifiées.* N'oubliez pas d'appliquer cette règle à vos adversaires.

Enfin, si une *capacité spéciale* retire ou ajoute des dés tactiques, ignorez-là.

## PASSES D'ARMES SUIVANTES

Ensuite, en commençant par la meilleure *initiative*, infligez les dégâts à l'opposant qui les mérite. À moins que sa *capacité spéciale* ne l'en prémunisse à temps.

Poursuivez ainsi jusqu'à la défaite de tous vos opposants ou votre propre mort ; auquel cas, n'oubliez pas de passer · Sous les Ailes de la Dragonne (**Lieu 32**) ·.

*Ainsi, le dernier Ptérulicule crânant encore face à Vanagorn voudra logiquement déclencher sa Parade volatile, lui permettant d'éviter l'attaque intégralement. Hélas pour lui, Vanagorn ayant l'initiative, il choisit d'enclencher le Coup d'umbo, lequel annule le déclenchement de la prochaine capacité spéciale adverse. Dès lors sans défense, le Ptérulicule se voit infliger 3 dégâts, +1 pour le méchant Coup d'umbo. Son score de Métal passe donc de 8 à 4. Second dans l'ordre d'initiative, le Ptérulicule inflige tout de même 3 dégâts à Vanagorn (-1 grâce au bouclier) : son score de Métal passe de 16 à 14.*

*Le Ptérulicule n'a pas d'autre capacité spéciale. Vanagorn ayant l'initiative, il frappe le premier et lui inflige 3 dégâts :  $4 - 3 = 1$ . Cette saleté possède encore 1 point de « Vitalité » ! Qu'à cela ne tienne, Vanagorn grille 1 point de Foudre pour utiliser sa Rondache en même temps que son Glaive royal, les deux combinés totalisant une valeur de blessure de 4 !*

## FIN DU COMBAT

À moins que le texte ne vous indique une alternative, l'issue d'un combat reste la mort de tous vos adversaires ou la vôtre. Dans ce dernier cas, n'oubliez pas de vous rendre · Sous les Ailes de la Dragonne (**Lieu 32**) ·.



## RÈGLES ULTRA-SIMPLIFIÉES

Si malgré tous les efforts de l'auteur pour simplifier ses règles de combat, vous les trouvez encore trop compliquées, vous savez quoi ? Ignorez toutes les règles concernant les combats et résolvez-les comme suit : pensez à un chiffre de 0 à 9, tournez les pages du livre et stoppez sur l'une d'elle, si le chiffre auquel vous avez pensé ne se trouve pas sur cette page, le combat se solde par votre victoire. En revanche, si le chiffre est présent – ce peut sur le numéro de page, de paragraphe, les valeurs de combat, l'année d'édition, etc. –, c'est la défaite et vous devez en assumer les conséquences, y compris la mort. Malgré tout, si cette alternative n'est pas encore assez simple... eh bien, soit, inventez vos propres règles ! Seul face au livre, le joueur est roi.

Pour le reste, il me paraît indispensable de suivre à la lettre les règles concernant la *Noblesse*. L'usage du **Spectre** peut être simplifié en n'en soufflant que 1 point à quelque usage que ce soit. Quant à la **Foudre**, grillez-en les points quand cela vous est explicitement proposé, mais diminuez la *valeur de départ* de moitié (arrondie au supérieur), sans quoi l'aventure manquerait peut-être de challenge.

## LA NOBLESSE

D'un score égal à 10 au début de l'aventure, cette aptitude à part renvoie le héros à sa propre image, comment il se perçoit et comment il croit être perçu par son entourage. Pour un Prince, l'image est d'autant plus importante qu'il subit diverses pressions fortes régulières : une famille richement complexe, le poids d'un royaume ayant perdu beaucoup de sa superbe, un oncle mourant mais exigeant, un peuple en plein essor industriel... Le mental du héros est mis à rude épreuve. C'est pourquoi, vous serez tenté de rendre Vanagorn le plus noble possible, tant dans son cœur que dans ses actes. Cependant, gardez à l'esprit que jusqu'à présent, son excentricité lui a été aussi profitable que sa noblesse... si ce n'est davantage. Quand différents choix vous seront proposés, ne rejetez pas d'emblée les plus farfelus !

Ce score variera souvent. Il pourra même être différent en fonction des personnages que le héros côtoie (on parlera alors du *Total de Noblesse*). Sur la *Feuille d'aventure*, une liste adjacente à la case « *Noblesse* » vous permet de noter les variations de ce score sous l'appellation de *grâce* (bonus) et de *disgrâce* (malus).

*Par exemple : si votre Noblesse est de 10 mais que votre Total de Noblesse bénéficie d'un +1 de grâce en présence de domestiques et, en parallèle, d'un -2 de disgrâce en présence de votre frère, la valeur de base du score de Noblesse n'en reste pas moins de 10, mais, dès que votre frère entre en scène, ce score diminue à 8, de même qu'il remonte à 9 si un domestique fait irruption. Et si le frère disparaît de là où le domestique demeure, le Total de Noblesse passe instantanément à 11.*

Toutes les *grâces* et *disgrâces* peuvent se cumuler. Sur la *Feuille d'aventure*, inscrivez d'office le total cumulé des *grâces* et *disgrâces* se référant au même sujet.



**TRYSTAL**

Archipel  
d'Îledaivent

Duché  
de la  
Tour  
Pourpre

Mer des  
Sorals

Naïan

**KATAÏ**

L'Arène

Les  
Pente

Le  
Dédale

La  
Cathédral

Les  
Pleurs

La Capitale

**VASTE  
ROYAUME**

Borgelm

**BORGANORM**

Ghorelm

**GANTARHIÓN**

Ghantar

**FORLORN**

Elnaurión

Lesiège

Ruines  
de Salalma

**RUIN  
QESH**

Danalorn

Lionfort

**KYZLORN**

**INSHAAR**

Les bazars  
de  
Sharim

Les  
Tours  
de  
Sel

Ézéréine  
et les cités  
marchandes

Mer  
d'Ézée

Port-Archers

Thanat

**CLUNOD**

**EMPIRE  
DE KEL**

CAR

CARTE ÉOPOLITIQUE DU CONTINENT - R



Océan  
des  
Boucles d'or



L'Étue  
Le  
Gouffre

ORMWAL

Port-  
Victoire

Baie des Wyvernes

SHYRR

ALDARHIA

Golelm  
Syzir  
Ruines des  
premiers morts

Villefranche

Ruines  
de Palisha

Aldar

Orchidée

NES  
IDÍN

ALDARAC

Ruines  
de Qadesh

DÂL

DRHIMSHAN

XARSHAN

PIÉZÉLÓN

Tul-Hamma

Saureim

MÉLORIA

O'blón

Kelis

Xar

Elmopolis

Rivages des colonies

ORTE

Mer

Einazar

Omphalune

Mer  
de Kel

Keloria

RÉGIONS SEPTENTRIONALE ET CENTRALE

Continent

Phyr

# INTRODUCTION

## VANAGORN, LE HÉROS

Descendant d'une famille vissée sur le trône depuis 500 ans, Vanagorn Sang de Hautvent a reçu l'éducation qui convient à un Prince héritier. Il en a été de même pour son frère jumeau, **Managorn**. En 1828, il y a douze ans, leur père **Lianagorn Ier** décède, les héritiers sont trop jeunes pour régner, c'est donc son frère **Lanaorn II** qui monte sur le trône. Conscient d'être un souverain transitoire, il n'aura de cesse d'entraîner ses neveux à la lourde tâche qui incomberait un jour à l'un ou à l'autre : la gouvernance du Vaste Royaume.

Vanagorn a toujours excellé dans les disciplines physiques, ses leçons d'athlétisme et d'escrime à l'École de la Corne de Jade lui ont sculpté un corps parfait. Il a très tôt développé un goût pour l'art de la guerre. Mais depuis la mort de son père, Vanagorn brûle surtout d'un désir d'aventure, à tel point que, dans un premier temps, son oncle dut se résigner à l'encourager sur cette voie.

Or, secrètement, le Roi désespérait d'en faire un administrateur digne de ce nom. Sa santé déclinant, celui-ci tient aujourd'hui à rattraper le temps perdu. Vanagorn a assez pris l'air, il est grand temps de le responsabiliser. Aussi, lui a-t-il offert une nouvelle responsabilité pour son vingtième anniversaire : en accord avec ses généraux, le Roi nomma Vanagorn **Corne de Jade**... C'est-à-dire, commandant de la garde royale ! Plus qu'un simple chef de troupe d'élite, la Corne de Jade peut aussi, en cas de force majeure, agir au nom du Roi et prendre le commandement de toute la garnison du Palais. La **Wyverne**, qui commande en temps normal à cette garnison, se subordonne alors à la Corne de Jade.

Ce n'est pas tant l'expérience militaire (il n'en a aucune sauf théorique et poétique) que son charisme exaltant, certes associé à une fine maîtrise de l'escrime impériale, qui lui valut le poste. Les relations avec les gardes sont bonnes. Jusqu'à maintenant, aucune crise n'a permis de mettre à l'épreuve ses compétences de meneur.

## À L'AUBE DU VASTE EMPIRE

Après la déferlante du Cauchemar, il y a presque neuf siècles, l'échiquier des puissances fut bouleversé. La plus grande d'entre elles, l'Empire Qeshdîn, colosse aux pieds de sable, fut détruite et sombra dans une quasi-désuétude. Une ère réparatrice, l'Âge des Nations Marchandes (1031-1180) vit fleurir de nouvelles nations, toujours plus riches, toujours plus fortes, et en sérieuse concurrence. Coûte que coûte en quête d'hégémonie, les monarques en lice scellèrent en masse des alliances avec de grands ordres mercenaires, des temples ou des écoles de magie indépendants. Dans la course aux influences, chacun maintenait ses voisins en respect en brandissant la menace chèrement acquise : avoir avec soi un ordre guerrier revenait à doubler son armée, financer les écoles des mages orientait la magie vers de nouvelles formes destructrices expérimentales, quant à se battre contre des prêtres... autant provoquer les dieux eux-mêmes ! Parmi ces empires en devenir, la **Vaste Contrée**, alors régie par **Ana IV Sang d'Écaille**, sonna la fin de l'Âge des Nations Marchandes en contractant une alliance contre laquelle nul n'était préparé : en 1176, Ana IV acquit un œuf de Dragon dans l'optique évidente de le dresser au combat. Malgré les complots visant à le détruire, l'œuf écloit en l'an **1180**, marquant le début de l'Âge des Empires (1180-1780). Depuis lors, les descendants d'Ana chevauchent le ciel à dos de Dragons, dont le nombre actuel au service du Royaume demeure secret. Vanagorn ne fait pas

exception, son sénéstrier<sup>1</sup> répond au nom de **Bleudécaille**, et vous aurez le loisir de faire plus ample connaissance avec lui au cours de l'aventure.

## L'HÉRITAGE PATERNEL

Votre oncle en sait quelque chose, **Lianagorn I<sup>er</sup>** ne s'est pas offert le loisir d'encadrer activement l'éducation princière de ses rejetons. Tout au plus leur aura-t-il enseigné quelques façons originales de battre les cartes ou de mouliner avec le glaive, s'il avait un créneau entre les séjours commerciaux en Ombrie, les inaugurations de Musées, les inspections de ses exploitations minières et les campagnes de lutte contre la piraterie en alliance avec la flotte trystaline. Sommes toutes, un père joueur et dynamique, mari par devoir, fin diplomate et roi entrepreneur, loin de son peuple comme du Palais, mais architecte essentiel du redressement de l'État.

Sa fibre politique a davantage déteint sur Managorn, que les courtisans reconnaissent comme héritier de fait. Vanagorn, quant à lui, a hérité du côté volage de son père... Face à son frère, on peut dire qu'il fait piètre figure... Qu'à cela ne tienne, oncle Lanaorn a confiance en lui et attend de voir ses capacités révélées au grand jour avant qu'il ne passe de vie à trépas.

Pour sa défense, votre père n'a pas eu un règne facile, puisqu'il hérite en **1800** d'un État fragilisé tant économiquement que militairement, payant encore le prix de la **Conspiration des Vassaux de 1779** ; événement retentissant qui fait date non seulement dans l'Histoire de la nation – puisqu'elle renonce cette année-là au statut d'Empire, pour redevenir le **Vaste Royaume** – mais aussi à l'échelle mondiale, car cela met fin à l'Âge des Empires. Dans ce contexte, Lianagorn I<sup>er</sup> est

---

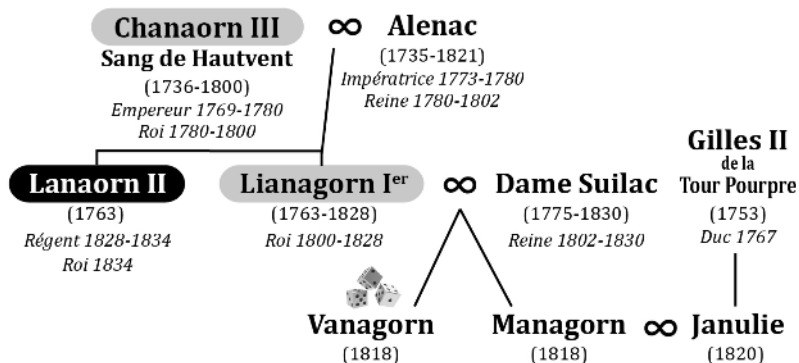
<sup>1</sup> Les premiers chevaucheurs de Dragons étant gauchers, comme la plupart des hauts nobles, l'appellation de *sénéstrier* se popularisa dès le XIII<sup>e</sup> siècle. Par opposition au terme *destrier*, réservé aux chevaux et aux ghoracs.

alors obnubilé par le redressement de la trésorerie et le renouvellement des richesses, dût-il pour cela traverser les océans en vue d'alliances nouvelles et audacieuses.

À sa mort en **1828**, vous et Managorn avez tout juste dix ans. Votre père vit en vous comme un souvenir fugace et c'est à peine si vous l'identifiez sur son lit de mort. Puisque vous êtes trop jeunes pour régner, les augures proclament votre oncle Lanaorn régent. Ce dernier s'affaire à restaurer le lien entre la royauté et le peuple, laissé pour compte sous le règne de son frère. À votre majorité, vous refusez tous deux le trône au profit de votre oncle, le temps de le laisser accomplir son œuvre et de vous préparer plus sérieusement ; il devient donc Roi en **1834**. Nous sommes aujourd'hui en **1840**.



## GÉNÉALOGIE



## LE RÈGNE DE LANAORN II

Le vieil oncle dirige le Royaume depuis **La Capitale** avec une main de fer, qui se desserre peu à peu à cause de graves problèmes de santé. Naguère, il parcourait la ville, se baignait dans les rues animées, allait à la rencontre des communautés étrangères, priait aux temples de différentes cultures et enseignait dans les écoles des cours exceptionnels. Il suivait de près les affaires courantes de ses ministres et veillait à l'essor de l'ère industrielle initiée sous le règne de son père **Chanaorn III**. Mais aujourd'hui, la maladie le diminue de jour en jour. Les médecins ont avoué aux Princes héritiers qu'ils n'espéraient plus son rétablissement. Avant Chanaorn III, on n'aurait pas hésité à mentir sur l'état de santé du Roi. Aujourd'hui, la science est tant et si bien souveraine que même les phénomènes magiques s'observent en laboratoire. La médecine, et la chirurgie en particulier, ont connu ce siècle de rapides progrès sous l'égide de la C.L.U.N.O.D. : la *Confédération Libre des Universités de Nécrologie, d'Occultisme et de Démologie*. Cela dit, Roi ou mendiant, tous semblent égaux sous les Ailes de la Dragonne, archaïque déité des trépassées.

Lanaorn II n'a plus d'autre objectif que de préparer ses neveux à la souveraineté. Il sait que seul l'un des deux sera choisi par les augures pour siéger sur le trône du Vaste Royaume. Il sait aussi qu'une bonne entente entre frères est indispensable à la bonne gouvernance. L'un ne pourra se passer des services de l'autre. Si Managorn et Vanagorn sont tous deux des guerriers accomplis, et si leurs faciès identiques méritent de figurer sur les pièces de monnaie, l'un est déjà rompu aux défis administratifs, tandis que l'autre vagabonde de flâneries en amourettes. Devinez lequel ?



## LA CAPITALE

Ville cosmopolite et siège administratif depuis l'époque impériale, elle s'apprécie comme un livre d'Histoire grandeur nature, où se côtoient les ruines des villas impériales et les palais royaux modernes, les vestiges d'une gloire passée et les espoirs des progrès technologiques les plus fous, de même que les rituels archaïques se disputent la foi aux divinités tutélaires. On y rencontre des peuplades des quatre coins du continent : les **Eresh**, paisibles troglodytes à la peau de nuit, les **Omphal**, bipèdes ophidiens myssstérieux, les **Qeshdin**, nomades taciturnes qui arborent les blessures de l'Histoire sur le visage, et bien d'autres. Premier port maritime et fluvial du Vaste Royaume, **La Capitale** est bâtie à l'embouchure de la **Nymphe Bleue**, qui prend sa source dans les sommets vertigineux des **Montagnes de l'Oubli**.

### MYTHES, LÉGENDES ET RELIGIONS

Les mythes *elem*, *omphal* et *qeshdín* racontent que le monde fut issu du **MAGMA ÉLÉMENTAIRE**, composé des **HUIT ÉLÉMENTS** qui bouillonnent encore aujourd'hui dans une perpétuelle re-création. Les *Eresh* pensent que nos rêves et souvenirs convergent vers le **NOIRCŒUR**, dont les battements façonnent un monde sans début ni fin. Les *Antélem* n'ont pas de mythe fondateur mais admettent l'existence de phénomènes sacrés et d'entités monstrueuses tissant la **TRAME DE L'ÉTERNEL PASSÉ**.

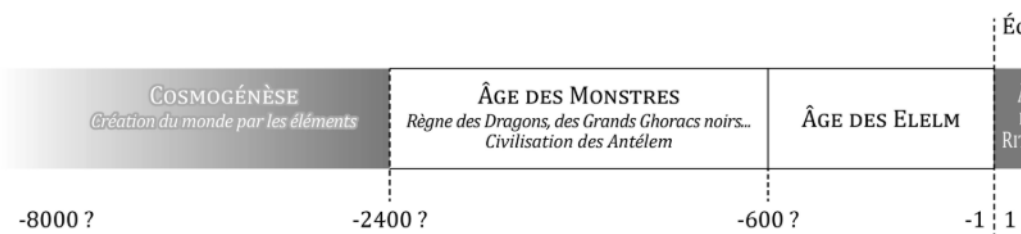
Les plus anciennes divinités dont les civilisations modernes se rappellent sont celles des sages *Antélem* et des *Élézard sauvages* du **Premier Âge**. Ils vouaient alors un culte aux rugissants écailleux, aux grands galopants cornus, aux ondulants de sous la terre ou aux rêveuses du rhizome ancestral, puissants seigneurs de la **NATURE** aujourd'hui nommés

« MONSTRES » dans un mélange vulgaire de peur archaïque et de banale popularité. Seuls de rares reliquats de ces civilisations perpétuent les rites monstrueux d'autrefois : ainsi l'oni-  
 rocratie de Tiniss, les pyramides du Xarshán et les vertes fo-  
 rêts du Gantarhión, témoignent-elles encore de la ferveur ori-  
 ginelle du lointain Âge des Monstres. Même le Domaine an-  
 cestral, dont les érables géants sont antérieurs à cette  
 époque, semble avoir laissé s'endormir ces croyances.

La fin de l'**Âge des Monstres** fut marquée par des an-  
 nées de séismes et d'éruptions volcaniques dévastatrices qui  
 annoncèrent l'arrivée des **ÉLELM** : entités élémentaires sculp-  
 tées dans une chair et un sang magmatiques, dépourvues des  
 sens communs aux mortels, mais débordant de puissance et  
 de conscience. Les Elem, en particulier, étaient soumis à leur  
 aura et s'entre-tuaient sous leur joug. Jusqu'au jour où ils se  
 rebellèrent en élaborant les **PREMIÈRES ÉCRITURES**, qui per-  
 mirent de dompter la magie des Éléments et de piéger ces ty-  
 rans quasi-divins, dont on n'entendit plus jamais parler.

Après l'**Âge des Élelm** vint l'avènement de la civilisa-  
 tions qeshdín, connu comme l'**Âge des Arts**, où émergèrent  
 en nombre les premières divinités au sens où le héros l'ent-  
 tend. À commencer par les **MUSES**, gardiennes des émotions,  
 qui occupent l'essentiel du panthéon qeshdín, suivies des  
**DIEUX** et **DÉESSES**, reflets des préoccupations toujours plus  
 complexes des sociétés, aux portes d'un nouvel âge sombre.

En l'an **974**, les Montagnes de l'Oubli vomirent sur le  
 continent **LE CAUCHEMAR** : une déferlante d'entités semi-

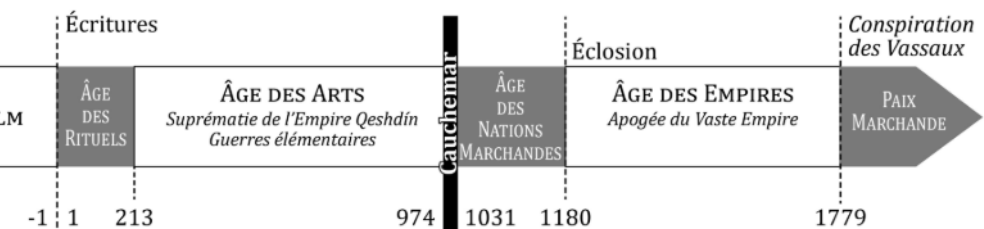




monstrueuses, semi-élémentaires, qui dévorèrent la frontière entre le rêve et la réalité et réduisirent à néant la brillante civilisation qeshdín... en l'espace de quelques semaines. Les Monstres d'autrefois ronflant d'un sommeil séculaire et les Muses du panthéon qeshdín ayant été terrassées sans coup férir, l'unique espoir de vaincre cet effroyable adversaire reposait dès lors sur les nations naissantes des Elem. Elles qui détenaient la science des écritures magiques et qui priaient par dessus tout les divinités de la guerre. Dans le même temps, comme par enchantement, des êtres à la peau noire sortirent de terre ! Pour les gens d'alors, il s'agissait des troglodytes connus dans les légendes sous le nom d'Eresh. Ces derniers enseignèrent aux Elem à *voir l'invisible* et à infuser la mémoire de leurs morts. Ainsi, se rôdèrent-ils à anticiper la tactique du Cauchemar. Lequel fut finalement repoussé, laissant les Elem à leur première ère de gloire.

L'Âge des Nations Marchandes fut celui de la reconstruction et des liens nouveaux entre des civilisations qui, pour certaines, s'ignoraient encore. Les dieux de la guerre cédèrent un peu de place aux divinités du voyage et des artisans. Quant aux Muses de l'Âge des Arts, elles ne se remettaient jamais du Cauchemar.

L'Âge des Empires vit fleurir les grands temples et leurs ordres religieux hiérarchisés et belliqueux, dont les divinités sont encore celles que prient aujourd'hui Vanagorn Sang de Hautvent et son peuple. L'abondance des guerres renforça les cultes des morts, comme celui de la Dragonne, répandu dans le Vaste Empire.



Aujourd'hui, la **Paix Marchande** laisse libre cours aux fois les plus éclectiques. La science et la magies elles-mêmes feraient l'objet de cultes, et les Muses semblent enfin sortir de leur longue tétanie...

## QUELQUES DIVINITÉS

**PTAUROS**, DIEU DE LA GUERRE ET DE LA FERTILITÉ. Entité tutélaire du Vaste Royaume, représentée comme un taureau ailé martelant les nuages de ses sabots, faisant ainsi pleuvoir la foudre. Ana le Foudroyant, premier Roi de la Vaste Contrée, en était le fervent prêtre.

**LES OEILLADES**, DIVINITÉ MULTIPLE DES UNIONS. Elle tire ses origines dans la croyance populaire en les esprits des portes, qui épiaient les familles en leurs chaumières. Aujourd'hui apparentée aux Muses des regards, elle préside aux amourettes comme aux unions sacrées.

**ANCOLIE**, DIVINITÉ ASEXUÉE DE LA MONARCHIE DE TRYSTAL. Très méconnue des autres contrées. Son clergé a beaucoup d'influence sur la Cour, dont le Conseil est présidé par l'un de ses plus hauts dignitaires : le Calice d'Ancolie, qui est le frère de la Reine Flora III.

**LES ANCÊTRES**, ESPRITS DES DÉFUNTS. Leur culte était vivace à l'Âge des Empires et perdure surtout au sein du peuple, la noblesse préférant le faste des grands temples et de leur divinités charismatiques. Ils sont priés pour ce qu'ils incarnaient de leur vivant, pour leur mémoire et en tant que guides spirituels.

**LES MUSES**, DIVINITÉS DES ÉMOTIONS. Héritées de la civilisation qeshdín, ces esprits folâtres, mâles ou femelles, inspirent les rêveurs. Les autres peuples doutent de leur existence. Certains démonologues affirment qu'elles sont le produit d'une hallucination collective résultant d'un sentiment de solitude irrationnel.

# L'AVENTURE COMMENCE !

## VOUS ÊTES VANAGORN SANG DE HAUTVENT

C'est aujourd'hui le jour des noces de votre chère moitié : le Prince Managorn épouse la fille du Duc Gilles : **Janulie de la Tour Pourpre**, bijoux de la noblesse provinciale (soit des anciennes provinces du Vaste Empire). Votre frère vous a désigné comme témoin. Eût-il choisi le Roi que cela n'aurait surpris personne, mais il a préféré vous mettre en valeur, VOUS. Une façon de montrer qu'il aime son frère et voit en lui un digne représentant des Sang de Hautvent, quoi qu'en pensent les courtisans. Au vent, d'ailleurs ! Ces flagorneurs costumés dont les parfums suaves masquent mal les relents sournois de leur fourberie. La cérémonie a lieu demain matin et tout le monde s'affaire au Palais pour les derniers préparatifs.

Mais même en ce jour, le Royaume ne se gouverne pas tout seul. Aussi, toujours désireux de faire de VOUS un souverain responsable, votre oncle est-il venu de bonne heure dans vos appartements déposer des lettres qu'il vous a demandé de lire. Mais vous n'avez pas la tête à cela... Vous préférez vous reposer dans votre chambre du troisième étage, adossé près de la fenêtre d'où vous observez l'effervescence de la cour intérieure. Principalement, les va-et-vient des soubrettes empressées. Gagné cependant par l'ennui, vous jouez en même temps avec une balle de cuir que vous faites rebondir au sol puis au mur. Mais tandis que vous lorgnez de plus près la tenue estivale d'une servante traversant la cour à toute vitesse, vous sursautez lorsqu'un énorme œil reptilien se substitue au paysage...

Rendez-vous au **1**.

\*1\*

---

## Appartements du Prince

*Cette résidence comporte une chambre et son lit trois places à baldaquins en soie rose-aube, un balcon à la rambarde fleurie, une salle d'eau, un bureau et un salon lambrissé en faux marbres style Chanaorn II. Votre scriban en bois bleu de Xhín est un cadeau de votre oncle pour vos seize ans. Au-dessus pend au mur une dague qeshdín forgée à l'Âge des Arts, cadeau unique de votre père.*

Votre sang royal ne fait qu'un tour : bien que distrahit par les charmes de la demoiselle, vous avez encore la présence d'esprit de saisir votre lame (qui ne traîne jamais loin de vous). Vous voici dressé devant la fenêtre, prêt à toute éventualité. Cependant, votre vigilance n'est pas ce qu'elle aurait été si vous n'aviez pas passé la nuit dernière à boire autant de bière ! Le soleil vous éblouit à présent et vous ne distinguez plus bien l'œil reptilien.

Qu'allez-vous faire en cette fraction de seconde ? Vous fendre immédiatement au **281** et donner un coup d'estoc aveugle, en espérant toucher l'œil à travers la vitre ? À moins que vous ne jugiez plus judicieux d'avertir la garde postée au **29** dans le couloir derrière vous ? Enfin, il vous reste la possibilité de garder votre sang-froid et de faire un pas de côté de sorte que le soleil ne vous gêne plus, décalez-vous au **40** dans ce cas.

\*2\*

---

## Garghorac

Repérant votre jeu de regards, les autres membres de la troupe s'écartent d'un air entendu. Amusée, la gladiatrice qeshdín, qui se révèle leur cheffe, enjoint les autres de poursuivre leur route pendant qu'elle reste avec vous et les deux

élus. Manifestement, ces arrangements sont chose commune...

Tandis que le vent des tumulus se fait mélodieux, que les lièvres des tombeaux gambadent et que les guerriers se délestent de leurs sacs de voyage, vous vous demandez l'espace d'un instant ce qui vous a pris...

- Nous feriez-vous visitez les tumulus, Altesse ?

Bleudécaille fait claquer sa langue en guise de désapprobation... Il est encore temps de ne pas le froisser.

Allez-vous, tout compte fait, décliner et reprendre la route avec votre ami contrarié ? Dans ce cas, rendez-vous au **36**. Mais vous pouvez accepter l'invitation à vous éclipser au cœur d'un tumulus ténébreux, faufilez-vous alors au **154**. Toutefois, si vous craignez de froisser les Ancêtres en profanant leur sanctuaire, vous pouvez toujours inviter vos nouveaux amis à la Cascade aux Muses, risquant de vexer pour de bon Bleudécaille. Si vous osez, rendez-vous au **286**.

**\*3\***

---

### Appartements du Prince

Vous vous réveillez en nage, le cœur palpitant. Encore ce cauchemar ! Depuis cette sortie nocturne avec Managorn, vous n'avez jamais cessé d'être hanté par ce monstre mi-ours mi-loup, fruit pourri de votre passé. Bien qu'un frisson permanent vous parcoure l'échine, le sommeil a finalement raison de vous.

Hélas, le lendemain à votre réveil, vous aurez perdu 1 point de *Noblesse* en plus de quoi vous subirez -1 de *disgrâce* en présence de votre frère. Vous pouvez ignorer la première pénalité si vous avez atteint l'état d'*hypnognosie* ; ignorez aussi la seconde si vous avez atteint l'état d'*hypnognosie avancée* ou *experte*.

Réveillez-vous donc au **128**, ou au **101** si vous détenez la clef *conjuraton*.

**\*4\***

---

### Porte-Nord

Jaugeant le niveau du breuvage, vous vous dites qu'il est temps de ranger la bouteille. En effet, vous venez de boire l'équivalent de deux *cérastres* en moins de cinq minutes, ce n'est pas faire honneur à l'artisan qui a distillé amoureusement cette liqueur... Bien qu'un peu éméché, vous serez tout à fait capable de rentrer au Palais sans éveiller les soupçons. Néanmoins, votre acuité en sera gênée : ce qui se traduit par un malus de -1 au score de *Combat* jusqu' au prochain réveil.

Retournez au **184** vers d'autres pensées...

**\*5\***

---

### Quartiers de la Wyverne

Lampe à la main, vous sortez de la chambre et courez prévenir la Wyverne, à l'étage inférieur. Vous l'extirpez au sommeil après avoir exigé de ses hallebardiers qu'ils toquent à sa porte comme s'ils allaient l'ouvrir de force. La Wyverne vous invite à entrer « dans une minute » et n'a pas le temps d'enfiler ses pantalons que vous refermez déjà la porte derrière vous. Le pas décidé, vous marchez vers la cible.

*Le Palais Royal est une demeure démesurée. Le Roi et sa famille ne sont pas les seuls à y séjourner durablement : de hauts dignitaires comme la Wyverne y vivent tout au long de leur carrière. Vu l'importance de la fonction, logis, bureau et conseil des stratèges sont un seul et même lieu en la demeure palatiale de la Wyverne.*

– Votre Altesse, chuchote votre hôte, que...  
– L'heure n'est plus à dormir, coupez-vous. Nous avons un gros problème : un prêtre trystalin de haut rang se prépare à jouer les trouble-fête. Le frère de la Reine Flora III en

personne vient de m'être renseigné comme un dangereux conspirateur. Il s'agit d'anticiper son exaction afin de ne pas perturber le mariage de mon frère.

Mesurant votre sérieux, la Wyverne ensommeillée durcit ses traits, luttant contre la nuit. Elle se lève, prie Son Altesse de bien vouloir se retourner pendant qu'elle finit de s'habiller puis se tient prête, devant Elle. Léchée par l'éclairage sensuel de votre lampe à huile, votre Wyverne vous paraît presque... terrifiante... Sans nul doute, elle a le profil de la situation. Sa carrure ne vous a jamais parue aussi impressionnante, ni son cou aussi étrangement musclé, lequel est en outre surmonté d'une tête chauve sanguine bardée de rouflaquettes poivre et sel excentriques. L'écho des batailles éprouvantes résonne dans ses yeux et dans les battements cadencés de son cœur endurci, comme une aura de menace adressée à l'ennemi. Il prend alors la parole :

– Qui d'autre est au courant ?

– Personne à part vous et moi.

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

– C'est pourquoi je vous demanderai d'opérer avec discrétion. Son Altesse Managorn et même Sa Majesté doivent ignorer l'état d'urgence.

– Bien, Votre Altesse. Avez-vous d'autres ordres ?

Vous échangez d'intenses regards, tandis que vos ombres tremblent l'une en face de l'autre, infléchies par la vivacité de la flamme.

Tout d'abord, saisissez la clef *entrevue*. Ensuite, réfléchissez au **136** à quels ordres donner..



**\*6\***

---

### **Couloirs du Palais**

Ayant préféré changer de chambre pour cette nuit, vous dormirez sous la surveillance de gardes palatiaux, de reflets du Miroitier (prêtres des Œillades haut gradés) et de votre ami Bleudécaille. Comme vous vous y attendiez, vous avez du mal à trouver le sommeil. Vous songez à la Reine, qui a demandé à vous voir en privé demain matin, dès votre réveil ; sans doute pour vous remercier, mais elle doit bien avoir un autre objectif. Peu à peu, l'épuisement vous tue et vous emporte au **181**. Prenez la clef *conjuraton*.

**\*7\***

---

### **Quartiers de la Wyverne**

*Habités par les va-et-vient des hauts gradés, les quartiers de la Wyverne ne sont pas toujours des plus discrets, aussi vous fait-elle entrer par une porte dérobée menant à son cabinet privé. Il y règne une atmosphère chaude et laborieuse... Vos pensées se noient dans les odeurs de transpiration mêlées aux relents de cuir neuf.*

Le frère de la Reine sera bien présent au mariage, et les gardes confirment l'avoir vu en toge sang-de-terre garnie de pétales noirs satinés. Selon les explications qu'il vous donne, cet Elem semble avoir un statut supérieur au Miroitier, mais au sein du clergé d'État d'Ancolie. Des serviteurs du Palais ont aussi rapporté des vents de disputes dans les couloirs occupés par les Trystalins, dont des éclats de voix depuis les appartements de la Reine, certains prétendent avoir croisé le frère très en colère, les cernes noirs extrêmement marqués et dégageant une aura effrayante. D'autres disent les avoir entendus se contredire à propos de politique marchande, plutôt que de pourchasser les pirates kels qui sévissent au large de



Trystal en s'alliant au Vaste Royaume, comme le souhaite la Reine Flora, son frère préférerait monnayer les services des pirates les plus influents afin de les employer comme corsaires...

Notez le mot de passe *discorde* et retournez au **21** faire un nouveau choix.

## L'IMPROMPTU DE CES DAMES

---

**\*8\***

Ciel

Depuis le ciel, l'immense Palais royal est parfaitement visible. Qui s'en approche pour la première fois ne peut qu'admirer son architecture grandiose et composite : une succession de constructions carrées, simplistes au premier coup d'œil mais de plus en plus riche au fur et à mesure qu'on s'y attarde. L'agencement des blocs massifs renforce l'ensemble et parfait sa défense tout en augmentant au centre la surface habitable articulée autour de l'immense cour intérieure où quantité de gens déambulent chaque jour sous les portiques et entre les jardins. Afin de rompre les angles du pouvoir, les plus grands artistes ont magnifié les façades des différents blocs. Au sommet du cœur historique trônent les grands drapeaux de tous les états vassaux du Vaste Royaume, ensuite les toits de chaque bâtiment ultérieur arborent en cascade une escouade de statues colossales composée des Rois fondateurs et du panthéon guerrier. Aux quatrièmes et troisièmes étages, une mosaïque d'armoiries aussi détaillées qu'innombrables donne au Palais une texture mouchetée. Aux étages suivants, une relative sobriété repose l'œil du specta-

teur. Aux premiers étages, c'est un feu d'artifice moderne de motifs géométriques et d'entrelacs pyrogravés qui tatouent les pierres du pays : un labyrinthe de cannelures serties de coulées élémentaires multicolores et chatoyantes. Enfin, les façades des rez-de-chaussées dévoilent d'antiques fresques murales, témoins émouvants de la splendeur passée du Vaste Empire, véritable livre d'Histoire militaire, et soutenues par des bas-reliefs évoquant le folklore animalier des quatre coins du continent.

De quoi faire oublier au voyageur le rôle militaire du massif édifice, autour duquel se dresse pourtant une double muraille austère arpentée par des douzaines de gardes palatiaux (coiffés ces derniers jours d'un casque à cornes ou à cimier d'apparat en l'honneur des dieux qui président au mariage). Par delà cette muraille, La Capitale s'étend autour jusqu'à la ceinture des Vieux Fortins, pour moitié en ruine et sous échafaudages ; ces derniers, censés protéger la ville et son palais, sont souvent désaffectés pour cause de grands travaux. Pour leur défense, il faut avouer que La Capitale n'a plus fait l'objet d'un siège depuis le Siège des Fous de 1346... ainsi nommé en raison de l'imprenabilité éprouvée de son château-fort ! Aujourd'hui l'un des palais les plus visités du monde.

Vous contemplez les ruines de l'ancienne muraille qui reliait chaque fortin au temps des premiers roitelets, quand La Capitale n'était alors qu'une cité-État essentiellement influente sur les campagnes avoisinantes.

Un peu plus loin, vous survolez la paisible prairie qui sépare la Coline du Sabot de la Porte-Nord, elle aussi réduite à l'état d'admirables ruines. En son centre se trouve un large cratère où fleurissent des asclépiades à pétales verts. Selon les annales, il serait l'empreinte d'un phénomène divin dévastateur.

Bleudécaille atterrit délicatement au **123**, non loin du cratère derrière la porte en ruines.



**\*9\***

---

**Garghorac**

– C'est gentil, mais je dois décliner. Ma troupe et moi devons nous reposer et préparer les combats de demain. Je ne vous apprends rien.

Déçu mais compréhensif, vous leur dites au-revoir et reprenez la route du **130** sur le dos de Bleudécaille.

---

**\*10\***

**Cratère fleuri**

*Cette petite cuvette d'une douzaine d'épées de diamètre est jonchée de fleurs aux pétales verdoyants habitées par les coccinelles de jade, les abeilles xylocopes, et les cérastrès royales jetées en offrandes.*

Tout excitées d'être bientôt guidées par le Prince lui-même, les demoiselles piaillent de gaîté. Il vous semble reconnaître les mots « charmant » et « culture » dans ce ruissellement de clochettes qu'est le trystalin. D'un commun accord, vous laissez l'étiquette de côté.

– Vous gagnez en originalité, glisse Borgano.

– Certes, hochez-vous. Ne m'en voulez pas d'avoir pris votre place pour un moment, Maître Borgano.

– C'est avec plaisir, Votre Altesse, confesse-t-il en se tamponnant le front de son mouchoir.

Vous arrivez en vue du cratère fleuri, qui doit mesurer environ douze épées de diamètre, et vous commencez votre récit quand la Reine vous demande (en impérial) si le « trou de terre » est bien celui-ci, avec ces « fleurs aux pétales vert-de-foudre ».

– Oui, assurez-vous, il est bien question du cratère. Écoutez donc la fabuleuse histoire d'Ana le Foudroyant...

Non sans l'aide de Borgano, vous tenez un trystalin plus ou moins cohérent, quelques hésitations et toniques mal placées brise parfois la musicalité attendue, mais vos auditrices se prennent tellement d'affection pour ce Roi légendaire et aussi l'admiration vous que vous lui portez qu'elles pardonnent volontiers vos fautes.

Le récit se déroule à l'Âge des Nations Marchandes, le Roi Ana était en guerre contre le Royaume de Bréfort. L'armure de plates articulées n'existait pas, les sénestriers non plus, vos soldats préféraient la hache à l'épée et le Ghorac n'était pas encore domestiqué, mais vénéré ! Ana ambitionnait de mettre un terme aux guerres incessantes entre petits États, bien souvent aussi hargneux qu'éphémères. Selon la tradition, le Roi Ana était prêtre de Ptauros, mais ses ennemis bravaient facilement sa ferveur, jusqu'à l'ultime bataille qui scella les deux royaumes pour toujours : par malchance, les Bréfertois passèrent toutes les lignes de défense et faillirent prendre la cité d'Ana, désespéré, ce dernier provoqua Ptauros, le traitant de lâche, en pointant son glaive vers le ciel. Et tandis que l'ennemi riait à gorge déployée, l'orage se mit à gronder dans un ciel clair... La peur gagna les troupes adverses tandis que la Foudre s'abattit sur le glaive pour rebondir aussitôt vers l'envahisseur en une gerbe d'éclairs vert-fantôme qui pulvérisa tout un contingent. Dès lors, les Bréfertois reconnurent l'essence divine du Roi Ana, et le souverain de Bréfort devint son premier vassal. L'union des deux cités-États fonda les bases du Vaste Royaume.

Si votre précepteur corrigea ici et là votre langage, jamais il ne se sera permis de reprendre l'Histoire, tellement son récit fut juste et poétique. Cet heureux interlude vous confère +1 de *grâce* en présence de la Reine. Il est maintenant temps de prendre congé au **51** pendant que les demoiselles supplient Borgano de les emmener frissonner parmi les tombes des Rois.

Si toutefois vous avez la clef *cérastres en fleurs*, rendez-vous prioritairement au **258**.

**\*11\***

---

**Chambre d'hôte**

Dressé face à vous sans remord, le conspirateur vous braque de ses yeux d'ombre, la paume de la main tendue vers vous ! Vous n'avez pas le temps de réaliser ce qui se passe qu'un projectile vient de vous transpercer le ventre ! C'est une fleur noire changée en fléchette !

Puis, dans un geste aussi brusque qu'incongru, l'enchanteur agite frénétiquement bras et doigts comme s'il animait une marionnette. Aussitôt, d'épaisses fleurs noires plantées çà et là dans la chambre se mettent à tournoyer sur leurs tiges ! Leurs pétales s'en détachent à une vitesse hallucinante et fusent vers vous comme une salve d'arbalétrier. Perdez 2 points de **Métal**.

Possédez-vous un *bouclier* qualifié de *divin* ? Si oui, rendez-vous au **104**. Si vous n'avez pas de protection de ce type, mais possédez le mot de passe *toge de cristal*, rendez-vous au **185**. Enfin, si vous n'avez ni protection divine ni ce mot de passe, rendez-vous au **201**.

**\*12\***

---

**Garghorac**

L'ombre de Bleudécaille ondule sur les tumulus, érigés çà et là comme un champ de collines entre lesquelles circulent les voyageurs et pèlerins affairés aux cultes des Ancêtres ; une pratique en voie de raréfaction.

Planant tel une menace, vous approchez des saltimbanques dans l'idée saugrenue de les impressionner par vos talents de voltigeur en *tadem*. En vous rapprochant, vous réalisez qu'il s'agit non pas d'acrobates, mais de gladiateurs itinérants ! En effet, Managorn a prévu de réjouir les invités par des combats, pour changer des sempiternels concerts, encore

à la mode du temps de Dame Suilac votre mère, elle-même musicienne.

Vous laisseriez-vous tout de même emporter par un accès de virilité en impressionnant ces beaux guerriers ? Si vous brûlez de ce désir, consommez-vous au **207**. Sinon, il vous reste à les ignorer au **94**.

**\*13\***

---

**Coteaux du Borgan**

Vous ordonnez à Bleudécaille de piquer du nez, craignant qu'un fâcheux accident ne se produise. Quand le ghorac aperçoit le sénestrier, il recule et semble se calmer. Vous rasez le sol à toute vitesse pour l'impressionner. À cette occasion, vous réalisez ce que l'ombre gigantesque d'un saurien volant a pu déclencher comme réaction sur une pauvre femme déjà apeurée par une bête sauvage. En effet, un cri suivi de pleurs vous déchire l'âme... Cette Elem de la ville n'est sans doute pas coutumière du bestiaire palatial... Après tout, les rumeurs vont bon train à propos des condamnés à mort par gelure ou mastication. Même s'il n'en est rien, il était couru d'avance qu'une pauvre en fût dupe !

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

– Entendu... Je t'avais prévenu... sot !

Bleudécaille décrit à bâbord un arc de cercle majestueux, se redressant un peu pour ne pas heurter le sol trop brusquement. La manœuvre encourage la demoiselle à paniquer davantage. Il atterrit enfin délicatement, rengaine ses grandes ailes membraneuses et vous laisse descendre pour vous précipiter vers la fille... qui jure par tous les dieux du panthéon. Qu'avait-elle fait pour mériter de telles frayeurs ? Quant au ghorac, il finit par comprendre que, du Dragon et de lui, l'un est de trop, et le voilà qui s'en retourne au galop vers la forêt.

Hors de danger, suppose-t-elle, la demoiselle mi-peur mi-colère se redresse d'un bond, brandit ses larmes comme le parangon de son innocence et s'apprête, vous le sentez, à vous servir une tirade bien inconvenante pour son rang. Vous souriez pourtant. Elle ne manque pas d'élégance dans sa tenue de cavalière à la mode, qui dut être aussi coûteuse que les vôtres. Détail amusant : une chaussure lui fait défaut. Sa tignasse rousse ébouriffée renforce à la fois son charme et sa confusion.

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

Manifestement, cette jeune fille ignore à qui elle s'adresse ! Vous progressez vers elle, son regard oscille entre vous et le Dragon. Vous notez un bref éclair de lucidité sur son visage tandis qu'elle inspecte votre accoutrement : chemise de soie verdoyante, manchettes brodées d'argent, pantalon bleu seyant, ceinture zébrée de Foudre et hautes bottes cirées en cuir de tricératops... Vous profitez de cet instant pour lui adresser un franc sourire, ramenant votre chevelure par devant vos épaules, de sorte qu'elle apprécie vos boucles dorées naturelles. Sans que vous l'ayez vu venir, la gifle retentit ! Et Bleudécaille ricane en arrière-plan ; son hochement de tête approbateur et résigné à l'adresse de l'imprudente restera secret.

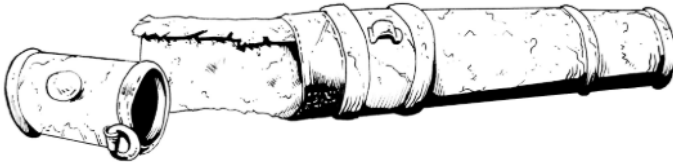
– Oh ! Vous exclamez-vous.

Elle ne doit pas être perspicace pour oser lever la main sur le propriétaire d'un Dragon... Du moins, c'est ce que vous pensez. En tout cas, son tempérament est explosif et ce n'est pas pour vous déplaire. Une idée vous traverse alors l'esprit : et si vous lui donniez une bonne leçon ? Si en effet vous estimez qu'elle vous a manqué de respect, vous pouvez décider dès maintenant de la saisir par la taille et de l'emmener de force sur Bleudécaille pour l'obliger à se calmer devant le spectacle enchanteur de la Cascade aux Muses... Rendez-vous dans ce cas au **283**. Sinon, poursuivez votre lecture au **133**.



Voir la Reine ainsi menacée ravive votre rage la plus rouge. Vos yeux s'empourprent... Vous lâchez votre arme et bondissez comme un loup enragé sur l'ombre animée. Vous ne réalisez pas encore, quand vos ongles déchirent littéralement l'ennemi, que la Reine est terrorisée autant par vous que par ce qui la menace. Emporté par quelque ferveur funeste, non content de griffer l'apparition, vous la tirez à vous pour la mordre bestialement, goûtant son sang fait de pétales noirs. Face à son adversaire cauchemardesque, l'ombre ne fait pas long feu. Et la Reine de franchir le seuil de la porte en appelant la garde, déjà sur le pied de guerre. Quand vos propres soldats font irruption dans la pièce, armés de longues lances et de haches de jet, vous ne faites hélas pas long feu non plus. Les plus longues piques vous tiennent à distance pendant que les hachettes vous tailladent, laissant aux lanciers le soin de vous mettre à mort. Votre tête finira-t-elle aussi dans un bocal au fond d'une macabre tanière ?

Toujours est-il que vous avez rendez-vous · Sous les Ailes de la Dragonne (**Lieu 32**) ·



---

Couloirs du Palais

Alors que les soldats s'empressent d'ameuter leurs collègues, vous vous apprêtez à les rejoindre. C'est là que, dans un ultime réflexe, vous vous retournez une dernière fois vers la fenêtre, visible depuis le couloir. Vous réalisez votre bourde avec un mélange de stupeur et de soulagement : le reptile dont l'œil massif vous fit sursauter n'est autre que Bleudécaille, votre adorable Dragon de combat. Vous courez à toutes jambes dans l'escalier en renvoyant la garde à son poste.

Chemin faisant, vous tombez nez à nez avec deux soldats escortant un groupe d'élégantes demoiselles égarées dans les couloirs du Palais. Rassuré mais déconcerté par votre revirement soudain, l'un d'eux court prévenir ses compagnons pendant que vous expliquez aux demoiselles qu'il s'agit d'une fausse alerte et qu'elles peuvent continuer à se perdre dans les couloirs. Par ailleurs, vous notez qu'elles s'expriment dans votre langue avec charmant, bien qu'incompréhensible, accent trystalin (perçu comme une série de tintements mélodieux). Elles n'ont pas du tout réalisé le bref état d'alerte !

À n'en pas douter, il s'agit de demoiselles de compagnie surgies de l'incroyable foule de suivants, domestiques distingués, petites mains raffinées et autres personnes de confiance agglutinées autour de la haute noblesse trystaline... Une chance pour votre réputation qu'elles n'aient rien compris !

Toutefois, souffrez désormais de -1 de *disgrâce* en présence de gardes palatiaux. Retournez ouvrir la fenêtre à votre compagnon qui attend au **111** après avoir noté que vous *refermez votre porte*.

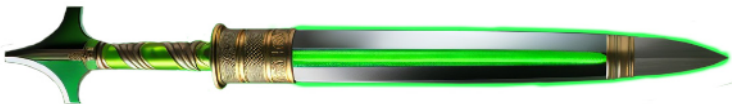


---

**Couloirs du Palais**

Cette biographie du Roi Ana I<sup>er</sup> le Foudroyant a été très instructive. Vous avez appris, entre autres, que son tombeau, bien que bâti au milieu de l'Âge des Nations Marchandes (il y a sept siècles), demeure en assez bon état dans les cryptes du Palais, dont les fondations d'époque sont préservées. Selon la légende, le « proto-glaive impérial » avec lequel Ana capta la foudre du dieu Ptauros doit encore reposer auprès de lui. De plus, un descriptif avance que la lame serait toujours imprégnée d'essence divine, comme en témoignent les feux follets verdâtres observés dans les jardins aménagés juste au-dessus des cryptes. Aucun archéologue n'a été assez téméraire pour oser profaner le tombeau. Et pour cause, l'auteur de la biographie défend l'idée que seul un descendant d'Ana peut s'y essayer. De même, aucun n'a osé, du moins jusqu'à aujourd'hui... Les légendes prêtent de nombreux pouvoirs à cette lame foudroyée, comme celui de déclencher la foudre, de cauteriser les plaies ou de déchirer la terre. Son aspect exact est également discuté : s'agit-il d'un glaive de style impérial, se manie-t-il à deux mains, ou s'agit-il d'une hache ? L'existence de cette arme n'a jamais été vérifiée faute d'investigations sérieuses. Malgré tout, rêvez-vous de brandir le glaive élémentaire de votre illustre Ancêtre ?

Si tel est le cas, allez donc explorer les cryptes au **28**. Mais si vous craignez la profanation, ou si vous n'accordez aucun crédit à ce que le livre raconte, il ne vous reste plus qu'à sommeiller au **181**.



---

Coteaux du Borgan

– Voudriez-vous m’accompagner ? Pour me faire pardonner, je désire vous emmener en un lieu époustouflant qui, j’en suis sûr...

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

– Comment ? Vous refuseriez la compagnie du Prince Vanagorn ?

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

Et la voilà qui court en direction de la ville, vous laissant sur le carreau. Néanmoins, elle se retourne soudainement et déclare :

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

Quelle étrange façon de vous remercier ! Vous espériez au moins un baiser sur cette joue qui a claqué si fort. Perspicace, la *fille*, cela dit... Enfin, cela a peu d’importance, puisqu’elle est hors de danger, c’était le plus important. Un peu déçu, vous reprenez place sur Bleudécaille pour vous envoler bientôt au 66 afin d’admirer la cascade. Avant de décoller, vous ne pouvez vous empêcher de questionner votre ami sur un point :

– Dis-moi, Bleudécaille...

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

– Hé bien... En vérité... Oui.

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

– De fait, sa manière n’était guère distinguée.

Alors que Bleudécaille allait redécoller sous votre ordre, un détail vous revient : la chaussure ! La belle a sans doute perdu sa chaussure en tombant tout à l’heure, quand

elle fut surprise par le ghorac. Une lubie vous prend alors : vous redescendez de selle et courez à la recherche de l'objet, que vous repérez sans mal dans l'herbe, et l'examinez de plus près : une *espadrille de velours mauve* à semelle gaufrée à l'intérieur de laquelle est brodé un M calligraphié. Un bien bel ouvrage pour « une fille » qui ne convient pas à Son Altesse.

Vous tentez de la rattraper pour la lui rapporter, mais à votre grand dam, la voilà qui s'enfuit à toutes jambes... L'idée vous saisit de la rattraper, mais Bleudécaille refuse obstinément. Vous la regardez s'éloigner, frustré mais curieux, tandis qu'un ghorac vert surgit de la forêt et la rejoint. L'inconnue l'enjambe au vol et galope sans attendre vers La Capitale.

Sauf si, frustré par sa conduite, vous préférez laisser sur place l'*espadrille de velours mauve*, notez-la dans votre *équipement*. Rendez-vous au **66**.

---

**\*18\***

### **Cryptes**

Vous poussez de toutes vos forces ! Mais quelle résistance, vous n'imaginiez pas que cette antique pierre serait si... pugnace ! Ce SARCOPHAGE ENCHANTÉ lutte contre vous : considérez-le comme un adversaire.

Si vous êtes *hanté*, vous jouissez d'un bonus au *Total de Combat* égal aux *grâces* associées à la présence des Ancêtres. En revanche, le Sarcophage obtient un bonus à son propre *Total de Combat* égal à vos *disgrâces* liées aux Ancêtres.

### **SARCOPHAGE ENCHANTÉ**

**Foudre 9 - Vitalité 4**

*Combat 16 - Noblesse 100*

Dureté du marbre :  $\backslash$  1

---

*Foudre ancestrale* : triple/**Foudre** -3 (lui) = 2 blessures

*Vampire spectral* : *passes d'armes paires* / **Spectre** -1

À mesure que vous poussez la pierre, votre lucidité vous abandonne. En vérité, grâce à sa capacité spéciale de *Vampire spectral*, le SARCOPHAGE vous aspire 1 point de **Spectre** toutes les 2 *passes d'armes*. Ce faisant, si votre propre **Spectre** tombe à 0, n'oubliez pas de frapper au · Portail du Spectre (**Lieu 24**) · même si la rencontre n'est pas terminée. Au-delà de ça, l'attaque standard du Sarcophage est sa Résistance de marbre, qui vous ôtera 1 point de **Métal** quand vous perdrez la *passé d'armes*. Il dispose aussi d'une *Foudre ancestrale* ôtant 2 points de **Métal** au profanateur, mais grillant 3 points de **Foudre** au Sarcophage (qui pourra donc attaquer trois fois de cette manière). Gardez à l'esprit que vous affrontez cet adversaire hors du commun à mains nues, que vous ne bénéficiez d'aucun +1 au *Combat* liés au maniement des armes et que vos mains ont une *valeur de blessure* de 1 si vous emportez l'*opposition*.

Si l'on obtient un triple au *premier jet*, le SARCOPHAGE ENCHANTÉ se décharge de sa *Foudre ancestrale*, laquelle inflige à Vanagorn la perte instantanée de 2 points de **Métal** passant outre toute protection.

Si votre **Spectre** tombe à 0, n'oubliez pas de franchir le · Portail du Spectre (**Lieu 24**) · même si le combat n'est pas terminé. En principe, Vanagorn devrait s'en tirer, mais il n'est pas à l'abri d'éventuelles écorchures, ecchymoses ou même crampes : dégâts superficiels symbolisés par une *valeur de blessure* de 1.

Si le SARCOPHAGE ENCHANTÉ est vaincu, découvrez ce qu'il renferme au **59**. Si vous mourrez lors de cette rencontre, sachez qu'il s'agit d'une des morts les moins enviables pour un Elem de votre rang... En tant que profanateur du tombeau de votre Ancêtre le plus mythique, vous n'aurez droit ni aux funérailles ni même à votre place au caveau...

# UNE VISITE ROYALE

\*19\*

---

## Chambre provisoire

Mais quel n'est pas votre ravissement de voir aussi la Reine en personne assise à votre chevet, comme si elle avait guetté votre réveil. C'est en chuchotant, pour ne pas réveiller vos chaperons, qu'elle vous demande si vous avez bien dormi. Sa proche haleine sucrée vous émoustille. Vous répondez avoir dormi aussi bien que vous le pouviez, mais avant toute chose, vous lui demandez de se tourner quelques minutes, le temps pour vous d'être présentable – c'est le moment d'enfiler une *Chemise de satin orangé en crin de ghorac* et/ou de vous *parfumer* si vous êtes équipé en la matière.

– Comment vous remercier, Votre Altesse ?

– Majesté, j'étais inspiré.

– Par les Muses ? Pique-t-elle...

(Si vous possédez une *espadrille de velours mauve*, un *Poignard tinissi* ou le mot de passe *Muse mauve*, laissez-vous piquer au **248 avant** de poursuivre).

Pendant qu'elle admire les portraits d'Ancêtres trônant fièrement aux murs, vous plongez dans votre tenue baroque favorite avec autant de sérénité que si vous glissâtes dans un bain parfumé. Une fois vêtu, vous vous retournez et permettez à la Reine d'en faire autant.

Roulements de tambours... Voici surgir la question à laquelle tout le monde s'attend, y compris Bleudécaille posté derrière la fenêtre... À combien se monte votre *Total de Noblesse* ?

Dans le calcul, n'oubliez pas de considérer la présence de vos veilleurs : le *reflet du Miroitier* et le sergent de la *garde palatiale*, celle de *Bleudécaille*, et bien sûr de la *Reine, jolie demoiselle* plus que de raison.

Hélas, il se peut que vos performances se voient diminuées par l'une ou l'autre tare : si vous êtes *irradié*, rendez-vous d'abord au **249** ; si vous fûtes *saoul* la veille, les relents d'alcool vous traînent préalablement au **179** – à moins que vous ne soyez *parfumé*, ce qui annule l'état *saoul*. Si vous souffrez des deux tares, prenez connaissance des deux sections dans l'ordre désiré.

Si vous avez le mot de passe *profondeurs*, vous devez soustraire au *Total de Noblesse* vos *grâces* acquises en présence des *gladiateurs*.



Votre *Total de Noblesse* est-il au moins égal à 15, si oui, rendez-vous au **100**. S'il est inférieur à 15, rendez-vous au **50**. Par contre, s'il atteint le seuil noblissime de 20 points, allez noblement au **150**.

Notez que : si vous possédez un *Poignard tinissi* ou avez le mot de passe *Muse mauve*, l'accès au **150** vous est interdit : vous devez alors vous contenter du **100** même avec un *Total de Noblesse* égal à 20.

Nonobstant, si vous avez pris la peine de *composer une Florade*, l'exécution enjouée de celle-ci peut annuler l'effet négatif du *Poignard tinissi*. Par contre, si vous avez le mot de passe *Muse mauve*, la *Florade* n'est pas suffisante... à moins d'être exécutée avec une *Lyre à sept cordes* : dans ce cas précis, l'effet négatif du mot de passe *Muse mauve* serait annulé.







**\*20\***

---

**Cauchemar**

Tel un orage, le Dragon entre en scène chargé de lumière bleu-cristal. Un froid d'hiver envahit la zone, tandis que ses yeux, ouverts sur un autre monde, dardent des éclairs de givre. Votre allié providentiel fonce à tout berzingue en ouvrant grand la gueule et le LOUP-OURS n'a pas le temps de réaliser sa peur quand une comète bleue le percute de plein fouet, le faisant alors exploser en une myriade de bouts de chairs et de viscères, qui retombent une pluie de boue gelée... Réveillez-vous au **22**.



**\*21\***

---

**Couloirs du Palais**

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

Si vous lui aviez demandé d'*enquêter sur le frère de la Reine*, écoutez son rapport au **7**. Pour l'entendre à propos d'une éventuelle *enquête sur l'auteur de la lettre* rendez-vous au **210**. Si vous lui aviez demandé d'*authentifier le sceau*, rendez-vous au **230**.

Si vous avez terminé votre entretien, voyez le Roi au **90** ou rejoignez la fête au **45**. Dans tous les cas, considérez comme nulles toutes les *disgrâce* associées jusqu'à maintenant aux gardes palatiaux.

**\*22\***

---

**Porte du Rêve**

Vous vous réveillez en sursaut ! et en sueur.. Quel cauchemar ! Jamais il ne fut aussi intense. Mais cette fois, vous avez battu le monstre et votre réveil n'a pas été accompagné de cris ni pleurs. Combien de fois votre mère ou votre oncle ne vous ont pas consolé en ces terribles nuits redoutées ? Ce soir, c'en est fini... Vous le savez au fond de vous : la terreur de votre enfance est domptée.

Augmentez de 1 point votre *Noblesse* de même que votre *valeur de départ* de **Spectre**. Si vous ne l'aviez pas déjà, prenez la clef *vieux souvenir*.

Rendormez-vous en toute quiétude avant de vous réveiller à l'aube du **128** ; sauf si vous détenez la clef *conjuración*, qui vous mène au **101**.

**\*23\***

---

**Temple des Œillades**

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

– Contenez votre haine, Prince. Ce Temple est enchanté pour brider le Calice. La mort du Roi est naturelle, les médecins l'envisageaient depuis longtemps. Le conjuré ne l'aura sans doute pas prévue. Faites confiance à mes prêtres-guerriers disséminés parmi les invités.

Une aura douce mais forte renforce votre cœur. Endeuillez-vous au **65**. Toutefois, si vous considérez que le Miroitier se trompe, ou si vous voyez là une occasion d'obtenir un avantage tactique, il se peut que vous préféreriez neutraliser le Calice dès maintenant, dans cette idée, vous pouvez toujours vous affirmer au **76**.

**\*24\***

---

### Appartements du Prince

Tremblant de peur, vous laissez choir votre arme et saisissez vos clefs. Vous vous précipitez vers la porte puis l'ouvrez : les gardes, qui allaient la défoncer, reculent, épouvantés. Quand vous vous retournez, l'OBSIDE emprisonne la Reine dont la vitalité s'étiole peu à peu.

Vous fuyez, alors que la Reine est en danger ! Cette couardise vous assure un effrayant -5 de *disgrâce* en présence de la Reine ! Avez-vous le mot de passe *toge de cristal* ? Si oui, rendez-vous au **89**. Sinon, au **114**.

**\*25\***

---

### Cour intérieure

*Le Palais compte une douzaine de cours intérieures, elles sont aménagées en jardins et potagers publics ou privés, en marchés, en basses-cours... Celle-ci, la plus grande, s'apprête à recevoir le marché sous le portique et les spectacles en plein air.*

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

– Quel manque de diplomatie... Tu ne peux t'empêcher ces énormités, la veille des noces de ton frère ?!

À ces mots, la créature vous agrippe délicatement du bout des lèvres et vous descend illico. Par une poussette de museau dans le creux du dos, elle vous exhorte à présenter vos excuses prestement.

La scène – cocasse – ne manque pas de faire sourire les gardes tandis que vous observez un drôle de phénomène. Deux Elem, jusqu'alors en grande discussion, accourent vers

le blessé en même temps que vous. Semble-t-il, un prêtre des Œillades (identifiable à la robe de satin aux couleurs indécises) et son interlocuteur, accoutré comme un artiste de rue. Un drôle de phénomène se joue alors : à peine arrivé, l'artiste déclame un quatrain qu'on entend souvent lors des mariages, tandis que le prêtre ferme les yeux, lesquels restent cependant visibles sous des paupières translucides ! Son sang ne cesse pas de couler, mais l'infortuné commence à se détendre pendant qu'on s'occupe de sa plaie. L'Elem remercie exagérément l'assemblée, au point que ses politesses trahissent des us étrangers. Vous lui présentez vos royales excuses, mais il vous regarde, perplexe, avec ses yeux dorés en amande. Il ose à peine répondre et retourne, taiseux, à sa besogne.

Votre *Noblesse* subira désormais -1 de *disgrâce* en présence des domestiques du Palais, mais aussi en présence de Bleudécaille ! L'assemblée se fragmente et vous laisse seul avec votre sentiment d'hébétude. Allez donc expier vos erreurs de jeunesse au **68**.

**\*26\***

---

### Porte des Ambassadeurs

*La Porte des Ambassadeurs est l'une des plus fréquentées. Autrefois, elle enjambait un bras de la Nymphé Bleue aujourd'hui comblé pour des raisons sanitaires. Ce qui explique son sommet en forme de pont où vont et viennent les gardes. Ses battants furent construits avec les planches du dernier bateau l'ayant empruntée.*

L'un comme l'autre avez un goût de trop peu. Si cet incident n'était pas arrivé, peut-être auriez-vous flâné plus longtemps. Mais qu'importe ? Le souvenir d'un vol à dos de Dragon, privilège des Sang de Hautvent, sera à jamais gravé dans la chair d'Adamance. À sa demande, vous la reconduisez non loin de la Porte des Ambassadeurs. L'au-revoir est un peu cé-

rémonieux, mais sa chevelure rousse et son sourire vous laissent songeur. Bleudécaille vous rappelle de ne pas traîner à l'approche du grand évènement qui se prépare. En remontant en selle, vous posez la main sur un objet qui n'a rien à y faire : une *espadrille de velours mauve* à la semelle gaufrée... Bon sang, c'est la chaussure d'Adamance ! Quand vous faites mine de la chercher du regard, elle a disparu... Aurait-elle déposé sciemment cette chaussure ? La manière dont vous l'avez trouvée le laisse penser. Intrigant...

Notez cette *espadrille de velours mauve* dans votre équipement. Puis envolez-vous tout de suite pour le **8** !

---

**\*27\***

### **Festivités**

Alléché par le fumet du breuvage sombre, vous rejoignez l'Eresh pour l'interroger sur la nature originale de sa liqueur. Fier d'être l'objet de votre noble curiosité, l'Eresh détaille son opération : dans une machine qu'il nomme « petit moulin » est broyée une poignée de graines aussi sombres que l'infusion qui en résulte, il vous en fait humer, vous percevez une subtile note fruitée, peut-être noisette. Mais une fois moulues, leur senteur est décuplée, vos narines distinguent plusieurs arômes exotiques durs à identifier, mais le marchand affirme que l'odeur douce-amère évoque la datte séchée et l'écorce de kumquat, tandis que le goût se rapproche de la noix de Shax fraîchement pelée ! À l'entendre, cette boisson est une science à elle seule.

Si l'envie vous prend de goûter à cette liqueur de noix, notez l'action *dé de liqueur* et réanimatez 1 point de **Spectre**. Sa saveur est comme l'étranger vous l'a décrite : sèche, amère, corsée... Votre haleine en est imprégnée. Sincèrement ou par politesse (à vous de juger) vous trouvez l'expérience délicieuse.

Vous quittez l'étalage pour vous intéresser au spectacle

d'une acrobate acclamée qui se déplace sur une grande roue, en équilibre grâce à une perche. Vous trouvez cela divertissant et applaudissez avec le public. L'artiste, surprise, s'incline devant son Altesse. Le reste vous amuse autant, malgré vos préoccupations.

Le temps sera bientôt venu de rejoindre la cérémonie en passant par le **125** (ou directement au **52** si vous avez la clef *flânerie*). Mais si vous voulez essayer la roue, dans l'idée de surprendre les invités en roulant jusqu'au Temple, vous pouvez le demander à l'acrobate qui profite d'une pause au **43**.

**\*28\***

---

### Cryptes

*Le Palais regorge d'allées souterraines, de caves et de caveaux où l'on aimait se faire des frayeurs étant enfant (malgré les interdits) pétri par une peur poétique à propos des phénomènes aussi étranges que subtiles qu'on y aperçoit pas après pas... et qui se font de plus en plus dérangeant avec l'âge. Peut-être développe-t-on simplement le sens du remord ?*

Cet endroit fait partie de vos souvenirs d'enfance. Comment résister à jouer avec votre frère dans un lieu aussi sombre et lugubre ? Vous n'éprouvez donc aucune difficulté à en trouver le chemin. Vous remarquez aujourd'hui que le tunnel voûté n'est pas aussi haut que dans vos souvenirs. Vous y marchez le dos courbé. Les murs sont couverts de mousse et de champignons, de nombreuses toiles d'araignée se consomment au contact de votre torche à mesure que vous progressez. Selon les indications précises du livre, vous devinez dans quelle direction se trouve le fameux tombeau. L'excitation de votre jeunesse ressurgit.

La crypte, immense, se révèle labyrinthique. Toutefois, grâce à la précision de l'historien, vous retrouvez la tombe d'Ana le Foudroyant, telle que dessinée dans le livre : sobre,

angulaire, massive, parcourue d'inscriptions. Une langue morte aujourd'hui incomprise du profane. En face de la structure, la statue d'Ana sculptée deux siècles après l'inhumation, sa représentation la plus ancienne connue. Son visage vous fait penser à votre père. Vous déposez la torche à un réceptacle et poussez le couvercle du tombeau...

Vanagorn doit maintenant tenter de *voir l'invisible* : vous pouvez souffler 2 points de **Spectre** pour réussir cette action automatiquement ou laisser les dés en décider (rendez-vous alors aux règles, p. 11) ; dans ce dernier cas, si vous avez fait ou fait faire une *offrande à Ptauros*, considérez votre *seuil de réussite* comme augmenté de 2 points, car le dieu apprécierait l'exploit.

En cas de réussite, rendez-vous au **116**, mais en cas d'échec, rendez-vous au **18**.

**\*29\***

---

### Couloirs du Palais

*Les couloirs longs et dallés se croisent et se recroisent, reliant les différentes ailes, les grandes salles et cours intérieures, parsemés de gardes, de tapisseries et de bustes moulés. Les pas incessants des morts et des vivants rythment la vie du Palais.*

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





---

**Marché**

*Sous le portique encadrant la cour intérieur, les étals fourmillent de monde. Les plus hardis vantent leurs produits à la criée, les plus distingués se caressent la barbe en scrutant la clientèle potentielle. Ils vendent mille denrées, bijoux, étoffes, armes, oiseaux de compagnie...*

Managorn a fait fort, la cour vibre de musiques, de saynètes, de mimes, de poésie, de spectacles en tous genres. Chaque parcelle du portique est recouverte d'étals, les marchands triplent leur chiffre d'affaire grâce à une clientèle haut de gamme. Vous déambulez sous le portique, respirez le parfum sauvage des fruits jaunes du Xarshán, admirez les petites œuvres d'art du pays, caressez les satins d'outremer, goûtez çà et là les épices, huiles et vinaigres aromatisés avec un quignon de pain d'orge.

Si les marchands n'hésitent pas à vous offrir spontanément un saucisson par ci, un bout de fromage par là, qu'un valet volontaire s'empresse de déposer dans son panier afin de ne pas vous encombrer, rien ne vous empêche de leur acheter davantage de produits. Mais quels sont ceux qui vous attirent le plus ? Consultez la liste ci-dessous et faites-vous plaisir ! À titre indicatif, la provenance figure entre parenthèses.

<i>Saucisson d'ours à l'ail</i> (Garghorac)	1 c.
<i>Carafe de Liqueur de groseilles</i> (Trystal)	4 c.
<i>Chemise de satin orangé en crin de ghorac</i> (Ombrie)	32 c.
<i>Fiole de Parfum de lavande</i> « Élise et Moi » (Trystal)	20 c.
<i>Bouclier échancré</i> « <i>Pelta</i> » (Mélوريا)	10 c.
<i>Lyre à sept cordes</i> en bois d'érable (Aldarac)	45 c.
<i>Croc des Omphal</i> (Mélوريا)	65 c.
<i>Glaive impérial pyrogravé</i> (Borganorm)	210 c.

Chaque article ne peut être acquis qu'une fois, plus serait un signe de largesse (...ou de faiblesse). Exception faite du *Croc des Omphal* qui peut être acheté deux fois avec une remise de 20 *cérastres*. Si vous achetez à boire ou à manger, considérez que vous avez préalablement goûté. Le cas échéant, notez l'action *dé de liqueur* et/ou *bouchée d'ail des ours*. Dans le même ordre d'idées, notez l'état *parfumé* si vous acquérez le parfum. Consommé entier, le *Saucisson d'ours à l'ail* restaure 1 point de **Métal**.

La *Chemise de satin orangé en crin de ghorac* se distingue par un haut col rigide élégant, présenté comme la dernière mode à la cour d'Ombrie ; vous pouvez l'enfiler tout de suite ou la faire porter dans vos appartements.

Les pièces d'armement sont amplement détaillées au **229**, rendez-vous y avant d'en faire l'acquisition.

Une fois vos achats effectués, notez les produits acquis dans votre équipement et continuez votre tour des festivités : au **27** chez le torrificateur *eresh* ? Au **145** près de l'équilibriste ? Au **149** sur la lice ? Ou au **125** vers les tables de jeux en direction du Temple ? Cette dernière option n'est pas possible si vous avez la clef *flânerie*.

Par ailleurs, si vous pensez avoir fait le tour, vous n'avez plus qu'à rejoindre le **52** jusqu'à ce que commence la cérémonie de mariage.

**\*31\***

---

### Porte-Nord

À pas feutrés, sous les yeux circonspects de Borgano et de la Reine, vous vous approchez des gardes postés à l'entrée de la muraille. Soudain, vous hurlez :

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

Tous ont bondi sans exception. Incrédules, ils bredouillent un oui contraint avant de regagner leur posture patibulaire. La Reine, semble-t-il, apprécie autant votre fermeté que votre humour. Gagnez 1 point de *Noblesse*. Prenez ensuite congé au **51** ou bien profitez de la bonne humeur pour une balade contée au **10**.

## UN DÎNER FAMILIAL

**\*32\***

---

**Salle à manger**

*Vous croyez entendre les boules de billard s'entrechoquer. Mais elles ornent désormais le mobilier. Des vieux ustensiles prennent la poussière aux râteliers : maillets, queues, épées de bois, raquettes... Vos Ancêtres, peints aux quatre coins de la pièce, vous invitent à jouer.*

Vous vous rendez compte que le temps a bien avancé, la nuit se profile à l'horizon et l'on vous a prié de rejoindre votre oncle et votre frère pour manger en privé. En d'autres circonstances, les invités d'honneur vous auraient rejoint, mais l'état de santé préoccupant de votre oncle permet, voire exige, cet écart.

Vous longez le couloir où les gardes armés jusqu'aux dents et grandis par le panache bleu impérial vous saluent tour à tour. La salle à manger improvisée depuis que votre oncle est malade est l'ancienne salle de jeux située non loin de sa chambre, au bout de ce couloir. Managorn est déjà en sa compagnie, on vous attend. La vieille table de billard est dressée pour y manger. Ce cadre intimiste ménage le Roi, c'est l'une des pièces les plus sobres du palais : habillée d'un sage lambris laqué et ornée par cinq tableaux de famille. L'un deux vous laisse un souvenir impérissable : il vous représente avec



votre frère en pleine partie de billard avec feu votre père. Votre dos se souvient des courbatures suite à l'interminable pose inconfortable. Sur la table se tiennent d'épaisses tranches de pain de seigle en guise d'assiettes, sur lesquelles fume un filet de poitrine de paon et son coulis de fraises, entouré comme d'une petite muraille par une purée de patate douce et de panais aux huit poivres de Tiniss (un mélange d'épices curatif).

- Bonsoir, mon neveu, toussote Lanaorn II.

- Bonsoir, mon oncle, comment vous portez-vous ? La journée fut-elle clémente ?

- Pour être franc, mes enfants, je vais au plus mal.

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

- Qu'ont dit les médecins ? Demande Managorn.

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

À ce mot, le roi est pris d'une quinte de toux qui semble interminable.

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

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

Comme s'il voulait changer de sujet, votre oncle, qui tenait déjà ses couverts, entame le repas de bon cœur. Quel que soit son état de santé, son appétit ne semble pas affecté. Et c'est en avalant rageusement sa viande qu'il poursuit sur des futilités. Jusqu'à maintenant, son énergie débordante vous a toujours tenu en respect, mais aujourd'hui sa crinière grisonnante, sa barbe chaotique, ses yeux injectés de sang et la sueur régulière sur son visage vous dévoilent un Roi aux portes de la mort. Vous frissonnez à cette pensée. Soudain, le

mourant revient à un sujet plus terre à terre : « As-tu lu les lettres que je t'ai confiées ce matin, Vanagorn ? »

- Alors mon frère, s'enjoue Managorn, te voilà plongé dans les affaires du Royaume !

Affichant toujours une mine complice lorsqu'il plaisante avec son jumeau, le futur marié semble avoir anticipé votre réponse, quelle qu'elle soit...

Avez-vous effectivement *examiné les lettres du matin* ? Si oui, acquiescez fièrement au **92**. Dans le cas contraire, allez rougir au **255**.

**\*33\***

---

### Couloirs du Palais

Sans attendre, vous marchez le pas cadencé à la rencontre du chirurgien. Vous vous croisez dans les couloirs entre deux rangées de gardes aux yeux mi-clos, priant les esprits des pas feutrés... Le chirurgien examine votre estafilade silencieusement :

- La blessure est superficielle, conclut-elle d'une voix revigorante. Mais sa croûte verdâtre et les gelures, tout du long, montrent qu'elle fut cautérisée brutalement par un phénomène de fluduction accidentelle.

Vous lui montrez votre main dont la luminescence décroît petit à petit.

- C'est bien ça, confirme-t-elle. Je vais chasser les résidus de Foudre incrustés dans votre chair et faire en sorte que la blessure cicatrise à son rythme. Ensuite, avec votre permission, je lui appliquerai trois points de suture.

- Faites, merci mille fois.

L'opération dure une petite heure : le chirurgien se concentre et agite ses doigts comme s'il jouait de la harpe avec votre cou. Vous sentez de doux courants chauds vous parcourir le buste de haut en bas, tandis que virevolte une poussière phosphorescente. Quand le sang se remet à couler

depuis votre gorge, la dame cesse son étrange mélodie sourde et curative pour vous éponger, purifier la plaie et enfin la suturer.

Regagnez 2 points de **Métal** et annulez l'état *irradié* mais cochez une case *écorché* en échange. Ensuite, vous irez vous reposer au 75 sur ordre de la soigneuse.

**\*34\***

---

### Cauchemar

Paniqué, le destrier présente ses cornes à la créature en furie, laquelle vient s'y empaler ! Folle de rage, elle abat une patte griffue titanesque qui égorge le ghorac. Ce dernier s'effondre... et vous avec.

Grillez 1 point de **Foudre** puis testez cette aptitude contre sa *valeur actuelle*. En cas d'échec, ôtez-vous 4 points de **Métal**. Quant au LOUP-OURS, il est gravement affaibli par le coup de corne : retirez-lui 15 points de **Métal** et retournez combattre seul au 57.



**\*35\***

---

### Chambre d'hôte

Contre toute attente, vous décrivez un arc de cercle et décapitez plusieurs fleurs alignées... Le Calice termine sa gestuelle et les fleurs restantes s'élancent vers vous ! Vous les esquivez sans mal, au grand dam de votre adversaire, cible d'un coup décisif ! Grillez 1 point de **Foudre** et déclenchez la *Botte du Prince volant* au 241.

**\*36\***

---

**Garghorac**

Décus, les gladiateurs plient bagages et rejoignent le reste de la troupe sans même vous dire au-revoir.

Supprimez 1 point de *grâce* en présence des gladiateurs avant de vous rendre au **130**.

**\*37\***

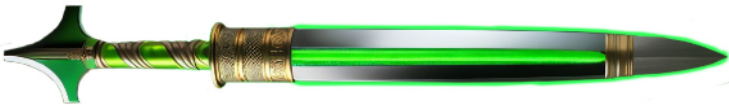
---

**Appartements du Prince**

De ce qui semble la « bouche » de l'OBSIDE émanent des espèces de vibrations morbides. Alors que vous vous apprêtez à conduire la Reine vers la sortie, une étincelle jaillit de votre main droite. Incrédule, vous constatez une seconde fois le phénomène, jusqu'à ce que les étincelles se multiplient et prennent la forme d'une broche d'énergie verdoyante, laquelle se métamorphose bientôt en un glaive scintillant ! Au même instant, l'orage retentit. C'est un signe ! Ptauros est avec vous !

Grâce au dieu Ptauros, votre *Total de Combat* reçoit un bonus de +1 point jusqu'à la fin du combat. Aussi, quelle que soit l'arme dégainée, elle acquiert le trait *foudroyant* jusqu'à la fin du combat et le trait *divin* jusqu'à la fin de l'aventure. S'il s'agit d'un *Glaive impérial pyrogravé*, le trait *foudroyant* devient permanent.

Retournez au **83**, à moins que vous n'ayez aussi fait *une offrande aux Œillades* (lesquelles vous épient au **79**) ou à *Ancolie* (qui fleurit de mystères au **110**).





**\*38\***

---

**Fruits impériaux**

*La variété de pommes dans laquelle vous êtes tombé se fait appeler la verte-gorge. Une sottise légende prétend que sa consommation goulue quotidienne est à l'origine du pelage vert des ghoracs...*

La tête en bas, dessanglé, vous glissez droit sur un tas de pommes vertes ! Bleudécaille s'en rend compte et fait volte-face, tandis que les cueilleurs vous regardent incrédules. La honte vous submerge. Comme l'aurait fait une chatte avec ses chattons, Bleudécaille vous pince le col par le bout des lèvres et vous remet en selle. La scène, humiliante, déclenche les rires des paysans. Vous seriez mal avisé de leur en tenir rigueur.

Il est temps de reprendre la route de la Cascade aux Muses où un bain de solitude vous ferait du bien.

Notez que vous subirez -1 de *disgrâce* en présence de Bleudécaille. Partez au **130** sans demander votre reste...

**\*39\***

---

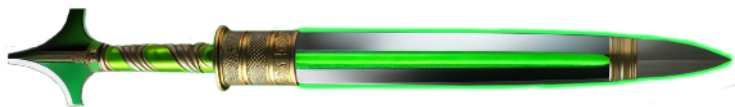
**Souvenir**

*Vous vous lancez à toute vitesse vers la créature, un danger imminent. Fuir vers le Palais lui donnerait l'avantage, aussi avez-vous décidé d'agir maintenant, sans écouter Managorn, qui vous supplie d'arrêter, mais têtu, vous attaquez la bête de front : les armes naturelles du ghorac sont certes meurtrières, mais que peut faire votre destrier contre ce monstre d'épouvante, jadis né d'un puissant maléfice ? Votre frère hurle une dernière fois, mais il est trop tard. Les bois de votre ghorac ont éraflé le flanc du monstre. Celui-ci riposte aussitôt, sous-estimant l'agilité de son adversaire, lequel évite un coup mortel. Conscient du danger, votre ghorac semble vouloir fuir. Mais*

*vous ne voulez rien savoir, vous restez le maître. Soudain, vous apercevez d'autres blessures du LOUP-OURS : tout son flanc gauche est en fait meurtri. Qui plus est, le monstre a l'air épuisé, vous l'entendez souffler. D'un coup la tête de loup (incorporée à l'ours) se met à hurler. Ce qui vous glace le sang. Mais une voix féminine retentit derrière vous : celle d'une vieille Omphal sifflant longuement les s, comme tous les vieillards de son espèce. La dame-serpent s'interpose entre vous et le LOUP-OURS, une petite serpe rouge à la main. Vous êtes hypnotisés par les tortillements de son appendice caudal lorsqu'elle vous pointe du doigt et siffle :*

*- Sssoyez maudits, jeunesss écssservelés ! Fffuyez pendant qu'il est temps !*

Rendez-vous brusquement au **157** où un grondement retentit !



**\*40\***

---

### Appartements du Prince

Malgré la frayeur, vous contenez votre ardeur et observez l'intrus en vous repositionnant. « Ouf ! » soupirez-vous de soulagement après avoir reconnu Bleudécaille, votre Dragon de compagnie. Il vous regarde d'un air interrogateur, émettant un petit « hem » qui en dit long... Après avoir ouvert la porte de votre chambre pour inviter la garde à saluer le Dragon, qui n'est plus venu au palais depuis un bon mois (ce qui a participé à votre surprise), rendez-vous au **111** pour engager la conversation.

**\*41\***

---

**Souvenir**

*Votre frère vous implore de retourner au Palais avec lui. Vous obtempérez en faisant volte-face. Bientôt, ne subsistent derrière vous que quatre yeux rougeoyants vous scrutant au loin. Aussi, tandis que vous vous éloignez, le monstre hurle de douleur... et s'effondre. Sans explication, vous voilà pris d'une soudaine pitié, sa souffrance vous attire. Et si les légendes sanglantes qu'on vous racontait n'étaient que fabulations ? L'animal aurait pu vous mettre en pièce à la première occasion ! Vous rebroussez chemin. Stupéfait, Managorn tente derechef de vous raisonner. À hauteur de la bête, vous constatez son flanc gauche meurtri, elle ne présente guère d'hostilité tant que vous ne l'approchez pas de trop... Tandis que vous rebroussez chemin lentement, une dame-serpent accourt auprès du monstre, agitant frénétiquement une faucille éclatante, qui laisse dans son sillage des traînées de brumes rouges. D'un geste brutal, elle tranche le vide et l'animal s'effondre, apaisé.*

Écoutez paisiblement la cascade vrombir au **132**.

**\*42\***

---

**Chambre d'hôte**

Vous demeurez captivé par la noirceur de ses globes oculaires, ni iris ni pupille, sans doute le résultat d'une incantation élémentaire. Vous ignoriez que le Calice maîtrisait avec talent l'Obsidiâme, l'un des huit éléments... À moins qu'Ancolie ne lui en ait prêté la science le temps d'interférer entre vos deux royaumes ? Mais soit, ainsi qu'on vous l'a enseigné à l'École Impériale de la Corne de Jade, vous savez qu'à maîtrise égale, la Foudre est beaucoup plus rapide que tout autre élément. La meilleure solution est donc de griller 1 point de **Foudre** et de frapper sans attendre au **241**.

**\*43\***

---

**Festivités**

L'équilibriste, qui se désaltérait quand vous prîtes la parole, manque de s'étouffer à votre demande. Elle se ressaisit aussitôt puis, moins timide qu'elle en avait l'air, s'empresse de vous transmettre son art (et surtout les consignes de sécurité) en quelques mots. Sûr de vous, vous montez sur la roue avec l'aide de l'experte. Les gens s'agglutinent pour observer le Prince s'adonner à des exercices de foire. Les pieds sur les pédales, vous actionnez le mécanisme, aussitôt, la fille lâche prise et vous laisse seul avec votre équilibre.

Grillez donc 2 points de **Foudre** puis testez cette aptitude contre sa *valeur actuelle*. En cas de réussite, rendez-vous au **86**. En cas d'échec, rendez-vous au **58**. Si vous avez bu un *dé de liqueur*, ses effets toniques augmente le seuil de 2 points. Notez que si vous avez fait (ou fait faire) une *offrande à Ptauros*, l'action est considérée comme réussie.

**\*44\***

---

**Cascade aux Muses**

Malgré la mésaventure, Bleudécaille vous invite à respirer profondément et à penser à autre chose. Par exemple, au mariage de votre frère et à l'heureuse fête qui se prépare. Vous arpentez ainsi tous deux la clairière merveilleuse, laissant derrière vous le théâtre de vos souvenirs. Mais le paysage vous extirpe bientôt quelques sourires, ce qui soulage votre ami, heureux de vous rendre de meilleure humeur. Observant les environs, vous découvrez par hasard quelques étranges fruits pendus à un arbre dont vous ignorez l'espèce. L'arbre est assez petit et il ne porte que trois fruits : trois sphères jaunes spiralées de bleu. Il ressemble à un oranger miniature. L'arbuste attise votre curiosité, Bleudécaille assure n'en avoir

jamais vu dans la région.

– Ces fruits... suggère Bleudécaille, ils feront belle impression à la Cour s'ils se révèlent comestibles. J'aimerais goûter... conclut-il en approchant sa langue.

Au moment où vous alliez en cueillir, un *splash* retentit derrière vous. En vous retournant tous les deux, vous capturez du regard les pieds translucides d'une Muse qui disparaît sous l'eau bleue... Vous lancez un regard dépité à votre ami qui compatit... Vous avez raté l'occasion de vous rincer l'œil...

Hélas, rejoignez le Palais au **8**.

**\*45\***

---

### Festivités

*La grande cour n'avait jamais été aussi colorée. Les plus belles fleurs des jardins royaux jalourent les futurs mariés, impressionnés par les étendards flamboyants des quatre coins du continent, les robes et costumes onéreux des nobles en effervescence et les fruits exotiques aussi bien lustrés que bijoux et breloques.*

Les festivités vont bon train. Votre frère, bien que plus sérieux que vous, sait comment s'amuser ! Il a supervisé en personne l'ensemble du programme aux côtés des maîtres de cérémonie et des artistes. La cour intérieure est bariolée de monde. Les invités s'enivrent des couleurs et des senteurs aux différents étals du marché, disposés sous les portiques encadrant la cour, de part et d'autre, les amateurs s'émerveillent des prouesses des acrobates, jongleurs et autres saltimbanques aguerris, en même temps, les oreilles sensibles se laissent distraire par les poètes et les musiciens. Artistes et marchands sont venus des quatre coins du continent, parfois même d'anciennes terres vassales. Enfin, au centre de la cour et de ses jardins, une lice voit défiler des gladiateurs, combattants itinérants eux aussi venus de loin pour se produire devant la noble (et riche) foule.

Vous respirez mille saveurs émanant des étals, dont l'une aussi prégnante qu'inconnue attire votre attention. En effet, votre odorat vous guide en direction d'un jeune Eresh trapu à la peau d'ombre, le crâne rasé, bardé d'un encombrant tablier tâché. Il est en train de moudre, au moyen d'un petit moulin, des graines noirâtres que vous n'avez jamais vues et dont vous ignorez la provenance. Il sert à quelques curieux et curieuses de petites tasses remplies d'un breuvage fumant. Une équilibriste s'entraîne à tenir droite en pédalant sur une grande roue tout en jonglant avec des oranges, tandis que dominant les flûtes, les tambours et le fracas des tridents contre les boucliers lourds des combattants. Non loin des artistes, l'allée qui conduit au Temple des Œillades, où se déroulera le mariage, est bordée de tables de jeux qui forcent les visiteurs à serpenter pour sortir de l'enceinte.

Quelle activité vous tente ? Faire le tour du marché au **30**, suivre l'artiste en roue libre au **145**, ou poursuivre votre balade jusqu'aux abords du Temple, en passant par les tables de jeu du **125**. À moins que rien de tout cela ne vous siée et que vous ne préférerez plonger au **149** au milieu de la lice face aux gladiateurs ?

---

**\*46\***

### **Porte-Nord**

Après tout, cette bouteille n'était pas si chère, et qu'est-ce qu'elle était bonne ! C'est quand vous absorbez la dernière goûte que vous réalisez avoir tout bu. Dommage que le délice vous brûle l'œsophage au point de brouiller vos sens... La douleur lancinante irradie votre estomac, votre gorge et même vos tempes... Sans compter le vertige quand vous vous levez... Le retour s'annonce laborieux. Heureusement, la fraîcheur du soir vous aide à tenir... mais une fois baigné dans la chaleur sociale des campements improvisés de la cour intérieure, une nausée irrépressible vous envahit...

Vous chassez les mauvaises pensées en même temps que l'alcool et l'acide fruité. Dans un rôle pathétique et désespéré, vous vomissez 1 point de *Noblesse* non encore digéré. Puis, vous rejoignez vos appartements en traînant la patte et vous massant le ventre.

Ôtez-vous aussi 1 point de **Métal** et diminuez de 2 points votre valeur de *Combat* jusqu'au prochain réveil. Notez que vous étiez *saoul* et rendez-vous au **75**.

**\*47\***

---

### Festivités

- Les festivités sont très réussies, annonce la Reine dans votre langue. Nous nous amusons Et vous ?

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

- Pardonnez ma maladresse, s'inquiète-t-elle. Que se passe-t-il ?

- Je ne voudrais pas vous ennuyer, souriez-vous avec mélancolie. Mais soyez sans crainte. Jouons maintenant, si vous le voulez bien.

- À la bonne heure. Mais promettez-moi d'essayer de vous amuser.

- Je vous le promets, assurez-vous.

La Reine est sensible à votre engagement. La partie (de canasta) se déroule dans la bonne humeur et votre échange avec elle est savoureux. Vous prenez d'ailleurs la peine de lui rendre la politesse en parlant un peu dans sa propre langue. Si par ailleurs vous aviez pris la peine de *réviser votre grammaire de trystalin*, +1 de *grâce* en présence de la Reine, en raison de vos performances appréciées ; sauf si vous avez goûté une *bouchée d'ail des ours*, votre haleine annule cette *grâce*.

Comme l'a requis Sa Majesté, vous vous amusez, mais l'heure tourne. Posséderiez-vous par hasard une *Lyre à sept cordes* ? Si tel est le cas rendez-vous au **141** sans tenir compte

des choix suivants. Sinon, ne vaudrait-il par mieux vous rendre de suite à la cérémonie de mariage au **52** avant d'y arriver en retard ? Enfin, si vous pensez que l'assemblée pourrait souffrir quelques minutes de retard, flâneriez-vous encore au **30** du côté des étals ? Dans ce dernier cas, prenez la clef *flânerie*.

**\*48\***

---

### Cascade aux Muses

Alors que Zaris et Sohorn s'affairent à exciter l'ours, par des cris et des provocations, Lisha est toujours en transe. Vous comprenez que son invocation des Ancêtres n'était pas pour la forme ! En effet, l'ours se débat contre des adversaires invisibles... Gladius et Glensis ? Au bout de quelques secondes à peine, l'ours capitule et s'en retourne dans la forêt. Ébahis, vous vous joignez à la liesse mais remarquez que Bleudécaille est absent. Sans doute est-il parti boudier. Qu'importe, il s'en remettra.

Il est maintenant temps de profiter du paysage enchanteur de la fameuse cascade aux reflets bleutés.

- Le premier à l'eau gagne mon épée, lance Zaris !

Le bougre est parti avec une belle avance, il y a tout à fait peu de chance de le rattraper. Si vous désirez tout de même tenter le coup, rendez-vous au **182**. Sinon, avancez tranquillement avec les autres jusqu'au **298**.

**\*49\***

---

### Coin sombre

Satisfaits, les brigands ne demandent pas leur reste et fondent dans la nuit aussi vite qu'ils étaient apparus. Tellement vite qu'ils laissent choir 2D6 de vos *céarstres* (que vous pouvez donc récupérer). Honteux, néanmoins tracassé par des choses plus importantes, vous rebroussez chemin en



pressant le pas vers le **75** où vous serez en sécurité. Certes, vous auriez pu alerter la garde, mais vous avez eu peur que cela se retourne contre vous.

N'oubliez pas de soustraire de votre bourse cinq fois le nombre de *cérastres* versées à Bardis en échange de son équipement, moins les 2D6 pièces récupérées au sol.

---

**\*50\***

**FIN**

La Reine vous regarde admirative. Malgré tout, vous ressentez une gêne (une honte ?) inexplicquée. Sa beauté vous trouble-t-elle ? À moins que vous ne vous sentiez pas aussi noble, dans l'âme comme dans le cœur ? Une grande histoire d'amitié commence entre la couronne de Trystal et celle du Vaste Royaume. Et rien que pour avoir contribué à cela, en évitant la mort de la Reine, vous pouvez être fier de vous ! Le reste de la journée, la Reine insistera pour visiter le Palais dans tous ses recoins avec vous, accompagné de votre charmant précepteur, qui connaît si bien l'Histoire. Vous devinez qu'elle pense à votre bien-être et souhaite ne pas vous voir vous morfondre seul (et c'est bien ce que vous auriez fait !). Flora, vous l'appellez désormais par son prénom, est pour vous une grande Reine. Puissiez-vous suivre son exemple et devenir un Prince d'exception, quels que fussent vos actes. Car seul l'avenir compte ! Une semaine plus tard, la Reine sera retournée sur son île. Vos routes, sans aucun doute, se croiseront à nouveau. En attendant, vous ferez de votre mieux pour aider le Roi Managorn V, et votre belle-sœur, la Dame Janulie, à gouverner dans la paix.

Rendez-vous à l'**Épilogue**, p. 296.



---

Appartements du Prince

Content de rejoindre vos appartements, vous décidez d'y demeurer une bonne partie de la journée. Mais qu'allez-vous y faire ? *Lire un livre d'Histoire* sur Ana le Foudroyant, *jouer un peu de lyre* ? À moins que, soucieux de bien paraître devant la noblesse insulaire, vous préféreriez *réviser votre grammaire de trystalin*, ainsi que le vocabulaire de circonstance ? Toutefois, vous pouvez aussi *examiner les lettres du matin* que votre oncle vous a confiées, étant lui-même trop mal en point pour s'y attarder.

Vous n'aimez pas trop ces longues heures de loisir ou d'oisiveté (stratégique) passées seul entre les cents murs du Palais... Vos pas remuent autant de poussières que de souvenirs, les Rois morts entendent votre cœur soupirer et vous n'avez de cesse que de vous activer en tous sens pour vous défaire de cette sensation de vieille compagnie fantomatique. Surtout depuis que Managorn passe le plus clair de son temps avec Janulie.

Quoi qu'il en soit, pour vous occuper le reste de cette journée, choisissez deux actions parmi celles *en italique*. Après cela, l'heure du repas tombera au **32**. Néanmoins, il se peut que vous soyez *hanté*, si tel est le cas, rendez-vous à l'inverse au paragraphe énigmatique.



# SOUS LES REGARDS DES MUSES

\*52\*

---

## Temple des Œillades

*Merveille architecturale, ce temple lumineux se distingue par un cœur circulaire spacieux et un toit de verre pyramidal supporté par des arches en roche-antique ; en son sein trône l'autel de miroirs. Les transepts et la croisée des prières sont habités de colonnes torsadées en marbres roses, orange, myrtille... Les murs blanc flamboyant sont incrustés d'ors et de nacres. Le hall d'entrée semble protégé par les statues qui caricaturent en mouvement les Muses des regards.*

Le Temple des Œillades est un édifice remarquable, dans le style impérial « Fin de Règne », grandiose et austère : la façade est de marbre, laiteuse, sans fioriture, sertie d'épais vitraux, éclats d'orange-nuit, bleu-fantôme et noir-esprit. En guise de porte, un grand rideau crème fouette le parvis au rythme du vent doux. L'intérieur est lumineux, des mosaïques aux détails obsessionnels saluent chacun de vos pas, tandis que des colonnes torsadées de marbre blanc-sel, sucre-rose et chaste-ciel délimitent fièrement les espaces culturels. Ici et là, des statues en érable moucheté et des masques en sel cuit à l'effigie des Muses qu'on nomme Œillades. Leurs orbites incrustées d'éclats élémentaires rappellent qu'elles nous épient dans l'intimité du mariage. Les invités autorisés affluent, vêtus de teintes claires et douces, robes, toges, chemises amples virevoltent au gré des courants d'air, libérant les parfums comme une bouffée de pollens printaniers.

Avez-vous le mot de passe *toge de cristal* ? Si c'est le cas, rendez-vous immédiatement au **194**. Sinon, poursuivez la lecture au **137**.

**\*53\***

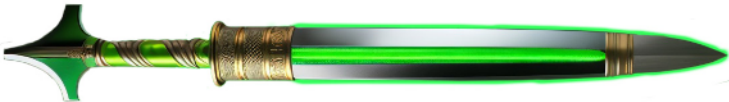
---

### Appartements du Prince

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

*Bom !* La porte vient de céder sous le martellement ininterrompu, les palatiaux déboulent en trombe, s'enquièreent immédiatement de la santé de Leurs Altesses. Si la Reine a perdu des points de **Métal**, vous la faites emmener à l'infirmerie. Sinon, elle demande à être reconduite en lieu sûr, auprès du Roi Managorn. Après cela, les responsables du Palais devront se réunir et aviser. Même si la créature est détruite, il en reste peut-être d'autres. Plus tard dans la journée, vous ferez convoquer le Miroitier afin qu'il bénisse votre chambre et la rende inattaquable pour la nuit.

Il est possible que vous possédiez le mot de passe *Ancolie*, dans cette éventualité, vous seriez prié de vous rendre au **147**. Dans le cas inverse, rendez-vous au **6**.



**\*54\***

---

### Coteaux du Borgan

Bleudécaille fait un petit tour d'horizon avant de se poser à une distance respectable. Vous avez toujours été impressionné par la discrétion dont pouvait faire preuve une créature aussi massive. Vous surveillez la scène au loin. Bleudécaille fixe sa cible avec attention. Au même moment, ne comprenant rien à ce qui est en train de se jouer, la jeune femme voit le ghorac redevenir serein, exécuter quelques pas de re-

cul pour courber l'échine en pointant sa corne centrale vers elle en signe de respect. Après quoi, il rebrousse chemin vers la forêt. Incrédule, mais rassurée, la demoiselle reste assise en regardant filer l'animal. Mission accomplie.

Fier de vous, vous commandez à votre monture de s'envoler aussi discrètement qu'elle est venue, et vous de reprendre la route de la Cascade aux Muses... Non sans avoir gagné 1 point de *Noblesse*. Rendez-vous au **66**.

**\*55\***

---

### Temple des Œillades

Vous sortez la lettre endommagée et exposez votre développement devant l'assemblée, qui n'est sans doute pas prête de s'en remettre. La Reine, demeure impassible autant que son frère.

Après que vous avez ordonné de mettre le traître aux fers, le monde se disperse. La Reine, furieuse, fait écarter la foule pour déguerpir la première. La terrible nouvelle se répand parmi les invités et ce qui était une liesse de mariage princier prend des allures de tragédie d'État.

Tout s'est succédé à une vitesse folle, même vous avez l'impression d'avoir loupé quelque chose. Le poids du décès de votre oncle ressurgit soudain. Ce qui vous fait remarquer que son corps gît toujours à vos pieds ; Managorn rassemble des soldats pour le déplacer. Vous vous entretenez un moment avec lui pour lui détailler la situation, mais il peine à comprendre la trame de l'histoire. Il semble vous en vouloir, mais la mort de votre père vous interdit à tous deux de vous chercher querelle.

Le reste de la journée aura lieu la cérémonie funèbre en l'honneur de votre oncle. Après cela, vous irez vous effondrer dans votre chambre au **65**. Notez surtout que vous avez donné l'ordre de *mettre le renégat en geôle*.

**\*56\***

---

**Lice**

- Xaliunda ! hurle-t-il, raploc wxarguinè, eha sha !  
Étrange, votre « ennemi » vient de vociférer d'incompréhensibles syllabes, pour votre plus grand désarroi. Qu'est-ce que cela signifie ?

Avez-vous *demandé un conseil au gladiateur* ? Si oui, rendez-vous au **222**. Sinon, poursuivez au **159**.

---

**\*57\***

**Cauchemar**

*Il est des songes énigmatiques, d'autres peu rassurants, voire angoissants. Mais ceux qu'on nomme cauchemars sont bien plus sombres encore : ils enveloppent votre esprit dans une épaisse nuit qui paraît sans fin et laisse planer au réveil les noirs fantômes du passé...*

Vous et votre destrier allez affronter cette hantise de votre enfance ; pour commencer, si vous avez la clef *mauvaise nuit*, rendez-vous tout de suite au **228**.

Si ce n'est pas le cas et que vous avez la clef *ghorac mort*, rendez-vous au **34** avant de poursuivre.

Si vous avez, cette nuit, ne fût-ce qu'aperçu un *Glaive noir-ci*, faites un détour au **134** avant de combattre.

---

**LOUP-OURS**

**Cauchemar 16 – Métal 50**

*Combat 20 – Noblesse 2*

---

Griffes : ✂ 8 (pair) – Gifle : ✂ 4 (impair) – Peau dure -2

\**Cauchemar palpable* : botte secrète limitée

---

*Hurllement paralysant* : suite / immobilisé

*Voque ursuline* : ☒ gardé / désarçonné

Cet adversaire a une armure naturelle (peau) retirant 2 points à tous les dégâts qu'il subit.

Si, à un moment, vous sortez une suite au *premier jet*, la tête de loup pousse un *Hurlement paralysant* : vous et votre ghorac êtes terrorisés : vous souffrez d'un malus au *Combat*, lors de la *passé d'armes* suivante, égal à la hauteur du triple (par exemple, -3 avec un triple 🎲).

Un 🎲 sur au moins un des *dés gardés* par le LOUP-OURS déclenche la *Vouge ursuline*, qui vous désarçonne et vous force à garder le *dé mineur* jusqu'à la fin de la rencontre quel que soit votre score de **Métal** (celui du LOUP-OURS ou du GHORAC qui aura le plus de **Métal** gardera le *dé majeur*) ; cela dit, au moment de la chute, grillez 1 point de **Foudre** et testez cette aptitude contre sa *valeur actuelle* (en cas d'échec, ôtez-vous 4 points de **Métal**). Après cet accident, le GHORAC continuera d'attaquer normalement.

Tant que vous n'êtes pas désarçonné, vous ne pouvez pas utiliser la *Botte secrète du Prince volant*, même en sortant une suite au *premier jet*.

Tant qu'il est en vie, le destrier combat à vos côtés ; voyez les Adversaires multiples, p. 23.

## GHORAC BLEU

**Foudre 2 – Feu 2 – Métal 40**

*Combat 25 – Noblesse 25*

---

Cornes : 🎲 6 (pair) – Sabots : 🎲 3 (impair)

---

*Clairvoyance* : double / blessures ☹

*Pourfendeur* : triple / -1 **Feu** / encorner : 6 ~~armure~~

Grâce à sa *Clairvoyance*, le GHORAC peut retourner la force de son adversaire contre lui : quand on obtient un double au *premier jet*, et que l'adversaire emporte l'*opposition* contre au moins l'un de ses deux adversaires, celui-ci subit autant de blessures qu'il en inflige. De plus, les dégâts de sa propre at-





taque sont répartis (à votre discrétion) entre Vanagorn et le ghorac bleu, chacun devant perdre au moins 1 point.

L'entraînement du *Pourfendeur* permet de percer les armures : sur un triple au *premier jet*, le GHORAC encorne son ennemi, lui infligeant 6 dégâts sans tenir compte de la *Peau dure* et en dépit de qui emporte l'*opposition*. Cela coûte 1 point de **Feu**, à 0, il ne peut plus *pourfendre*.

Si, par miracle, vous vainquez ce monstre horrifiant, sortez de ce cauchemar par la porte du **22**, prenez la clef *mauvaise nuit*, si vous ne l'avez pas déjà. Surtout, à votre réveil, en guise de mauvais souvenir, recouvrez tous vos points de **Métal** tombés durant le cauchemar, mais perdez-en tout de même 1 au réveil pour l'angoisse.

Cela dit, il est possible que ce monstre vous ratatine, veuillez dans ce cas mordre la poussière au **3**, prendre la clef *mauvaise nuit* si vous ne l'avez déjà, et recouvrer tous vos points de **Métal** perdus, mais ôtez-vous en 2 dès le réveil pour l'angoisse effroyable.

---

### \*58\*

#### Festivités

Vos débuts sur cette roue singulière s'annoncent prometteurs. Conseillé et encouragé par l'équilibriste, vous effectuez une progression lente mais régulière jusqu'à la sortie du Palais. Les gardes sont bluffés, les yeux exorbités : « Heu... c'est pas le Prince, là ? ». Cependant, passé l'enceinte, le terrain est nettement moins régulier... sans compter les tables de jeux et d'en-cas créant une sorte de parcours du combattant pour le novice tête-brûlée que vous êtes. Vous éprouvez d'ailleurs de plus en plus de mal à maintenir le cap et, malgré les recommandations de l'entraîneuse, vous paniquez et accélérez de peur de tomber ! La Reine, en pleine partie de canasta, vous regarde passer à toute vitesse. Médusée, elle en perd ses cartes ! Les quidams se retournent vers la scène les uns après

les autres, alarmés puis ébahis. Des serveurs entraînés d'abreuver les attablés vous évitent de justesse, parfois avec classe, parfois au prix de leur équilibre. Au travers de la cohue en délire, vous ne cessez de gagner en vitesse, fonçant droit sur le parvis du Temple ! Grâce à la vitesse accumulée, les marches de marbre blanc, heureusement plates, vous accueillent favorablement... à l'exception de la dernière, malheureusement plus haute, par dessus laquelle la roue s'envole et vous expédie à l'intérieur du Temple, dont la grande entrée n'est dissimulée que par un rideau flottant. C'est donc en planant dans les airs que vous saluez l'assemblée, votre frère, sa fiancée, le Miroitier et votre oncle (déjà la main sur le front) avant de vous écraser lamentablement sur les dalles de marbres multicolores, aux pieds des invités hébétés. Des visages familiers, dont Borgano, se précipitent pour vous relever, tandis qu'il vous semble entendre un royal mais néanmoins discret « sombre sot » en arrière-plan.

- Bien... Hasarde le Miroitier éberlué, devant son autel fait d'éclats de miroirs. Le témoin étant arrivé... La cérémonie peut commencer...

Vous n'avez plus qu'à vous remettre de vos émotions, en rejoignant les invités au **52**. Tournez toutefois la roue de votre *Noblesse* en en perdant 1 point.

---

**\*59\***

### **Cryptes**

Rageusement et sans scrupule, vous désolidarisez du sarcophage la pauvre pierre tombale. Celle-ci gronde féroce-ment. Une odeur de poussière et de vieux bois vous agresse les narines, si bien que vous éternuez, toussiez et crachez la glaire le temps que la brume ancestrale se disperse. Vous reprenez ensuite votre torche et examinez le contenu du tombeau alors que votre cœur d'enfant palpite. Vous plissez les yeux et scrutez l'intérieur : un glaive s'y trouve bel et bien !

Une paire de mains squelettiques semble figée autour de sa garde. Certes, l'enfant espérait mettre au jour une splendide lame verdoyante aux reflets moirés et incrustée de pierreries, telle que décrite dans les légendes. Mais le Prince instruit se souvient que ce genre d'armes n'était pas d'usage à l'époque d'Ana, d'une part la lance et la hache lui étaient préférées, d'autre part, elles étaient plus petites. Enfin, les lames serties ne furent à la mode que sur la fin de l'Âge des Empires...

Vous vérifiez vos acquis immédiatement : le glaive légendaire d'Ana se présente comme une courte lame d'airain noir-ci, émoussée et éraillé, à la garde très discrète, sans quillons, prolongée par une fusée dénudée. Voici donc ce que vos historiens appellent le proto-glaive impérial... Fut-ce avec ce genre d'armes que vos Ancêtres eurent bâti le Vaste Empire ? Vous avez du mal à le croire. Et pourtant...

Rien ne vous empêche de refermer le tombeau sans y toucher, mais si vous emportez cette arme, inscrivez le *Glaive noir-ci* dans votre équipement. Quoi qu'il en soit, perdez 1 point de *Noblesse* pour profanation avant de retrouver Ana I<sup>er</sup> le Foudroyant dans vos rêves, au **181**.

---

**\*60\***

### Lice

C'est la douche froide... Princier, vous retirez le casque et appelez la garde qui ne tarde pas à réagir. Elle se demande légitimement ce que vous faites sur la lice, accoutré ainsi...

Cette démonstration de force, passablement inutile, vous coûte -1 de *disgrâce* en présence des gardes palatiaux. Le fier Tricorne d'Îledaivent se laisse maîtriser, mais son collègue Bardis s'empresse de prendre sa défense. Les gardes ne prêteront pas attention à son discours à moins qu'il n'ait des révélations croustillantes à partager... Combien de *céarstres* offrites-vous au gladiateur pour endosser sa tenue ? Si 10 ou moins, rendez-vous au **163**. Si plus de 10, allez au **144**.

**\*61\***

---

**Cauchemar**

Fou de rage, le monstre se jette sur vous dans l'idée de vous réduire en charpie ! Mais au dernier moment, une silhouette voûtée s'interpose : c'est la vieille femme-serpent de vos souvenirs, propriétaire mal avisée de l'hybride dégénéré. Lequel, pensant toucher son adversaire, griffe, égorge, éventre et crève la vieille Omphal avant de se ruer sur son cadavre pour s'en repaître. La gueule de loup et celle de l'ours se disputent alors les meilleurs morceaux, ce qui vous laisse le temps de fuir au **22** !

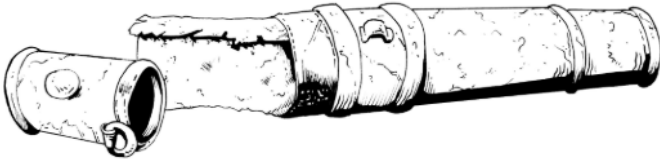
**\*62\***

---

**Porte-Nord**

Pire ! Se pourrait-il que le frère de la Reine travaille pour l'Impératrice Kito ? Et ses agissements au Palais seraient facilités par un complice : le jardinier aux yeux dorés, à n'en pas douter originaire de Kel... et plus qu'un domestique. Comme l'a dit Managorn au dîner, les yeux dorés sont surtout répandus dans la noblesse ! Il pourrait s'agir d'un espion de l'Impératrice ! Vous devez mettre aux fers ces comploteurs, ne serait-ce que pour comprendre ce qui se trame à plus grande échelle...

Veillez gagner 1 point de *Noblesse*. Réanimez votre score de **Spectre** à sa *valeur de départ* et augmentez définitivement cette dernière de 1 point. Notez aussi le mot de passe *complicité* et prenez un repos mérité au **75**.



# LA NUIT PORTE CONSEIL

**\*63\***

---

## Couloirs du Palais

*Lorsqu'ils évoquent les couloirs, les Dragons du Palais se montrent cérémonieux, voire révérencieux. Dans leur langue archaïque, ils les désignent sous le nom complexe de « tunnels des âmes en éternelle souvenance », de même qu'ils appellent certaines voûtes « des gorges du souvenir ».*

Tandis que vous déambulez dans les couloirs faiblement éclairés, les soldats fixent le sol, plongés dans une calme méditation. Une manière pour eux de partager le deuil en écoutant les pas des Ancêtres, selon une croyance répandue voulant que les anciens habitants du Palais arpentent toujours ses allées en quête de compagnie. Vous-même plongé dans vos pensées tourmentées, vous empruntez l'une des sorties les plus discrètes du Palais dans l'idée de gagner les coins les plus sombres de la vaste cour intérieure. Rendez-vous au **297**.

**\*64\***

---

## Bibliothèque

Et si ce document était un faux, destiné à vous gruger d'une manière ou d'une autre ? Peut-être est-ce un canular ? Ou alors, le fond est vrai mais l'on souhaite vous induire en erreur sur le coupable ? Comment savoir ? Commençons par déterminer si le sceau est authentique : vous vous dirigez le pas énergique vers la bibliothèque, où l'archiviste passe généralement la nuit à étudier les grimoires et autres documents.

Ce vieil Arthus vous a lui-même donné des cours d'Histoire jusqu'il n'y a pas si longtemps que ça. Aujourd'hui, ce n'est plus en élève que vous vous adresserez à lui.

*Sanctuaire de l'érudition, c'est toute une aile du Palais qui est affectée sur quatre étages à l'archivage de l'Histoire, des littératures, des sciences... S'y mêlent les parfums des sages poussières, des parchemins, du bois vernis, des reliures restaurées et des vieux gratte-papiers insomniaques...*

Après dix bonnes minutes, presque perdu dans votre propre Palais si gigantesque, vous retrouvez l'entrée et le raccourci vers la salle de travail d'Arthus. Vous constatez qu'elle est encore ouverte et y distinguez la lueur des bougies par l'entrebâillement. Les grattages de plume intempestifs indiquent la présence de l'historien. Malgré la douceur estivale, il est chaudement vêtu. Vous tousssez donc avant d'entrer. Le vieil Elem aux cheveux blancs sur se retourne souriant sur sa chaise grinçante, dévoilant le peu de dents qu'il lui reste. Sur sa peau parcheminée, des stries élémentaires blanc-sage et noir-souvenir se mêlent élégamment, témoins d'une vie consacrée à l'étude.

- Votre Altesse ? Dit-il sagement. Que faites-vous donc ici à cette heure tardive ?

- J'ai un service à vous demander, Maître Arthus.

- Je sais que vous avez toujours aimé m'entendre vous lire des histoires avant de vous endormir, sourit-il, mais vous avez passé l'âge.

- Voyons, vous offusquez-vous, restez sérieux, il ne s'agit pas de ça. J'ai un document de la plus haute importance... Enfin, une lettre qui pourrait devenir importante si vous identifiez le sceau dont elle est ornée : pouvez-vous me certifier que ce sceau est bien celui des Ducs de la Tour Pourpre ?

Vous lui donnez la lettre, Arthus analyse le sceau à travers ses fines lunettes. Bientôt, il vous sourit et déclare qu'il s'agit bien du sceau de cette famille. Cela dit, étant donné la gravité

de la chose, le vieillard, un peu sénile, finit par douter. Il disparaît alors dans les livres un long moment avant d'en sortir une bible d'héraldique poussiéreuse afin d'appuyer ses dires. Au bout d'interminables secondes, il retrouve enfin l'illustration correspondante et confirme qu'il s'agit bien du même sceau. Pourtant, le vieil historien hésite encore. Alors que vous vous impatientez, celui-ci entame une fouille impressionnante qui lui prend un temps fou. Vous faites les cent pas... Le voici maintenant en train de jouer les alchimistes avec la cire du sceau, les bougies et quelque poudre sortie de ses profondes poches. Enfin, il finit par ajouter que, d'après sa pigmentation et son parfum, la cire provient bien de la région de la Tour Pourpre, et de nulle part ailleurs, car elle est très caractéristique. De plus, la calligraphie, affirme-t-il, est celle d'un scribe de métier. Tout ça pour ça...

Vous ne voyez pas en quoi votre ancien professeur d'histoire peut vous aider, sinon en gardant le silence (ce à quoi il s'engage). Il est maintenant trop tard pour réveiller le Miroitier. Si maintenant vous désirez agir par vous-même, rendez-vous au **70**. Mais si vous préférez dormir, réintégrez votre chambre au **181**.

**\*65\***

---

### **Appartements du Prince**

Vous vous êtes assoupi. Vous pensiez avoir dormi depuis seulement quelques minutes, mais il fait déjà nuit noire. Cette journée a été la plus éprouvante de votre carrière de Prince, qui ne fait pourtant que commencer. L'enterrement fut à la fois long et précipité. Votre oncle a été inhumé dans la crypte du Palais, à côté du tombeau de votre père. Il repose maintenant en compagnie de ses Ancêtres, qui lui font bon accueil sous les Ailes de la Dragonne. Vous espérez que sa mort sera plus clémentine que sa vie. Durant l'après-midi, des auspices interrogèrent les geais plumes-bleues pour déterminer qui,

de vous ou de Managorn, devait succéder. Comme vous vous y attendiez, c'est votre frère qui a été choisi. Longue vie au Roi Mangorn I<sup>er</sup> ! Puisse-t-il rester en bonne santé et faire prospérer le Royaume. Bien que cela se soit produit il n'y a pas une demi-journée, le souvenir de la Reine vous présentant ses condoléances vous paraît dater de plusieurs nuits. Vous émergez des brumes du sommeil et l'envie vous prend de respirer l'air frais pour faire le point.

Selon votre humeur, vous pouvez emporter une *Liqueur*, la *Lyre* qui traîne dans votre chambre ou une *Lyre à sept cordes* nouvellement acquise. Vous pouvez éventuellement enfilez une *Chemise de satin orangé en crin de ghorac*, si vous en avez une. Rendez-vous au **63**.



---

**\*66\***

### **Cascade aux Muses**

Vous poursuivez votre route vers ce petit coin enchanteur. Le bois précède une forêt de plus en plus dense à mesure que monte le relief. Une terrasse où se creuse la cascade abrite une faune extrêmement riche de volatiles, véritable arc-en-ciel à plumes. Mais quand Bleudécaille fait son apparition dans ce havre de paix, les oiseaux s'effraient dans une cacophonie de piailllements. Délicatement, le vaisseau d'écaïlles se pose, faisant frémir les feuillages. Heureux de mettre pied à terre, vous mettez un temps à vous faire au grondement de l'eau déferlante. Bleudécaille attire alors votre attention sur les scintillements à la surface de l'eau.



*Chutes de ciel liquide, la Cascade aux Muses pleure des larmes de soleil bleu au fond d'un bassin luxuriant. La forêt alentours est dense, sa faune et sa flore élégamment complexes.*

- Je me demande à quoi sont dus ces reflets.

- Tu ne devines pas ?

- Tu es plus versé que moi dans ces mystères.

- Les naturalistes se disputent sur ce sujet : pour les uns, cela est dû à la faune sous-marine, pour les autres, il s'agit d'un gisement élémentaire d'Eau très diffus.

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

- Pas les truites, idiot ! Les Muses sauvages !

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

- Que n'a-t-on fait mander les Mages consulaires du Kataï pour vérifier ? Baillez-vous.

- J'imagine, soupire le Dragon, que ces intrigants magocrates seraient capables d'exiger la cascade en paiement de leurs services...

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

**\*67\***

---

### **Appartement du Prince**

Prudemment, vous entreprenez de faire fondre la cire au moyen d'une bougie. Au bout de longues minutes, vous parvenez à vos fins, saisissant la lettre enroulée à l'intérieur au moyen d'une fine pince. Hélas, la cire a tellement bien fondu qu'elle a coulé et endommagé la lettre, l'ayant rendue partiellement lisible. Rendez-vous au **139**.

**\*68\***

---

**Appartement du Prince**

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

– Et moi, baillez-vous, je t’ai déjà répondu que je fais ce que je veux la nuit !

Dans le fond, vous êtes heureux de revoir Bleudécaille. Il va de soi qu’il n’allait manquer le mariage pour rien au monde. Vous voyant éreinté, Bleudécaille vous propose une petite balade céleste jusqu’à une merveilleuse cascade « non loin » du Palais, en remontant le cours de la Nymphé Bleue, le fleuve qui dessert La Capitale. Puisque vous n’avez rien à faire de mieux, et que votre ami vous a manqué, vous acceptez avec plaisir et enjambez sans plus tarder le cou qu’il vous tend posément, prenant place sur la selle géante déjà apprêtée (quelle attention!). Bleudécaille demande aux passants de s’éclipser le temps du décollage. C’est avec une légère sensation de vertige, et une soudaine envie de vomir que vous vous envolez au **192** d’un bond puissant.

**\*69\***

---

**Cour intérieure**

*Les cours intérieures sont des lieux propices aux rencontres, où certaines règles communes sont souvent mises de côté. Les domestiques y croisent les plus importantes personnes du Palais, et tout le monde se dit bonjour sans courbette ni dédain. Les enfants chahutent sans gêne autour des adultes, quelle que soit leur condition, etc.*

À peine manifestez-vous l’intention de descendre que Bleudécaille vous tend le cou pour y grimper. Vous vous exécutez et arrivez au sol, tout le monde observe la scène. Deux Elem, jusqu’alors en grande discussion, accourent vers le

blessé en même temps que vous. Semble-t-il, un prêtre des Ceillades (identifiable à la robe de satin aux couleurs indécises) et son interlocuteur, accoutré comme un artiste de rue. Un drôle de phénomène se joue alors : à peine arrivé, l'artiste déclame un quatrain qu'on entend souvent lors des mariages, tandis que le prêtre ferme les yeux, lesquels restent cependant visibles sous des paupières translucides ! Le sang du jardinier ne cesse pas de couler, mais l'infortuné se détend quand même pendant qu'on soigne ses petites plaies sans gravité. L'Elem remercie exagérément l'assemblée, au point que ses politesses trahissent des us étrangers. Vous lui présentez vos royales excuses, mais il vous regarde, perplexe, avec ses yeux dorés en amande. Il ose à peine répondre et retourne, taiseux, à sa besogne.

En conséquence, subissez -1 de *disgrâce* en présence des domestiques du Palais. Ensuite, allez donc expier vos erreurs de jeunesse au **68**.

**\*70\***

---

### Couloirs du Palais

*Votre mère disait toujours : « quand tu manques d'inspiration, arpente les couloirs du Palais et les idées te seront susurrées ». Aussi, n'est-il pas rare qu'un membre de la famille royale marche sans but, les yeux en l'air, en se parlant à lui-même... À moins qu'il ne s'adresse aux idées tombées du plafond ? D'autres préfèrent fixer le sol ou les murs...*

Seul, faisant les cent pas, vous réfléchissez à quoi faire pour vous rendre utile demain le cas échéant. Tout Prince que vous êtes, vous vous sentez superflu, d'autant plus que votre adversaire est un prêtre lié à son dieu par un lien privilégié, membre éminent du Conseil de Trystal. Beaucoup de mystères planent sur Ancolie et ses serviteurs, et vous n'y entendez rien en théologie. Si, toutefois, vous vous pensez assez

fort pour intervenir au moment le plus dangereux, avec juste une escouade en soutien, faites donc confiance à votre fidèle épée et reposez en paix au **181**.

Si, au contraire, vous estimez ne pas être à la hauteur sans le secours des divinités, vous avez le temps de faire une offrande à l'une des divinités qui suivent de près votre aventure. Mais laquelle ?

### *L'offrande guerrière à Ptauros, le taureau-ailé*

Figure de proue du panthéon guerrier, il est l'un des dieux les plus répandus sur le territoire du Vaste Empire, maître des orages, des éclairs et de la foudre, dont les sabots crépitants martèlent le ciel au rythme des forgerons frappant le métal en temps de guerre. Dans le cas d'une *offrande à Ptauros*, rayez le *Glaive impérial* de votre *équipement*, car il n'en faut pas moins pour l'impressionner !



### *L'offrande idéale aux Œillades, esprits coquins*

Dieux et déesses quelque peu folâtres et frivoles, on les appelle aussi Muses de l'élégance, du paraître, des regards. Traditionnellement, les nobles et les diplomates les invoquent pour célébrer unions et traités bilatéraux. Pour faire une *offrande aux Œillades*, veuillez leur sacrifier 1 point de **Spectre**. À moins que vous n'ayez à leur offrir un objet intime appartenant à une ravissante demoiselle qui occupe vos pensées ? Si vous possédez une *espadrille de velours mauve*, vous pouvez la supprimer de votre *équipement* (certes à contre-cœur) et noter le mot de passe *Muse mauve* à la place.

*L'offrande provocante à Ancolie, le dieu secret*

Originaire de Trystal, le culte d'Ancolie ne s'est guère exporté au-delà de l'île. Dieu des couronnements, des floraisons nocturnes et des cérémonies secrètes, il est rare d'y faire appel en marge des rendez-vous solennels. Pour risquer une *offrande à Ancolie*, sacrifiez-lui 1 point de *Noblesse*. Le prix de votre audace !

Notez l'action *offrande* « au dieu choisi » en plus des modifications appropriées sur votre *Feuille d'aventure* (suppression d'objets, pertes de points, etc.). Après quoi, vous pouvez vous reposer au **181** – sauf s'il vous est arrivé récemment de *lire un livre d'Histoire*, auquel cas votre curiosité vous mène invariablement au **16**.

**\*71\***

---

**Tanière**

– Meeeeeeeeaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaw !

La plainte a surgi sous votre botte, et pour cause, un chat dormait paisiblement sous la fourrure que vous venez de piétiner délicatement. Dans la panique, le pauvre animal heurte une série d'obstacles tous plus bruyants et fragiles les uns que les autres en faisant trois fois le tour de la pièce... avant de se réfugier sur le dos de l'ours ronflant depuis lequel il vous scrute. La grosse bête n'a rien entendu, c'est incroyable !

Observé à la fois par la tête de loup (du moins dans votre esprit) et maintenant par le félin méfiant, vous atteignez votre objectif. Rendez-vous au **81**.



**\*72\***

---

**Couloirs du Palais**

Vous rencontrez soudain une troupe de gardes palatiaux, ils accourent en vous appelant. La Wyverne les envoie : elle vous réclame de toute urgence car le frère de la Reine vient d'être mis aux arrêts. Il semble que ses prières incantatoires l'aient trahi ! En écoutant leur rapport, vous comprenez que la Wyverne a sans doute coopéré avec le Miroitier. Parmi les soldats se trouvent des reflets du Miroitier déguisés, lesquels ont décrypté les prières et interféré entre Ancolie et son prêtre pour permettre son arrestation. Vous vous félicitez d'avoir pris toutes les précautions nécessaires, c'est un soulagement. Vous congratulez aussi la garde pour sa sagacité. Celle-ci, affirme-t-elle avec humilité, n'a fait qu'obéir aux ordres de son supérieur... En d'autres termes, aux vôtres !

Mission accomplie, songez-vous. Le conseiller renégat et ses gardes sont menés aux geôles sous haute surveillance, vous pouvez respirer. Obtenez +2 de *grâce* en présence de la garde palatiale. Rendez-vous au **6**.

**\*73\***

---

**Appartements du Prince**

Les renforts débarquent à toute vitesse dans le fracas habituel de la soldatesque palatiale. C'est là qu'en vous retournant vers la fenêtre, vous distinguez, depuis l'embrasure de la porte, une silhouette familière : vous réalisez votre stupidité ! La créature reptilienne n'est autre que Bleudécaille, votre ami d'enfance ! Rassurés, les soldats retournent à leur poste avec le plus grand sérieux mais la sueur au front. Ils en riront assurément dès que vous aurez le dos tourné.

Subissez -1 de *disgrâce* en présence des gardes palatiaux. Réintégrez vos appartements au **111** aussi dignement que

possible, après avoir choisi d'en *fermer la porte* pour être tranquille, ou de *la laisser ouverte* pour vous assurer que nul ne se gausse (notez l'action choisie sur votre *Feuille d'aventure*).



**\*74\***

---

### Cascade aux Muses

Une main se pose sur votre épaule, puis une autre et encore une... vos trois nouveaux amis se tiennent autour de Votre Altesse et la secoue énergiquement.

– Vite Altesse, il faut intervenir !

C'est le branle-bas de combat. La gladiatrice qeshdín, qui se révèle être l'entraîneuse de la troupe, balance des ordres à tout va et réveille votre instinct de soldat ! À vous quatre, il sera possible de détourner l'attention de l'ours le temps de libérer le ghorac. Dans la foulée, vous apprenez leurs noms : Zaris, Sohorn et (elle) Lisha.

Son plan consiste à se montrer suffisamment menaçants pour détourner la hargne de l'ours sur leur groupe, tandis que vous irez vers le ghorac pour le rassurer et l'emmener plus loin. Et vous de compter sur Bleudécaille pour couvrir votre propre retraite.

Tout se passe très vite. Zaris et Sohorn hurlent sauvagement, l'arme au poing, en courant vers l'ours. Pendant ce temps, Lisha adresse une prière aux Ancêtres Gladius et Glensis, protecteurs des gladiateurs. Un drôle de vent se lève à ras du sol, faisant frémir l'herbe sous vos pieds. Vous courez vers le ghorac encore en proie à la panique, lequel manque de vous encorner !

Grillez 1 point de **Foudre** puis testez cette aptitude contre sa *valeur de départ*. Si vous réussissez, rendez-vous au **129**, si vous échouez, rendez-vous au **191**.

**\*75\***

---

### **Appartements du Prince**

Un tourbillon d'émotions vous a traversé. Au choix, vous êtes fourbu, anxieux, confiant, réconforté, ou le tout en même temps. Quoi qu'il en soit, vous êtes heureux de retrouver votre lit et les repères nostalgiques de votre jeunesse pas si lointaine. Mais à peine êtes-vous affalé qu'une main gracile toque à votre porte... Vous allumez deux ou trois bougies, histoire de ne pas recevoir un hôte dans la pénombre, et vous ouvrez. Rendez-vous au **85**...



**\*76\***

---

### **Temple des Œillades**

– Gardes ! Ragez-vous. Saisissez ce traître !

Comme vous le pointez du doigt, celui-ci demeure abasourdi. Mais vos gens ne perdent pas de temps pour s'exécuter : le Calice est encerclé par des hallebardiers, menotté et livré pres-tement à vos pieds sans la moindre occasion de protester.

Auriez-vous une *lettre scellée* ? Si oui, rendez-vous au **131 sans plus attendre**.

Sinon, auriez-vous une *lettre illisible* ? Si oui, à combien se monte votre *Total de Noblesse*, considérant que toutes vos *grâces* et *disgrâces* s'appliquent (y compris celles liées aux Ancêtres, mais à l'exception de celles liées aux gladiateurs et aux saltimbanques) ? Si vous avez 12 ou moins, rendez-vous au **55**. Mais si vous avez plus de 12, rendez-vous au **131**.

Enfin, si vous n'avez qu'une *lettre détruite*, ou si vous n'avez aucune *lettre*, rendez-vous au **121**.



\*77\*

---

**Chambre d'hôte**

Dressé face à vous sans remord, le conspirateur vous braque de ses yeux d'ombre et, d'un geste aussi brusque qu'incongru, agite frénétiquement bras et doigts comme s'il animait une marionnette. Aussitôt, d'épaisses fleurs noires plantées çà et là dans sa chambre se mettent à tourner sur leurs tiges ! Leurs pétales s'en détachent à une vitesse hallucinante et fusent vers vous comme une salve d'arbalétriers.

Possédez-vous un *bouclier* qualifié de *divin* ? Si oui, rendez-vous au **104**. Si vous n'avez pas de protection de ce type, mais possédez le mot de passe *toge de cristal*, rendez-vous au **185**. Enfin, si vous n'avez ni protection divine ni ce mot de passe, rendez-vous au **201**.

\*78\*

---

**Ciel**

Par-delà le Garghorac, les Coteaux du Borgan se profilent au nord en une succession d'innombrables hauts-plateaux, un gigantesque escalier naturel conduisant à la Marche du Kataï – impassibles vassaux – dont les sommets mystérieux et imprenables sont les plus escarpés du continent – des légendes disent que leurs grottes descendent aussi profondément que leurs monts sont hauts, jusqu'aux abysses où ils commercent avec d'archaïques entités sacrées. Vers l'est s'étend la région des « lacs de fleurs », ainsi nommée en raison des étangs et marais lézardés par d'indomptables parcs de fleurs sauvages, dont certains spécimens sont aussi imposants que des arbres. Cette partie orientale prend fin à la Mer des Sorals, du nom des reptiles géants à quatre nageoires et puissante mâchoire qui s'y baignent. À l'extrême ouest se devine l'ombre de la grande forêt du Gantarhiòn, la patrie des ghoracs verts. Elle

est précédée par une autre forêt bien étrange et surtout moderne, celle des puits de vos mines élémentaires qui libèrent des colonnes de couleurs pâles, zébrures spectrales déformant l'horizon. Par le biais de la fluduction, une technologie révolutionnaire largement financée sous le règne de votre père, les ingénieurs y extraient les roches élémentaires, prisonnières des profondeurs inexplorées.

Il faut dire que pour distinguer tous ces détails, Bleudécaille a des yeux hors du commun ! Pour vous, toutes larmes au vent, le ciel et la mer se confondent de même que les bosquets clairsemés restent indistincts des troupeaux de ghoracs verts broutant paisiblement. Trouveriez-vous le temps long ? Si oui, vous pouvez encore demander à Bleudécaille d'accélérer par le trou de foudre au **186**. Sinon, poursuivez jusqu'à la Cascade aux Muses qui vrombit non loin du **130**.

**\*79\***

---

### **Appartements du Prince**

L'OBSIDE gémit par d'horribles sons abscons qui vous soulèvent le cœur. Soudain, une lueur surgit de la surface de votre bouclier, comme s'il reflétait un soleil cuisant. Alors que l'entité recule contrariée, la lumière s'élargit sous vos yeux ébahis jusqu'à épouser l'entièreté du bouclier. Les bougies s'éteignent comme soufflées ! Mais la pièce demeure aussi claire qu'en plein jour sous les feux du bouclier ! Vous toisez l'ennemi et vous précipitez sur lui en invoquant les Œillades.

Cette protection vous servira efficacement contre la créature : d'une part, elle ajoute 3D6 à votre réserve tactique, d'autre part, elle confère le trait *divin* à votre bouclier jusqu'à la fin de l'aventure. Sa *valeur de protection* et sa *valeur de blessure* sont doublées ; contre un tel adversaire, le *coup d'umbo* est inefficace. Si votre bouclier est une *Pelta*, sa *valeur de blessure* passe de 0 à 1.

Si vous ne disposez pas d'arme *divine* en mesure de bles-

ser la créature, vous pouvez utiliser un bouclier *divin* en guise d'arme. Sans oublier : d'ajuster sa *valeur de blessure*, de retrancher de votre *Combat* le bonus offert par votre arme habituelle, de ne pas considérer son utilisation comme du combat à deux armes, puisque vous rengainez votre arme au profit du bouclier. Hélas, vous devrez aussi retrancher 2 points à votre *Total de Combat*, car l'entreprise n'est pas aisée.

Retournez vous battre au **83**. Sauf si vous avez fait *une offrande à Ancolie*, rendez-vous d'abord au **110**.

**\*80\***

---

### Coteaux du Borgan

- Allons, Votre Altesse, le mal n'est plus. Rengainez.

Incrédule, vous vous retournez, réalisant que vous vous étiez interposé entre elle et l'ours l'arme au clair dans un réflexe semi-conscient. Apaisé, vous lui rendez son sourire angélique, en rengainant sagement.

Vous prenez le temps de vous attarder au calme. Quand l'heure de se séparer approche, vous sentez un léger pincement au cœur et n'osez pas demander à Adamance si elle souhaite vous revoir un jour, considérant dignement que là n'est pas votre rôle.

- Bleudécaille est extraordinaire, conclut-elle ! M'offrirez-vous un dernier vol avant de se quitter ? J'aimerais tant revoir le paysage de si haut !

Comment refuser ?

Et Bleudécaille de s'envoler puissamment vers le **26** ! Gagnez +1 de *grâce* en présence des jolies demoiselles.



**\*81\***

---

**Tanière**

Quand vous approchez des outils à lames courbes, les reflets irisés de l'une d'elles (la plus petite serpe) attirent votre regard : son tranchant violacé renvoie tantôt des éclats bleutés tantôt des reflets pourpres. Une lame trop belle pour ce taudis, pensez-vous. D'ailleurs, il vous vient à l'esprit de vous en saisir... Le cas échéant, inscrivez la *Serpe irisée*, dans votre équipement (il ne s'agit pas d'une arme). D'ailleurs, à mieux regarder les autres outils, vous vous arrêtez sur le plus grand dont le style de manche et la courbure de la lame laissent peu de doute sur le fait qu'il s'agit bien d'une arme : un *Croc des Omphal* pour être précis ! Originnaire des jungles civilisées de Méloria, cette arme est connue pour être la préférée des ophiidiens. Mieux vaut la laisser à sa place... Enfin, si vous le pensez sincèrement, sinon, il vous suffit de la déloger de son clou et de l'inscrire dans votre équipement.

Après quoi, vous distinguez un ronronnement se mêler délicatement aux ronflements. Bientôt, les ronronnements recouvrent les ronflements... On dirait bien qu'un petit félin se blottit dans les poils chauds et apaisants de l'ours, dont le sommeil s'en trouve lui-même apaisé.

Si vous jouez le jeu d'attendre pour examiner le carnet, rendez-vous au **285**. Si vous détalez sans demander votre reste, rendez-vous au **227**.

**\*82\***

---

**Chambre d'hôte**

Sans être spécialiste en botanique, les longues matinées détentes passées dans les jardins du Palais en compagnie de votre mère vous en ont appris assez que pour reconnaître des hellébores noirs. Ces fleurs étaient utilisées pendant l'Âge des

Arts pour guérir la folie blanche, un mystérieux mal-être qui s'emparait de ceux que la société rejetait en les désignant comme oisifs. On en cultive au Palais pour des infusions apaisantes. Mais quelle importance ? Cela ne vous explique pas ce qu'elles font là, ni pourquoi leurs tiges se mettent soudain à s'allonger... Comme vous les observiez, vous avez le temps d'agir avant qu'elles ne vous attaquent !

Allez-vous en profiter pour attaquer le Calice avec la *Botte du Prince volant* ? Si c'est le cas, grillez 1 point de **Foudre** et rendez-vous au **146**. Sinon, vous pouvez attaquer les fleurs au **35**.

**\*83\***

---

### Appartements du Prince

L'ombre animée de la Reine est un adversaire redoutable. Mais il en faut plus pour vous effrayer ! Vous vous précipitez devant la Reine pour la protéger, puis entendez que les gardes, alertés par le cri, tambourinent à la porte, hélas fermée à clef. La créature entend se jeter sur la Reine ! Avant de lire plus avant, si votre *Noblesse* est inférieure à 8, vous n'êtes pas suffisamment noble pour lutter et **devez fuir au 24**. (Tenez compte des *grâces* et *disgrâces* en présence de la Reine Flora et des jolies demoiselles). Si votre *Noblesse* est égale ou supérieure à 8, poursuivez en affrontant cette horreur :

## OBSIDE FLORALE

### Obsidiâme 36

Combat 18 - Noblesse 0

---

Main noire : 4

*Terreur* : double / vous & la Reine = 2 dégâts

*Souffle d'ombre* : 4 / 2 dégâts (**Obsidiâme -1**)

*Lenteur obsidienne* : *Botte du Prince volant* / *Combat -2*

## Arme naturelle : Main noire

L'OBSIDE FLOARALE tentera de vous harponner avec sa *Main noire* qui aspire la vitalité, si elle remporte la *passé d'armes*, cette attaque vous ôtera 4 points de **Métal**.

## Terreur

La capacité spéciale *Terreur* risque d'être déclenchée souvent : si un double sort au *premier jet*, elle se nourrit de vos peurs et vous ôte 2 point de **Métal**, qu'elle remporte ou non l'*opposition*. Grâce aux mots de *passé vieux souvenir* ou *suspicion*, Vanagorn serait immunisé à la *Terreur*. Vous êtes l'adversaire principal de l'OBSIDE FLORALE, mais puisqu'il s'agit de l'ombre de la Reine Flora, elle en profitera pour s'acharner en même temps sur elle. Aussi, chaque fois que l'OBSIDE déclenche la *Terreur*, la Reine perd-elle également 2 points de **Vitalité**. À moins que vous n'ayez risqué une *offrande à Ancolie*, auquel cas la Reine serait immunisée contre la *Terreur*. Considérez le score de **Vitalité** de la Reine Flora comme égal à 14.

## Souffle d'ombre

Si l'on obtient un 6 sur le *premier jet*, l'OBSIDE expectore un *Souffle d'ombre* qui vous ôte 2 points de **Métal** ; mais (!) vous pouvez répartir ces dégâts entre vous et la Reine comme bon vous semble. Ce pouvoir est toutefois coûteux en énergie pour l'OBSIDE qui perdra 1 point d'**Obsidième** pour chaque 6 obtenu. Si néanmoins vous aviez donné l'ordre de *mettre le renégat en geôle*, il faudra un double 6 à l'OBSIDE pour déclencher l'attaque (soit un coût en **Obsidième** de -2), car le lien avec l'invocateur serait brouillé ; sans oublier qu'un double déclenche aussi la *Terreur*.

## \*Lenteur obsidienne (Vulnérabilité)

Enfin, l'Ombre est vulnérable au contact de la Foudre. Aussi, son *Total de Combat* sera-t-il diminué de 2 points le temps de la *passé d'armes* où la *Botte secrète du Prince volant* est déclenchée. Ce qui permet d'emporter cette *passé d'armes* in extremis dans le cas où l'adversaire aurait le dessus.



Premièrement, si vous avez le mot de *passé toge de cristal*, retirez 1 point de *Combat* à l'OBSIDE FLORALE, sauf si vous avez aussi le mot de *passé nuit blanche*, auquel cas, cette pénalité serait malheureusement annulée. Ensuite, lisez attentivement le texte qui suit jusqu'au bout, car Vanagorn se rend compte que cet adversaire n'est pas comme les autres et requiert quelques précautions.

À commencer par l'évidence qu'il s'agit d'un être désincorporé, donc insensible aux dégâts d'hémorragie de votre *Botte secrète*. En revanche, vous pouvez utiliser une *posture de combat* si vous en disposez.

### *Combattre avec le secours des dieux*

Avez-vous fait (ou fait faire) une *offrande à un dieu* ? Si vous avez célébré le puissant *Ptauros*, rendez-vous au **37** ; si c'étaient les *Œillades*, au **79**. Mais si vous avez demandé les faveurs d'*Ancolie*, rendez-vous au **110**. Si plusieurs dieux ont fait l'objet d'offrandes, commencez par *Ptauros* puis les *Œillades*. Si vous n'avez honoré aucune divinité, c'est l'auteur qui prie pour Vanagorn.

*Si d'aventure vous avez le mot de passé Muse mauve, jetez un œil au 160 (mais cela ne doit pas être considéré comme une offrande).*

### *Combattre avec une arme spéciale*

Seriez-vous armé d'un *Glaive noirci* ? Si tel est le cas, poursuivez le combat après avoir épié le **135**.

Si vous arborez un *Glaive impérial pyrogravé*, ce dernier peut vous être utile : rendez-vous alors au **284** avant de combattre.

Si les deux glaives sont en votre possession, prenez connaissance des deux sections et choisissez quelle arme vous utilisez. Si vous avez honoré les dieux tout en possédant l'une de ces armes, lisez tous les paragraphes indiqués et combinez leurs effets (en commençant toutefois par les dieux).

### *Prendre la fuite !*

En revanche, sans arme « spéciale » ni offrande, vous vous rendez compte rapidement que ni arme ni protection habituelles ne peuvent rien contre l'OBSIDE FLORALE. Vous seriez contraint de prendre la fuite au **24**.

### *Spectre protecteur*

S'il vous reste 1 point de **Spectre**, vous pouvez le dépenser pour anticiper une attaque de l'Ombre : en pratique, vous annulez purement et simplement l'une de ses *passes d'armes* victorieuses ou le *Souffle d'ombre* (ou les deux s'ils arrivent en même temps).

Si par hasard, vous avez l'état d'*hypnognosie experte*, vous bénéficiez (au choix) d'un de ces deux effets :

(1) *Coup de grâce* : permet d'achever l'OBSIDE sans lancer les dés si son **Obsidiâme** a atteint un score égal ou inférieur à la *valeur de blessure* de votre arme.

(2) *Immunisation rétroactive* : annule tous les dégâts causés par l'OBSIDE (à vous et la Reine) lors d'une *passé d'armes*.



Si vous n'avez pas l'état d'*hypnognosie experte*, mais l'état *avancé*, vous pouvez obtenir l'un de ces bénéfiques à condition de lancer 1D6 et d'obtenir entre 3 et 6. Et si vous n'avez que l'état d'*hypnognosie* basique, vous pouvez aussi en bénéficier mais sur un résultat de 5 ou 6.



**Si vous détruisez l'ombre maléfique de la Reine, rendez-vous au 53.** Par contre, si la Reine Flora venait à mourir, l'OBSIDE aurait accompli sa mission et disparaîtrait aussitôt. **Mais votre aventure s'achèverait ici.** Les nobles trystalins croiraient au complot et toute alliance entre vos Royaumes deviendrait impossible. Vous devrez alors tristement vous rendre au **214**.

Si c'est vous qui mourrez, l'OBSIDE FLORALE tuera ensuite la Reine et le résultat sera le même, à cette différence que vous tiendrez compagnie à vos Ancêtres dans les cryptes du Palais en vous rendant · Sous les Ailes de la Dragonne (**Lieu 32**) ·.

**\*84\***

---

### Couloirs du Palais

Vous entendez un rire étouffé provenant du couloir. En vous retournant, vous constatez la présence d'un groupe de demoiselles élégamment vêtues. Votre plaisanterie a visiblement fait sourire l'une d'elles qui « chante » alors à ses compagnes quelques mots dans une langue que vos précepteurs ont naguère tenté vainement de vous inculquer : le trystalin. Elles se mettent toutes à rire en chœur, sans doute leur a-t-elle traduit vos paroles... Vous les reluquez de haut en bas, leur adressez un clin d'œil, elles ont tout l'air de dames de compagnie égarées dans les couloirs du palais.

Suite à la rigolade, recevez +1 de *grâce* en présence des jolies demoiselles. Prenez en outre la clef *porte ouverte* et rendez-vous au **68**.

# L'OMBRE D'UN DOUTE

\*85\*

---

## Appartements du Prince

Stupéfait, vous tombez nez à nez avec la Reine Flora ! Elle affiche une mine contrite. Ne sachant ni quoi dire, ni quoi faire, vous la laissez s'approcher.

- Puis-je entrer, Altesse ?

- Mais certainement, Majesté, entrez.

- En de telles circonstances, c'est pour moi bien plus qu'une simple visite de courtoisie.

- Je ne sais pas quoi dire, déclarez-vous. C'est très touchant de votre part, vraiment.

Vous discutez un long moment. Fourbu, vous tentez de vous allonger. L'accent cristallin de Flora ne parvient hélas pas à vous relaxer davantage. Réalisant votre état de fatigue, elle vous invite à vous promener en sa compagnie. Mais vous n'arrivez pas à accepter. La Reine comprend, bien que déçue. Sa compagnie vous réchauffe le cœur. Vous n'auriez pas espéré cette entrevue dans vos espoirs les plus fous. Vous conversez longuement.

Soudain, alors que tout semblait si calme, vous repérez un mouvement suspect à ras du sol. Votre attention se détourne du discours de la Reine, qui depuis tout à l'heure fait les cent pas tout en parlant, et vous voici horrifié quand son ombre ne fait tout à coup plus les mêmes mouvements qu'elle ! Surprise par votre déconfiture, la Reine se tait et se tourne vers où dardent vos yeux écarquillés. Elle ne voit rien encore, mais vous suivez l'ombre en mouvement qui se met à couler vers le mur, sans doute pour mieux bondir derrière la Reine ! Vous vous levez séance tenante, fixant l'apparition cauchemardesque. La Reine fait volte-face et se met à hurler quand elle découvre l'apparition : l'ombre s'épaissit puis, ne laissant à

personne le temps de réagir, s'extirpe du mur pour enrouler fermement sa cible.

Si vous décidez de fuir, rendez-vous au **24**. Mais si vous vous battez, rendez-vous au **83**. Néanmoins, si vous êtes *mor-du*, rendez-vous obligatoirement au **14**.

**\*86\***

---

### Festivités

Vos débuts sont hésitants, vous peinez à trouver l'équilibre. Nourri par les conseils de l'équilibriste professionnelle qui vous suit, vous vous ressaisissez et roulez doucement vers la sortie. Les gardes sont stupéfaits quand vous débarquez et les autres nobles vous traitent d'inconscient, vous prenant pour un saltimbanque. En revanche, le peuple acclame votre tour ! Fier de cette prouesse, vous déambulez à votre rythme entre la foule clairsemée et les tables. À l'inverse des autres nobles, la Reine rit aux éclats en applaudissant, imitée aussitôt par les joueuses qui l'accompagnent. Elle quitte d'ailleurs sa canasta et vous rejoint pour cheminer vers le Temple à vos côtés. Donnant ainsi l'exemple, la voilà bientôt suivie par d'autres, créant un véritable défilé en votre honneur. Quand vous arrivez aux portes du Temple, Sa Majesté elle-même présente la main à Son Altesse pour l'aider à descendre. Et le public d'applaudir !

- Quelle merveille ! Vous exclamez-vous. Palpitant !
- Vraiment ? se ravit la Reine. Je m'y essaierai !
- Certainement. Si cela ne dérange pas notre artiste ? glissez-vous à son intention.
- Moi ? Mais... Mais pas du tout... Je serai...
- ...honorée d'être engagée au service du Prince, coupez-vous !

L'intéressée ne réprime ni le oh ! d'étonnement ni les rougeurs qui lui montent aux joues. Quand elle s'incline, les applaudissements lui sont adressés autant qu'à vous.

Dans cette humeur bon enfant, vous prenez congé de votre future professeure d'acrobaties et pénétrez (enfin) le Temple, où le Miroitier vous attend... au point (imaginez-vous amusé) où il en tape du pied. Votre frère et sa fiancée sont déjà là, ainsi que votre oncle (heureusement qu'il n'a rien vu de tout ça).

Donnez-vous la peine de vous faire annoncer au **52** et d'y attendre que la cérémonie commence. Gagnez au passage +1 de *grâce* en présence de la Reine, mais aussi +1 de *grâce* en présence des saltimbanques.

**\*87\***

---

### Souvenir

*Vos souvenirs ont un goût de grisaille. Un air de déjà vu, un parfum de frisson. D'habitude, vous les endormez en un recoin de votre conscience, où nul ne les atteint. Mais il arrive qu'une porte s'ouvre par mégarde... S'y engouffrent alors comme un essaim de guêpes attirées par la floraison de vos doutes, remords et folies.*

Faites donc le compte de vos *disgrâces* : le nombre de points de *Noblesse* que vous avez perdus jusqu'à maintenant « en présence de » toutes catégories. *Par exemple : si vous souffrez d'une disgrâce de -1 en présence des domestiques du Palais, d'une de -2 en présence du Roi et si vous avez en plus perdu 1 point de Noblesse, comptez 4 points perdus en tout.* Si vous n'avez à déplorer que 1 ou 2 points perdus, rendez-vous au **96**. S'il y en a 3, rendez-vous au **39**. Mais si vous êtes privé d'au moins 4 points, rendez-vous sans attendre au **162**. En revanche, si vous avez l'honneur de n'avoir encore perdu aucun point d'aucune sorte, la route du **41** vous est ouverte.



# LA NUIT MESSAGÈRE

\*88\*

---

## Appartements du Prince

La plupart se révèlent plus barbantes les unes que les autres. Vous poursuivez, pressé de dormir un peu, quand vos paupières clignent, interloqué que vous êtes par un petit tube métallique cacheté aux deux extrémités par une cire rouge violacé. Il a l'air solide et le cachet résiste aux grattes... Comment l'ouvrir ?

Vanagorn doit maintenant tenter de *voir l'invisible* : vous pouvez souffler 2 points de **Spectre** pour réussir cette action automatiquement ou laisser les dés en décider (rendez-vous alors aux règles, p. 11).

En cas de réussite, rendez-vous tout de suite au **177**. Mais en cas d'échec, poursuivez votre lecture.

Parmi les moyens les plus rapides à votre disposition, lequel attire votre attention ? Forcer l'ouverture du tube à grands coups de lame au **290** ? Faire fondre la cire au **67** ? Demander à l'archiviste insomniaque du **112** de l'ouvrir pour vous ? Proposer à Bleudécaille de croquer le tube au **199** ?

\*89\*

---

## Appartements du Prince

L'un des gardes arbore en pendentif un éclat de miroir, l'insigne ostentatoire des prêtres des Œillades... Mais bien sûr ! le Miroitier est dans la confiance. Grâce à sa perspicacité, cette aide inespérée se dresse devant vous. Vous sortez complètement de la chambre et restez derrière vos soldats pendant que le prêtre approche de l'Obside, son éclat de miroir en main. La créature recule quand le bout de miroir se

met à briller comme un soleil ! Jamais encore vous n'aviez vu la foi aux Œillades en action. Émerveillé et soulagé, vous voyez l'ennemi se racrapoter lentement jusqu'à redevenir la sage ombre qu'il aurait dû rester. Son bourreau prononce encore quelques verbes sacrés, bénit la victime et exorcise la scène de crime comme s'il s'agissait pour lui de formalités. La Reine, au bord de l'inconscience, prend appui sur son sauveur, qui l'emmène à l'infirmierie. Vous lui prêtez bien sûr main forte.

Si vous avez le mot de passe *discorde*, rendez-vous au **72**. Sinon, rendez-vous au **147**.

---

**\*90\***

### **Couloirs du Palais**

À votre grande surprise, c'est au détour d'un des couloirs du Palais que votre oncle vous croise et vous intercepte. La foule et le soleil, dit-il, lui donnent le vertige. Il a donc préféré se recueillir au frais. Se soulageant avec un éventail, il vous demande ce qu'il ressort de votre lecture assidue du courrier royal.

Si vous n'avez lu aucune des lettres, rendez-vous au **173** immédiatement. Si vous avez lu les premières lettres uniquement, ou seulement *les dernières lettres*, rendez-vous au **187**. En revanche, si vous avez eu la juste idée de lire toutes les lettres, rendez-vous au **238**.

---

**\*91\***

### **Porte-Nord**

Rompus aux blessures de guerre, la plupart de vos soldats n'éprouvent aucune difficulté à prodiguer les premiers soins. Vous voilà orné d'un bandage efficace et même saillant. Récupérez 1 point de **Métal**.

La soirée ayant été assez haute en couleur, vous pouvez décider de regagner votre chambre dans l'espoir d'y trouver un sommeil réparateur. Rendez-vous dans ce cas au **75**. Mais vous pouvez tout aussi bien vous recueillir comme prévu au cratère fleuri au **184**.

**\*92\***

---

### Salle à manger

- Oui, répondez-vous. De nombreuses félicitations de tout le Royaume et de Trystal. Mais plus important, les comptes-rendus des pourparlers avec l'Impératrice Kito sont plus encourageants qu'on l'attendait : moyennant quelques exigences, il se pourrait qu'elle consente à nous aider dans la lutte contre la piraterie intensive en haute mer. Une alliance tripartite entre l'Empire de Kel, le Vaste Royaume et Trystal serait un signal fort pour les nations du continent, un gage de paix, de stabilité. En outre, un encouragement pour le commerce international. Un soulagement pour nous alors que nous avons besoin de la confiance des investisseurs pour la construction du chemin de fer transcontinental à laquelle père tenait tant.

- Quelle surprise, ô mon frère ! Tu as obéi à notre oncle ? Je suis fier de toi ! En plus tu synthétises, c'est agréable de t'écouter.

- Bien, félicite le Roi, tu peux nous en dire plus sur ses exigences ?

- Rien de bien contraignant, mais l'une d'elles m'a tout de même interpellé. Elle nous demande de jouer les médiateurs au sein de la Cour de Trystal. Apparemment, tout monde n'y voit pas d'un bon œil ce projet d'alliance, à commencer par le Conseil de la Reine.

- Nous verrons cela plus tard, conclut le Roi. Vana, tu progresses sur le chemin de la régence. As-tu une idée de ce qui a rendu l'Impératrice sensible à notre cause ?

- Je l'ignore. Les lettres n'en laissent rien paraître, dites-vous songeur.

- Aurait-elle été pillée par ses propres corsaires ? avance Managorn. Lesquels, ce n'est plus un secret, commandent aux pirates que nous combattons. Elle devait avoir un intérêt à les défendre ou du moins à fermer ses yeux d'or jusqu'à maintenant. Lui servaient-ils d'espions, étaient-ils une source de revenus importants ?

- Aucune idée... abandonnez-vous. De quels yeux d'or parles-tu, Mana ?

- C'est un trait courant chez les Kels de haute naissance, on raconte que les iris de l'Impératrice rayonnent comme les étoiles. C'est peut-être une légende... mais tu vérifieras par toi-même, car nous comptons t'envoyer là-bas pour discuter les termes du protocole d'entraide militaire. Kito ne résistera pas à ton charme !

- Moi ? protestez-vous. Mais...

- Bon, interrompt le Roi, rien d'autre d'important ?

- Attendez voir... Ah oui, vos archéologues dépêchés en Forlorn actent la découverte d'un squelette de Dragon archaïque vieux de plusieurs millénaires.

- Bien, rétorque le Roi. Bleudécaille adorera t'écouter sur ce sujet. Après le repas, Managorn fera le nécessaire pour préparer nos accords avec Kel et Vanagorn prendra les dernières lettres qui me sont parvenues, j'attends son rapport demain à l'heure qu'il lui plaira.

Vous êtes en effet impatient de parler paléontologie avec Bleudécaille. Grâce à ce sujet de discussion, ignorez la prochaine *disgrâce* liée à Bleudécaille, car cela servira de diversion quand il s'agira de lui faire oublier l'une de vos frasques ! Rendez-vous au **239**.







**\*93\***

---

**Chambre d'hôte**

Votre cri d'alarme prend la garde au dépourvu. Elle pensait sûrement que vous saviez ce que vous faisiez. La troupe est obligée d'improviser une formation anarchique pour tenter de vous porter secours tout en empêchant leurs adversaires de les suivre dans la chambre d'hôte. Pendant ce temps, le Calice en profite pour fuir !

Naturellement, il sera rattrapé dans les couloirs, mais vous serez sous peu sous le feu des critiques de la garde palatiale tant votre commandement était brouillon. Vos imprécisions auront coûté la vie d'un fier soldat.

Perdez 1 point de *Noblesse* et subissez en prime une *disgrâce* de -2 en présence des gardes palatiaux. Puis remettez-vous de vos émotions au **6**.

**\*94\***

---

**Garghorac**

Dédaigneux, vous poursuivez votre route céleste vers la Cascade aux Muses, seul intérêt de cette sortie.

Souffrez désormais de -1 de *disgrâce* en présence des *gladiateurs*. Rendez-vous au **130**.

**\*95\***

---

**Couloirs du Palais**

Lorsque vous leur ordonnez de vous ouvrir les portes qu'ils sont précisément en train de protéger, les soldats trysstalins demeurent interdits. D'abord, ceux-ci refusent d'obtempérer arguant qu'ils n'ont d'ordre à recevoir que du Calice. Mais vous menacez de faire sauter les gonds s'ils s'entêtent. Les palatiaux, qui n'y comprennent pas davantage, se

tiennent prêts à tout. Avec regret, vous constaterez que seule la force viendra à bout des Trystalins. Ces derniers dégagent les premiers et vos gens engagent le combat. Aidé d'un palatial, vous profitez de la cohue pour défoncer la porte. Quand elle cède enfin, un parfum de fleur envahit le couloir tandis que des renforts de l'un et l'autre camp accourent.

Avez-vous donné l'ordre de *faire examiner les fleurs noires* ? Si oui, rendez-vous au **122**. Sinon, au **77**.

**\*96\***

---

### Cascade aux Muses

Cette nuit-là, vous aviez jugé bon de suivre le premier conseil de votre frère : fuir vers le Palais pour chercher main forte. Mais alors que vous galopiez à travers la forêt, vous vous êtes aperçus que le monstre ne vous avait pas suivis. Après avoir tout raconté à votre mère et à votre oncle, vous en avez cauchemardé pendant des mois, chaque élément de vos souvenirs prenant une allure encore plus terrifiante : la tête de loup difforme, les griffes acérées de l'ours, l'indocilité des ghoracs, et puis cette femme-serpent ayant subitement surgi en décrivant des symboles occultes dans les airs à l'aide d'une petite serpe rougeoyante ; vous l'appelez entre vous « la vieille Omphal ». Soudain, le hennissement du ghorac vous extirpe aux souvenirs. Bleudécaille anticipant votre requête entreprend de chasser l'ours – ses yeux glacés suffisent à faire fuir les créatures les plus tenaces. Soulagé, le ghorac rend grâce au Dragon par un humble signe de tête, un peu à la manière des Elem. Le calme est donc revenu et vous vous sentez apaisé.

Êtes-vous accompagné d'une ravissante demoiselle ? Si tel est le cas, vous êtes prié de vous rendre au **282**. Si vous êtes seul, rendez-vous au **44**.

---

Temple des Œillades

Le Roi ne cesse de tousser. Vous accourez à son chevet. Tout le monde assiste à la scène., inquiet et impuissant Alors qu'il se met à cracher du sang, certains s'évanouissent et des murmures bruyants amplifient le malaise. Managorn accourt, suivi de son épouse, puis du Duc et de la Reine. Vous donnez le bras à votre oncle, mais lorsqu'il tente de s'y accrocher, celui-ci chancelle. Du regard, vous cherchez en vain un médecin dans la foule, car l'orgueil et la fierté du malade les ont congelés ! Des cris d'effroi retentissent quand le Roi s'effondre sur le sol. Après s'être frayé un chemin dans la foule choquée, le Miroitier se précipite vers le corps inerte et s'agenouille pour l'examiner. Puis, il se relève le visage grave. Managorn et vous échangez un regard dur et contrit. Bien que préparés à son départ, la mort subite de votre oncle vous assène un coup douloureux à tous les deux.

Ce drame est un tournant dans votre vie : toutes modifications au *Total de Noblesse* liées à la présence de feu votre oncle prennent effet de façon permanente. Ce qui signifie que votre score de *Noblesse* croît ou décroît d'autant. En d'autres termes, additionnez à votre *Noblesse* la somme des *grâces* et *disgrâces* relative à la présence de votre oncle, somme qui peut être négative et donc faire baisser le score.

Ensuite, évaluez votre *Total de Noblesse* en cet instant précis, considérant que vous êtes en présence de la Reine (que vous trouvez jolie), de votre frère et de Bleudécaille qui épie par la fenêtre. Si vous avez donné l'ordre de *faire surveiller la Reine*, comptez aussi vos *grâces* en présence des palatiaux. Si votre *Total de Noblesse* atteint 0, rendez-vous au **214**. Dans tout autre cas, effondrez-vous au **65**. Sauf si vous possédez le mot de passe *Ancolie*, lequel vous mène au **264**.

**\*98\***

---

**Tanière**

Rapide et féroce, ce cauchemar ambulante vous mord dangereusement la gorge ! Vous le saisissez et l'arrachez aussitôt pour le balancer au loin, dans ce fatras, il se cognera bien quelque part. Après tout, ce n'est qu'une tête ! Vous prenez vos jambes à votre cou et déguerpissez tel un voleur au **265**.

Dans cette fuite paniquée, rayez de votre équipement les deux derniers objets que vous aviez chapardés, car ils tombent tout bonnement de vos poches !



**\*99\***

---

**Appartements du Prince**

« COMPLOTE ! » Bouillonnez-vous. Le frère de la Reine complote ! Et l'on essaye de vous mettre en garde. Voilà la nouvelle de la journée ! Vous ne doutez pas que cet Elem soit le genre d'ennemi à prendre au sérieux. En effet, au-delà de sa très haute noblesse, le frère de la Reine Flora occupe un rang très élevé dans le clergé d'Ancolie ; une divinité difficile à cerner, que vous percevez comme la déification de la monarchie trystaline (une sorte d'aura monarchique) plutôt que comme une divinité en soi. De plus, il dirige le Conseil de sa sœur, ce qui l'implique directement dans les affaires de l'État.

Impossible de prévenir le Roi, il doit dormir, surtout sans son état. Quant à votre frère, il a bien le droit de savourer son mariage. Vous devez agir seul.

Quelle sera votre stratégie ? Prévenir la Wyverne, qui commande la garde palatiale, au **5** ? Quitter le Palais pour rejoindre le Temple des Œillades au **126**, dans l'idée d'interroger le Miroitier qui marie votre frère, car vous craignez les pouvoirs divins de « celui qu'on nomme le Calice » ? À moins que vous ne préféreriez éviter la panique et ne réveiller aucun haut dignitaire, vous estimant capable d'affronter seul ce péril ? Ce qui montrerait à tous vos capacités ? Dans ce cas, réfléchissez au **70** à un moyen d'action performant.

Quoi que vous choisissiez, notez le mot de passe *Ancolie*, ainsi que la *lettre illisible* dans votre équipement.

---

**\*100\***

---

**FIN EN FLEUR**

La Reine vous contemple, admirative. Vos yeux ne se détachent pas des siens. Comme pour briser le silence, vous faites mine de recoiffer votre longue chevelure bouclée. Flora vous adresse un magnifique sourire que vous lui rendez noblement. Votre cœur palpite tandis que rougissent les joues de Flora. De vos conquêtes, celle-ci est la plus passionnante... vous n'avez jamais ressenti de sensation aussi forte. Par hasard, seriez-vous... Non... Et la Reine alors ? Aussi ? Non... Vous ne pouvez pas croire ça... Pourtant, la Reine insistera pour visiter le Palais dans tous ses recoins en votre unique compagnie. Sera-ce un rendez-vous galant ? Non... Elle l'aura proposé par charité, pour vous éviter la morosité. Flora, que vous appelez maintenant par son prénom, est pour vous une grande Reine. Un modèle.

Une semaine plus tard, elle sera repartie sur son île. Mais vos routes se croiseront assurément très bientôt car la Reine vous a invités, vous et Managorn, au traditionnel Bal des Fleurs. Vous connaissez l'événement de réputation, on le dit grandiose, au comble du raffinement trystalin. De surcroît, chaque bal se clôt par des fiançailles improvisées. Des fian-

çailles ? Osez-vous espérer que... Non... Non... Cependant, qui sait ce que l'avenir vous réserve ? En attendant, vous n'aurez de cesse de vous appliquer pour épauler le Roi Managorn Ier et la Dame Janulie dans la gestion du Royaume. Puisse-t-il recouvrer sa grandeur impériale.

Rendez-vous à l'**Épilogue**, p. 296.



**\*101\***

---

### Chambre provisoire

*Ce fut en vérité la chambre de votre mère. Il s'y trouve encore sa garde-robes où, enfant, vous vous cachiez avec Managorn pour l'écouter chanter ses compositions érotiques.*

Vous ouvrez les yeux. La lumière du jour vous gêne d'abord un peu, mais Bleudécaille fait un peu d'ombre pour vous soulager. Vous constatez, étonné, que les tentures sont grand ouvertes. De part et d'autre de la porte d'entrée, vous reconnaissez un sergent de la garde et un reflet du Miroitier, dépêchés pour veiller sur vous toute la nuit.

Avez-vous ordonné de *mettre le renégat en geôle* ? Si oui, rendez-vous au **200**. Sinon, rendez-vous au **19**.

**\*102\***

---

### Appartements du Prince

Mortifié face aux conséquences de votre témérité, vous vous penchez à la fenêtre et adressez ces paroles confuses à qui les veut : « Tout va bien ? Je suis confus... Je ne sais ce qui m'a pris... J'ai cru que... ». Une dizaine de lanciers accourent alors vers le lieu de l'incident. Certains lèvent la tête dans votre direction, pendant que les autres s'occupent du blessé.

Un « Votre Altesse ? » circonspect retentit de la bouche du sergent.

Vous balbutiez :

– Un incident regrettable... Je vous assure...

Vous percevez l'incompréhension du sergent quand lui et sa troupe vous saluent.

Notez que vous souffrirez d'un -1 de *disgrâce* en présence des gardes palatiaux, mais vous pouvez tout de même descendre au **69** présenter vos excuses à l'infortuné. Vous pouvez aussi engager la conversation avec Bleudécaille au **25** sans plus de manière.

**\*103\***

---

### Gorge du Souvenir

*À l'instar des songes, les souvenirs comportent leur part de beauté et de terreur. Et certains semblent si vrais qu'ils piègent votre esprit en des lieux oubliés, profondément enfouis en vous-même.*

L'effroi vous douche dans le bonheur vivifiant des lieux : un ours de bonne taille se dresse sur ses pattes arrière et terrorise un paisible ghorac forestier. Ce splendide équidé à la robe vert-nature rehaussée par une crinière et des fanons d'argent pourrait l'emporter. Mais elle ne semble pas avoir envie de se battre. L'ours grogne féroce et le ghorac recule dans votre direction. C'est à se demander comment vous n'aviez rien entendu.

Vous vous rappelez cette terrible nuit d'été où vous étiez partis seuls à l'aventure avec votre frère Managorn. Les grandes chaleurs vous empêchaient de dormir et la perspective d'une chevauchée nocturne aux abords des bois vous rafraîchissait déjà.

*Vous restez bouche bée, les yeux éteints devant le spectacle du géant qui assène maintenant un méchant coup de griffe au*



*ghorac, lequel évite l'attaque de justesse en hennissant de frayeur. Votre éducation princière ne vous a pas du tout préparé à cette rencontre. Et votre propre ghorac recule de plus en plus, alors que l'ours vous toise de ses yeux rouge-sang. Ce n'est pas un ours ordinaire.*

*– Fuyons, Vanagorn, appelons oncle et la garde !*

*À peine amorcez-vous le demi-tour que le monstre se dresse et pousse un grognement noir. C'est alors qu'un détail terrifiant qui vous avait échappé jusque-là vous glace : l'animal est doté d'une autre paire d'yeux rouge-maudit au niveau du buste. Une tête secondaire jaillit de son corps, celle d'un loup ! Son hurlement mêlé au grognement de la tête d'ours confirme sa nature monstrueuse : cet hybride ne peut être qu'une créature maudite, ou la création d'un fou fin chirurgien, à moins qu'elle ne soit issue d'un Âge archaïque...*

*Pétrifiés, vous dévisagez le monstre. La clairière où vous vous êtes enfoncés insouciant baignant dans la lueur des lunes, vous distinguez les deux petits membres griffus s'agiter sur son ventre, comme si le loup voulait s'extirper de l'ours. Les hybrides sont connus des légendes, on leur prête les pires bouche-ries. Aussi, frissonnez-vous tous deux.*

*Si vous avez ordonné à Bleudécaille d'embarquer des passagers, rendez-vous au 74.*

*Sinon, votre mémoire va décider de votre sort. Dans vos souvenirs, Managorn avait anticipé votre réaction et préparé la retraite. Rendez-vous au au 87.*

**\*104\***

---

### **Couloirs du Palais**

Instinctivement, vous rabattez vos armes pour vous protéger des projectiles. Quelle n'est pas votre surprise quand l'impact génère une myriade d'étincelles et que les pétales repartent en direction du Calice ! Celui-ci, non moins effaré que vous, reçoit sa propre force en pleine poitrine et valdingue

violemment contre un mur ! Aucun doute, le voilà blessé, inconscient. Un détachement arrive en renfort, à qui vous expliquez la situation, pendant que l'on escorte le Calice, évanoui, en prison. Vous apprenez en outre que la Reine se rétablit bien.

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

---

**\*105\***

### **Lice**

*Ratissées dans la tradition, les surfaces où se battent les gladiateurs sont recouvertes de sable ou de terre battue et sont délimitées par des piques rituelles arborant les crânes d'anciens combattants.*

Encerclant la lice, la noble et riche foule, non moins excitée, acclame déjà votre bel adversaire : LE TRICORNE D'ÎLEDAUVENT. Vous l'apercevez depuis le vestiaire : l'Élem d'une trentaine d'années vous dépasse d'une tête, ses multiples tatouages mordorés vous fascinent tandis qu'il harangue le public, agitant son casse-tête à trois cornes. Vous notez aussi son plastron léger habilement façonné dans le cuir écaillé d'un poisson robuste, ses cnémides renforcées et ses pieds nus... Un autre détail attire votre attention : à sa ceinture se trouve un cracheur prêt à la dégaine ! Il s'agit d'un engin de forme tubulaire doté d'une curieuse mécanique, capable d'expulser une bille avec une telle force qu'elle se loge dans la chair une fois sur deux, causant une blessure délicate à soigner.

La foule s'impatiente et réclame de l'action ! L'animateur en charge du bon déroulement des combats appelle Bardis la Hargne, l'adversaire dont vous avez emprunté l'identité. Sous les applaudissements et le regard haineux du Tricorne, vous



vous dévoilez enfin. Celui-ci semble deviner que quelque chose cloche : il vous jauge comme s'il sentait que vous n'êtes pas son partenaire habituel... En effet, vous n'ignorez pas que les gladiateurs sont des comédiens, leurs exhibitions tiennent autant du combat que de la chorégraphie. Sommes toutes, vous pensez que vous ne risquez rien. Confiant, vous saluez le public brièvement avant de prendre une *posture de combat*.

La perspective d'un combat dans les règles de l'art est l'occasion de sortir du placard de vieilles techniques. Choisissez une posture de combat parmi celles détaillées ci-après. Notez-la et conservez-la pour le reste de l'aventure. Puis combattez au **272**.

## POSTURES DE COMBAT

**La Posture du Guetteur** : +1D6 tactique uniquement pour la première *passé d'armes*.

**La Garde du Fou** : +3 en *Combat* à la première *passé d'armes*, puis -2 lors de la *passé d'armes* suivante.

**La Porte des deux Lunes** : lorsque votre adversaire emporte sa première *passé d'armes*, vous retournez son attaque contre lui : grillez 1 point de **Foudre** pour qu'il en subisse les dégâts à votre place.

**La Tour d'Éclairs** (seulement si vous combattez avec deux *Crocs des Omphal*) : à l'issue de la première ou de la deuxième *passé d'armes* (au choix), permutez les valeurs de *Combat* des deux adversaires : votre valeur de *Combat* devient celle de l'opposant et inversement. Cette opération doit vous permettre d'emporter la *passé d'armes* en obtenant subitement un *Total de Combat* supérieur.

À titre informatif, sachez que vous tenez les deux premières postures de la Wyverne en personne, la troisième vous fut enseignée à l'École de la Corne de Jade, tandis que

vous vous êtes contenté d'observer maintes fois la dernière à l'époque où votre père vous emmenait à la grande Arène d'Ana VIII dit le Gladiateur.

**\*106\***

---

### **Appartements du Prince**

Vous n'êtes pas sans savoir que le Vaste Royaume collabore avec les puissances voisines, comme le Forlorn, le Kyzlorn, la C.L.U.N.O.D. ou les ports-États de la Mer Ézée, dans le cadre d'un projet ambitieux : la réalisation d'un chemin de fer qui permettra de remplacer les transports maritimes hasardeux. Au Forlorn, les travaux de fondation d'une station ont permis de mettre au jour le squelette d'un énorme « lézard ». Aussi, une équipe d'archéologues impériaux a-t-elle été dépêchée sur place. D'après vos correspondants, il s'agit du squelette d'une espèce de Dragon, peut-être antérieure à l'Âge des Rituels (il y a environ trois mille ans). Des croquis accompagnent le texte, précis et élégants. Finalement, ce relevé de fouilles se révèle passionnant quoi qu'un peu technique.

Vous êtes impatient d'en parler avec Bleudécaille dès que vous le verrez. Grâce à ce sujet de discussion, ignorez la prochaine *disgrâce* liée à Bleudécaille, il servira de diversion quand il s'agira de lui faire oublier vos frasques ! Poursuivez au **107** avec d'autres lettres.

**\*107\***

---

### **Appartements du Prince**

D'une banalité affligeante, ces échanges donnent des nouvelles des quatre coins du Royaume : des félicitations pour le mariage, des invitations aux événements les plus en vogue : l'inauguration du Musée des Arts de la Marine Marchande à Ézéreine, un cycle de conférences organisé par la Haute École

des Stratèges de Kyz intitulé *Grandeur et décadence du Vaste Empire*, le vernissage de l'exposition sur le Grand Serpent de Fer à l'Université de Crâne-Noir, où l'Ordre des Ingénieurs en Fluduction exposera le prototype grandeur nature de la locomotive et de ses wagons luxueux où l'on pourra prendre le dîner. Vous savez par ailleurs que votre père a beaucoup investi du trésor dans cette nouvelle technologie appelée fluduction. Cela dit, rien de tout cela ne vous parle, rendez-vous sans plus attendre au **88** pour attaquer le courrier du jour !

**\*108\***

---

### Chambre d'hôte

*Ces chambres sont meublées avec parcimonie mais décorées avec soin. Elles peuvent être aménagées selon les besoins des invités : ici, une table de travail et des ustensiles de botaniste dominent l'entrée, dont des hellébore noires fraîchement écloses.*

Tout enchantée qu'elle fût, la porte cède ! Le frère de la Reine se dresse devant vous, les yeux noirs de mauvaises intentions... en même temps qu'un parfum de fleur envahit le couloir. Avez-vous donné l'ordre de *faire examiner des fleurs noires* ? Si oui, rendez-vous au **122**. Sinon, rendez-vous au **11**.

**\*109\***

---

### Appartements du Prince

L'Impératrice Kito confirme sa détermination à lutter contre les pirates ressortissants de son Empire. Elle se réjouit des rapprochements entre le Vaste Royaume et Trystal afin de lutter contre le déploiement toujours plus invasif des pirates kels sur la Mer des Sorals et les Tours de Sel. Elle énumère une série de conditions, dont certaines d'ordre commercial, et vous passez un long moment à tout passer au crible. Entre

autres, vous apprenez que Kito s'inquiète d'un différend interne à la Cour de Trystal et demande au Vaste Royaume de l'aplanir avant toute négociation. Après cet exercice fatigant, notez que vous avez *examiné les lettres du matin* et consultez les dernières lettres au **88**.

**\*110\***

---

### Appartements du Prince

Si tout porte à croire que cette créature est le fruit du pouvoir d'Ancolie, rien n'exclut qu'il ait pu également tenir compte de vos prières. La manœuvre était osée, mais il se peut qu'elle porte ses fruits... Mais quelle n'est pas votre surprise de constater que votre propre ombre se met à bouger ! Celle-ci fonce vers l'ombre de la Reine et se met à l'entraver avec force.

Cette aide va vous permettre de la toucher plus facilement, car son *Total de Combat* se voit diminué de 2 pour le reste de la rencontre. De plus, l'étreinte de votre ombre lui inflige la perte régulière de 1 point de **Métal** à chaque nouvelle *passé d'armes*.

Prenez la clef *entrave* et retournez vous battre au **83**.

**\*111\***

---

### Appartements du Prince

Rapidement, vous ouvrez la fenêtre et saluez votre ami. Ce dernier est tranquillement assis dans un coin de la cour, scintillant de mille feux sous l'effet des rayons du soleil. Le moiré de ses écailles bleu sarcelle, allant du gris léger aux turquoises, enflamme le débat de deux érudits sous le portique d'en face : un jeune prêtre des Œillades (identifiable à la robe de satin aux couleurs indécises) et son homologue poète, prêtre des qualificatifs.

– Je te trouve bien perturbé, Vanagorn, mon ami, tance Bleudécaille.

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

Tandis que vous baillez en restructurant votre esprit brumeux, le Dragon vous réprimande. Vous lui répondez par d’inaudibles murmures qui traduisent votre assiduité relative. Soudain, comme vous gardiez toujours un œil sur les agréables créatures d’en bas, vous enjoignez le moraliste à zyeuter la scène cocasse qui se prépare... En effet, l’un des serviteurs qui transporte un bac de jolies fleurs noires s’apprête à marcher sur un râteau laissé négligemment à l’abandon...

Vous avez encore le temps de prévenir l’infortuné au **206**... Au contraire, si cela vous amuse, vous pouvez le laisser se prendre le râteau au **127**.

**\*112\***

---

### **Bibliothèque**

Après une dizaine de minutes, presque perdu dans votre propre Palais si gigantesque, vous retrouvez l’entrée de la bibliothèque et le raccourci vers la salle de travail d’Arthus. Vous constatez qu’elle est encore ouverte et y distinguez la lueur des bougies par l’entrebâillement.

*La bibliothèque fait partie de ses lieux où vous aimez passer du temps, surtout qu’on s’y attardent jusque tard dans la nuit, voire au petit matin. Mais ce n’est pas la lecture que l’odeur de vieilles pages fraîchement tournées qui vous appelle en ces rayons. Ce parfum mûri vous apaise l’esprit.*

Les grattages de plume intempestifs indiquent la présence de l’historien. Malgré la douceur estivale, l’Elem chétif aux cheveux blancs est chaudement vêtu. Vous toussiez donc



avant d'entrer. Le vieil Elem souriant se retourne sur sa chaise grinçante, dévoilant le peu de dents qu'il lui reste. Sur sa peau parcheminée, des stries et entrelacs élémentaires blanc-sagesse et noir-souvenir s'entremêlent élégamment, témoins d'une vie d'étude.

- Votre Altesse ? Dit-il sagement. Que faites-vous donc ici à cette heure tardive ?

- J'ai un service à vous demander, Maître Arthus.

- Je sais que vous avez toujours aimé m'entendre vous lire des histoires avant de vous endormir, sourit-il, mais vous avez passé l'âge.

- Voyons, vous offusquez-vous, restez sérieux, il ne s'agit pas de ça. J'ai ici une missive peu conventionnelle (vous lui montrer l'espèce de tube). Vos illustres connaissances m'aideraient-elles à l'ouvrir ?

L'expert intrigué examine le tube sous toutes les coutures. Quand vous le voyez sourire, vous comprenez qu'il a déjà trouvé l'astuce. Il se contente de faire tourner les deux extrémités du tube dans les sens opposés et la lettre surgit ! Bien sûr, il vous la tend sans la lire lui-même et ne vous interroge pas d'avantage sur le sujet. Vous pouvez maintenant lire la lettre en lieu sûr au **118**. Prenez la clef *archiviste*.



**\*113\***

---

**Coin sombre**

Avez-vous *lu un livre d'Histoire* ? Si oui, rendez-vous au **174**. Sinon, Bardis n'a que faire de vos palabres de Prince pathétique et vous fait égorger au **176**.

---

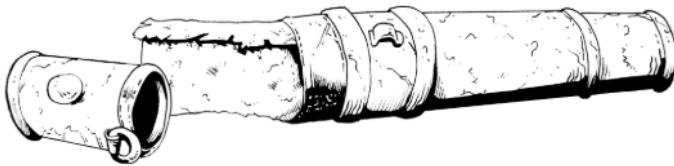
SOMBRE FIN

La Reine meurt. Son corps s'effondre. L'OBSIDE est à votre poursuite. Les gardes tentent vainement de vous défendre, mais leurs armes ne peuvent rien contre l'entité maléfique. Alors que vous fuyez à toutes jambes dans le Palais, un frisson vous envahit.

Vos mouvements se font plus difficiles, vous croyez courir au ralenti quand un voile de ténèbres se dresse. L'on vous voit tomber inanimé, tandis que vous vous sentez flotter dans l'obscurité... où le visage ombrageux de votre oncle affiche une mine sévère...

Bientôt, d'autres soldats trouveront votre dépouille, suivie de celles de leurs collègues et enfin de celle de la Reine. Le mariage aura tourné au désastre international... Chacun sera inhumé chez soi, vous dans les cryptes du Palais auprès de Dame Suilac, Lianagorn I<sup>er</sup> et Lanaorn II, elle dans ses jardins d'hiver entourée des fines fleurs de la noblesse insulaire. Managorn cherchera à vous venger, mais connaîtra, vous en êtes sûr, des jours plus heureux. Cette date sera consignée dans les annales comme l'évènement le plus noir de l'Histoire du Royaume.

Rendez-vous modestement · Sous les Ailes de la Dragonne (**Lieu 32**) ·.



Votre vieux précepteur toussote pour récupérer votre attention. Vous cessez de regarder la Reine aussi intensément et entendez alors quelques murmures et ricanements provenant de l'entrée, sans doute des gardes moquant votre air captivé et passionné. Des rumeurs de plus dans la clique palatiale ! Vous rassemblez les derniers souvenirs de cet apprentissage long et douloureux que fut pour vous celui du trystalin et de ses tintements ridicules. Et, vous efforçant de tinter le mieux possible, vous prononcez fièrement quelques mots qui n'épatent peut-être pas la Reine mais bien votre précepteur, dont la joie se lit dans les yeux ; le pauvre a dû avoir ses premiers cheveux blancs en corrigeant jadis vos exercices. Vous profitez de cette aisance momentanée pour demander à ces demoiselles si la visite est agréable. Il s'avère qu'elles raffolent des légendes qui tournent autour du Palais.

- Dites, Maître Borgano, leur avez-vous conté l'histoire d'Ana I<sup>er</sup> le Foudroyant et de son cratère ?

- Oh ! Votre Altesse, dit-il très embêté, combien de fois vous aurai-je répété de ne plus m'appeler Maître, vous êtes grand maintenant ! J'apprécie votre politesse, mais...

- Laissez, interrompt gentiment la Reine, sans accent. C'est si charmant de la part de Son Altesse de vous honorer de la sorte. J'affectionne cette simplicité.

Ce compliment vous va droit au cœur, en guise de réponse, vous vous contentez de sourire. Mais les commérages des soldats vous mettent tout doucement mal à l'aise... Croient-ils que vous les ignoriez ?

Que faire ? Vous incliner cérémonieusement et vous retirer dans vos appartements au **51** ? Ou inviter la Reine et sa suite hors de la muraille, pour leur raconter la légende d'Ana I<sup>er</sup> devant son cratère béant au **10** ? Au passage, vous avez l'opportunité d'enguirlander la garde un bon coup au **31**.

**\*116\***

---

**Cryptes**

Vous preniez cela pour de l'excitation, ou un sentiment de nostalgie pimenté, mais non... il y a bien quelque chose... une présence. Au moment de poser les mains sur la pierre, vous êtes interrompu par une vision : face à vous, de l'autre côté du tombeau, se dresse votre reflet ! Ou alors un fantôme ? Celui d'un Ancêtre vous ressemblant trait pour trait. Seul son accoutrement démodé le distingue. Alors que vous vous attendez à ce qu'elle s'anime courroucée et vous menace d'une voix d'outre-tombe en une langue oubliée, l'apparition ne dit mot, pas plus qu'elle ne bouge. Elle adopte une position rigide, les cheveux tombants, le dos légèrement voûté, les mains posées sur le couvercle du tombeau... comme pour parler à votre tentative de pillage. Pour l'instant, ce fantôme ne vous veut aucun mal. Peut-être s'agit-il d'Ana ? Toujours est-il que vous allez devoir lutter contre sa force pour ouvrir le tombeau.

Notez que vous êtes *hanté par l'Ancêtre Ana le Foudroyant*. Votre *Total de Noblesse* est-il supérieur à 10 ? En ce compris les ajustements éventuels liés à la présence du Roi votre oncle, des Ancêtres et de Managorn votre frère. Si oui, imitez la posture du fantôme et poussez de toutes vos forces au **18**. Dans le cas contraire, gare au fantôme courroucé du **193**.

**\*117\***

---

**Lice**

Fier de vos performances, vous portez le « coup de grâce » au TRICORNE, lequel chancelle et fait semblant de tomber. Sous les acclamations, vous levez les bras tandis que votre adversaire se relève et salue humblement l'assemblée où se trouve d'ailleurs Bardis, vous adressant à tous deux un clin d'œil complice. L'air de rien, le vaincu se rapproche et

vous glisse en impérial : « tu te bats trop bien pour un gladiateur, qui es-tu donc ? ».

Souhaitez-vous dévoiler votre identité devant tout le monde au **234** ? Ou préférez-vous garder l'anonymat au **166** ? Dans un cas comme dans l'autre, cochez une case *écorché* à condition d'avoir subi au moins une blessure lors de cette rencontre.

**\*118\***

---

### Lettre scellée

*« Votre Majesté, j'enquête seul (ou presque) sur un individu qui se trouve actuellement dans votre Palais. Selon mes sources, il complotte contre la Reine Flora III. Cet instigateur n'est autre que le frère de la Reine lui-même, qui, pour d'obscures raisons, s'oppose à l'alliance entre nos deux Royaumes. Celui qu'on nomme le Calice projette de semer la panique au Palais dans le but de forcer l'incident diplomatique. Soyez sur vos gardes pendant le mariage. Je crains pour la vie de Leurs Majestés et Altesses. En gage de ma sincérité, ce sceau authentique . »* Suivi du sceau ducal de la Tour Pourpre.

Voilà la nouvelle de la journée ! Vous ne doutez pas que cet Elem soit le genre d'ennemi à prendre au sérieux. En effet, au-delà de sa très haute noblesse, le frère de la Reine Flora occupe un rang très élevé au sein du clergé d'Ancolie ; une divinité difficile à cerner, que vous percevez comme la déification de la monarchie trystaline (une sorte d'aura monarchique) plutôt que comme une divinité en soi. De plus, il dirige le Conseil de sa sœur, ce qui l'implique directement dans les affaires de l'État.

Impossible de prévenir votre oncle, son état requiert le plus absolu repos. Quant à votre frère, il a bien le droit de savourer son mariage. Vous devez agir seul !

Quelle sera votre stratégie ? Prévenir la Wyverne, qui commande la garde palatiale, au **5** ? Quitter le Palais pour re-

joindre le Temple des Œillades au **126**, dans l'idée d'interroger le Miroitier qui marie votre frère, car vous craignez les pouvoirs divins de « celui qu'on nomme le Calice » ? À moins que vous ne préfériez éviter la panique et ne réveiller aucun haut dignitaire, vous estimant capable d'affronter seul ce péril ? Cela prouverait à tous vos capacités. Dans ce cas, réfléchissez au **70** à un moyen d'action performant.

Quoi que vous choisissiez, notez le mot de passe *Ancolie*, ainsi que la *lettre scellée* dans votre équipement.

---

**\*119\***

### **Festivités**

Des suites de cette maladresse, aussi peu chanceuse que classieuse, vous subirez -1 de *disgrâce* en présence des jolies demoiselles.

Que ce soit pour lui faire du charme ou vous faire pardonner en lui montrant que nul n'est tenu à la perfection, il vous vient l'idée saugrenue de faire sensation en montant vous-même sur la roue pour parader sottement jusqu'au Temple... Oseriez-vous le lui proposer au **148** ?

---

**\*120\***

### **Bibliothèque**

Vous réempruntez le labyrinthe menant à la tanière de l'archiviste. Cette fois, l'infatigable s'adonne à la calligraphie kel, qui se caractérise par des ligatures envolées rendant la lecture volontairement complexe.

- Alors, Altesse, vous avez l'amour en tête pour ne pas pouvoir dormir ?

Abasourdi par cette pique inattendue, vous lui rendez la lettre pour examen du sceau. Il la reconnaît aussitôt. À travers ses fines lunettes, vous le voyez scruter le sceau... L'archiviste

ne tarde pas à sourire, exactement comme tout à l'heure. Il déclare qu'il s'agit du sceau de la Tour Pourpre. Quand vous lui résumez la gravité de la situation, le vieux rusé, malgré tout un peu sénile, finit par douter... Il disparaît alors dans sa bibliothèque un long moment avant d'en sortir une bible d'héraldique poussiéreuse pour appuyer ses dires. Au bout d'interminables secondes, il retrouve enfin l'illustration correspondante et confirme qu'il s'agit bien du même sceau. Pourtant, le vieil historien hésite encore. Alors que vous vous impatientez, celui-ci entame une fouille impressionnante qui lui prend un temps fou. Vous faites les cent pas... Le voici maintenant en train de jouer les alchimistes avec la cire du sceau, les bougies et quelque poudre sortie de ses profondes poches. Enfin, il ajoute que, d'après sa pigmentation et son parfum, la cire provient bien de la région de la Tour Pourpre, et de nulle part ailleurs, car elle est très caractéristique. La calligraphie, affirme-t-il, est celle d'un scribe de métier.

Tout ça pour ça...

Vous ne voyez pas en quoi votre ancien professeur d'histoire peut vous aider, sinon en gardant le silence (ce à quoi il s'engage). Il est maintenant trop tard pour réveiller le Miroitier. Si maintenant vous désirez agir par vous-même, rendez-vous au **70**. Mais si vous préférez dormir, réintégrez votre chambre au **181**.

**\*121\***

---

### Temple des Œillades

Vous vous contentez d'exposer votre développement devant l'assemblée sous le choc. La Reine semble perplexe tandis que son frère demeure impassible. Cette intervention brouillonne vous vaut la perte de 2 points de *Noblesse*.

Après que vous avez ordonné de mettre le frère aux fers, le monde se disperse. La Reine, furieuse, fait écarter la foule pour déguerpir la première. La terrible nouvelle se répand

parmi les invités et ce qui était une liesse de mariage princier prend des allures de tragédie d'État.

Tout s'est succédé à une vitesse folle, même vous avez l'impression d'avoir loupé quelque chose. Le poids du décès de votre oncle ressurgit soudain. Ce qui vous fait remarquer que son corps gît toujours à vos pieds ; Managorn rassemble des volontaires afin de le transporter. Vous vous entretenez un moment avec lui pour lui détailler la situation, mais il peine à comprendre la trame de l'histoire. Il semble vous en vouloir, mais la mort de votre père vous interdit de vous chercher querelle.

Le reste de la journée aura lieu la cérémonie funèbre en l'honneur de votre oncle. Après cela, vous irez vous effondrer dans votre chambre au **65**.

---

**\*122\***

### **Chambre d'hôte**

Le Calice se dresse devant vous, suffisant, des étincelles d'ombre dans les yeux. Vous marquez tous deux un temps d'hésitation... Comprenant qu'il tente de vous intimider par quelque artifice, vous vous jetez sur lui aussitôt imité par la garde. Étonnamment, la cible se laisse maîtriser sans mot dire et se contente de vous dévisager. Vous laissez la garde finir le travail et inspectez un peu la chambre. Vous ne trouvez rien d'anormal, si ce n'est cette odeur florale qui semble venir d'une unique et épaisse fleur noire posée sur un pupitre. Vous la confierez au même expert chargé d'analyser celles du jardinier...

Mission accomplie, songez-vous. Le conseiller renégat et ses gardes sont menés manu militari en direction des geôles. Vous respirez.

Recevez donc +2 de *grâce* en présence des gardes palatiaux. Rendez-vous au **6**.



---

**Porte-Nord**

*Aussi nommée « Encornement », de par la présence de la corne de Tricératops lui servant de linteau, cette porte massive était l'une des entrées de la vieille ville avant l'Empire. Les murailles attenantes ont été démontées et réaffectées. Si bien qu'il ne reste que des ruines bucoliques empreintes de superstitions : cette porte morte serait un miroir d'outre-tombe apprécié des Ancêtres...*

La porte est un vestige des temps anciens : il n'en reste que l'arche monumentale, son linteau d'ivoire et ses piliers décolorés, une tour de guet branlante... et surtout le terrible surnom d'Encornement, dû à la corne géante de tricératops posée en guise de linteau. Vous êtes salués par des lanciers en armure d'apparat, habitués à vous voir surgir ici et là à dos d'écailles virevoltantes, mais dont la présence vous paraît en revanche cocasse : de vraies pièces de musée assorties aux ruines qu'ils encadrent ! Amusé, vous entendez une voix familière, celle d'un de vos précepteurs qui s'exprime tantôt en impérial, tantôt en trystalin, habile dans les jeux de mots de l'une et l'autre langue. Vous descendez de monture et vous rapprochez, fier et le sourire en coin, vous surgissez par l'arche en ruine comme échappé d'un décor de théâtre ! Ce bon vieux Borgano est affairé à la visite guidée des ruines du Palais en compagnie de demoiselles très richement vêtues, dont l'une, qui se retourne vers vous la première, arbore élégamment une couronne de pétales d'or et d'argent scintillants !

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

Aucun doute n'est permis, vous voici en face de Sa Majesté la Reine Flora III de Trystal, auréolée de ses demoiselles de compagnie, toutes ravissantes et pétillantes. Voilà qui explique la présence discrète de la garnison costumée. Réagissant au quart de tour, votre précepteur s'empresse de faire les

présentations selon l'étiquette. Borgano est âgé, toujours vêtu de bleus et de mauves, la barbe blanche tressée, la chevelure nuageuse et sa main droite s'accroche comme à la vie à son irremplaçable monocle au verre puissant. Outre son apparence théâtrale, il captive l'auditoire par sa voix d'opéra sensationnelle. Quant à la Reine, vous n'avez pas cessé de la fixer du regard, comportement qui serait passé pour une grave impolitesse si elle n'avait pas souri rêveusement quand le précepteur déclina votre nom complet :

– Son Altesse Royale Vanagorn Sang de Hautvent, Héraut du Vaste Empire, Prince protecteur du Vaste Royaume, Corne de Jade de la Garnison Royale !

La Reine, dont la beauté ne s'arrête heureusement pas à sa couronne coûteuse et animée, a les yeux vitreux qui scintillent comme un mirage, ses rires tintent comme du cristal et son interminable robe de cheveux roses l'habillerait bien mieux que son étriqué corset ombrien. Au lieu de ça, ses jupes baroques évoquent la crème battue. Impossible de détacher vos yeux de la Reine !

Détenez-vous la clef *porte ouverte* ? Si c'est le cas, vous devez vous rendre prioritairement au **262** sans tenir compte de la suite du texte. Sinon, poursuivez.

À combien se monte présentement votre *Total de Noblesse* ? En espérant que vous n'avez pas omis d'en tenir un compte précis ! Considérez que vous êtes en présence d'une Reine, elle-même jolie demoiselle, de Bleudécaille et des gardes palatiaux : quel score atteint votre *Total de Noblesse* en cet instant ?

Si ce total est de 8 ou moins, rendez-vous au **204**, s'il est supérieur à 8, allez au **115**.



**\*124\***

---

**Cascade aux Muses**

Par son cri glacial, Bleudécaille vous arrache à la rêverie. Vous ne pouvez que constater la mort violente du ghorac, mis en pièces par l'ours. Sa dépouille gît, sanguinolente, à quelques mètres de vous. La présente scène ravive d'antiques souffrances : l'image de votre propre ghorac sauvagement décapité vous a hanté des années, et vous ne vous êtes jamais pardonné de l'avoir envoyé à la mort. L'ours, qui n'a pas le temps de savourer sa victoire, est déjà en train de fuir face à l'imposante stature du Dragon. Le calme est enfin revenu.

Êtes-vous accompagné d'une ravissante demoiselle ? Si tel est le cas, vous êtes prié de vous rendre au **231**. Au contraire, si vous êtes seul, il vous reste à contempler le reflet de votre passé au **44**. Quoi qu'il en soit, prenez la clef *ghorac mort*.

**\*125\***

---

**Festivités**

Ici et là, des visages connus et inconnus vous saluent. Certains font la causette un instant. Vous vous imprégnez de cette atmosphère pendant une bonne heure avant de vous engager vers l'extérieur de l'enceinte du Palais, où sont organisés des jeux de table. Vous vous faufilez sans cérémonie dans la cohorte grouillante et vous découvrez une volée de tables de jeux agencées de sorte qu'une allée labyrinthique amusante conduise aux abords de l'imposant Temple des Œillades. Tout ce monde vous impressionne. Dans le fond, c'est le plus grand évènement auquel vous ayez jamais assisté. Vous ne perdez pas de vue non plus qu'au-delà d'un simple mariage, il s'agit surtout d'une alliance entre le Royaume et le Duché. Du coin de l'œil, vous apercevez la Reine Flora et ses

demoiselles de compagnie en pleine partie de cartes. Sa Majesté fleurie vous aperçoit et vous invite à la rejoindre avant la donne.

Accepteriez-vous cette invitation royale ? Si oui, prenez place et saisissez la donne au **213** ; si vous avez la clef *porte ouverte* ou *protocole*, vous ne pouvez pas vous dérober à l'invitation. Si vous refusez poliment, choisissez soit de rejoindre la cérémonie de mariage, qui aura lieu bientôt au **52**, soit de retourner humer les odeurs agréables du marché au **30** (dans ce dernier cas, prenez la clef *flânerie*).

**\*126\***

---

### Jardins intérieurs

*Les jardins comprennent des parterres de fleurs, des buissons sculptés en forme d'animaux, des potagers royaux où poussent des fruits et légumes exotiques, et des faux labyrinthes. Des bancs et même des tables de marbre permettent de s'attarder, de manger ou de jouer aux échecs...*

Vous rejoignez la sortie du Palais en empruntant les jardins de la cour intérieure. Les troupes n'ont pas à vous demander pourquoi le Prince marche seul à cette heure, mais vous les autorisez à se poser cette question silencieusement. Torche en main, vous marchez à vive allure vers le Temple, repérable comme un phare grâce à sa façade lumineuse. Moins d'un kilomètre séparent la sortie du Palais de l'entrée du Temple, vous l'auriez trouvé sans mal de toute façon, sans compter que des troupes montent la garde d'un bout à l'autre. Cependant, la route vous paraît interminable. Vous ressassez les péripéties qui vous mènent ici, ignorant les saluts militaires, priant d'ores et déjà les Muses de vous être favorables.

Rendez-vous au **275**.

**\*127\***

---

**Appartements du Prince**

Et vlan ! Comme vous vous y attendiez, l'imprudent pose le pied sur le râteau dont le manche se redresse aussitôt et le percute. Surpris, il laisse choir son fardeau. (Fracas). Plus de peur que de mal, et les pots de fleurs ont survécu. Les quelques témoins de la scène rient de bon cœur à cet incident. Ce qui vous encourage à rire également à gorge déployée.

Si la porte de votre chambre est fermée, rendez-vous immédiatement au **68**. Si elle est ouverte, rendez-vous au **156**.

## UN JOUR DE FÊTE

**\*128\***

---

**Appartements du Prince**

Une nouvelle journée commence. Il vous semble avoir fait un rêve, mais vous préférez l'oublier rapidement, quelle qu'en ait été l'issue. L'on vous sert votre petit déjeuner au lit : des quartiers de pommes, des fraises, différentes pâtes sucrées aux coloris réjouissants, du jus de raisin, du pain aux noix tartiné de chèvre chaud, et enfin, une confiture de groseilles et violettes... offerte, vous annonce-t-on, par la famille de la Tour Pourpre : la préparation des fleurs en cuisine comme en parfumerie est une spécialité trystaline, vous êtes heureux d'y goûter.

Après quelques ablutions et un bref passage dans les latrines royales, vous vous préparez à affronter cette nouvelle journée. Vous vous rappelez que le roi vous avait chargé de parcourir une série de lettres et de lui en référer le contenu ce matin. Si vous avez lu tout ou partie de ces lettres, vous pouvez prétendre au rapport au **90**. Mais si vous n'avez lu au-

cune lettre, il est peut-être préférable d'éviter le courroux avunculaire en vous mêlant à la fête qui commence au **45**, à en croire les sons des instruments et les acclamations du public, bien que vous puissiez aussi assumer votre irresponsabilité au **90**. Si vous possédez la clef *entrevue*, vous devez vous rendre en priorité au **21**.

**\*129\***

---

### Cascade aux Muses

Tout en évitant la corne recourbée, vous amorcez la manœuvre pour grimper sur son dos. Vous vous félicitez d'avoir autant bravé l'autorité de vos tuteurs dans votre jeunesse, afin de chevaucher dangereusement en compagnie de votre frère. Quel entraînement !

Quoiqu'intelligent, ce ghorac est très stressé. Si vous voulez le calmer et le faire dégager en restant sur lui, il va vous falloir réussir un nouveau test, de **Spectre** cette fois, contre sa *valeur de départ*. Vous pouvez éviter le test en soufflant 1 point de **Spectre** et considérer l'action comme réussie.

Si vous réussissez, rendez-vous au **209**. Sinon, c'est le **217** qui vous attend.



---

**Coteaux du Borgan**

*Les prairies vallonnées et les bois quasi-sauvages s'y succèdent entre les terrasses à degrés, parsemées de chutes d'eau et de vignobles ancestraux. D'imposantes villas populeuses, constituées en hameaux, y cultivent aussi olives, figues, noix et pommes qui fournissent d'excellents huiles et alcools. On y élève du bétail, dont des tricératops nains et des chèvres borganaises dont le lait suret plaît au Palais.*

Vous arrivez à la première « marche » des Coteaux du Borgan. L'eau bleutée et brillante chute, assourdissante : vous voici aux pieds de la Cascade aux Muses !

À peine voulez-vous quitter la selle qu'un hennissement suivi d'un cri féminin retentissent en contrebas. Aussitôt, vous hurlez à Bleudécaille de ralentir pour jeter un œil : une centaine de mètres plus bas, à l'orée d'un bois, vous apercevez deux silhouettes. Enjoignant votre ami d'atterrir lentement, vous distinguez progressivement une Elem recroquevillée au sol, dominée par l'imposante stature d'un ghorac bleu. Vous ne connaissez que trop bien cet équidé au pelage bleuté et à l'abondante crinière tombante rouge sang. Orné de bois ramifiés, d'une longue corne frontale courbe et d'une corne nasale lui servant à déterrer les racines comestibles, non content de son faciès belliqueux, il est aussi doté d'une incroyable intelligence et d'une empathie fine. L'armée en élève et les cavaliers d'élite développent avec eux un lien télépathique privilégié. Sachant cela, vous vous sentez rassuré, car même à l'état sauvage, une telle bête, selon vous, ne s'en prendrait pas à un être vivant apeuré. Toutefois, le comportement de ce ghorac vous interpelle : il se cabre d'ailleurs, et la femme hurle de plus belle, tétanisée. Le sénestrier s'adresse alors au Prince :

- Que fait-on, Votre Altesse ?



Bien que vous soyez certain qu'un ghorac ne tuerait, ni ne blesserait un Elem sans raison, dût-il être en colère, vous ressentez comme l'envie de voler au « secours » de la jeune femme. D'autant plus que celle-ci, au fur et à mesure que votre monture est descendue, s'est révélée assez mignonne... Le **183** vous en dira davantage. Mais il se peut que vous vous fassiez des idées, et Bleudécaille, convaincu au même titre que vous de la nature bienfaisante des ghoracs, lorgne avec une envie pressante cette cascade bruyante qui vous attend au **66**, comme la perspective d'y rencontrer quelques Muses sauvages...

**\*131\***

---

### Temple des Œillades

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

- Toi ! hurle Flora. Frère indigne, tu complotais depuis le début !

Le condamné se gausse avant de feindre sa défense :

- Tout cela est ridicule, Flora ! Seule la Noire Fleur a le droit de me juger !

- Hors de ma vue maudit dévot !

Après que vous avez ordonné de mettre le traître aux fers, le monde se disperse. La Reine, furieuse, fait écarter la foule pour déguerpir la première. La terrible nouvelle se répand parmi les invités et ce qui était une liesse de mariage princier prend des allures de tragédie d'État.

Tout s'est succédé à une vitesse folle, même vous avez l'impression d'avoir loupé quelque chose. Le poids du décès de votre oncle ressurgit soudain. Ce qui vous fait remarquer que son corps gît toujours à vos pieds ; Managorn rassemble des volontaires afin de le transporter. Vous vous entretenez un moment avec lui pour lui détailler la situation, mais il

peine à comprendre la trame de l'histoire. Il semble vous en vouloir, mais la mort de votre père vous interdit de vous chercher querelle.

Le reste de la journée aura lieu la cérémonie funèbre en l'honneur de votre oncle. Après cela, vous irez vous effondrer dans votre chambre au **65**. Notez surtout que vous avez donné l'ordre de *mettre le renégat en geôle*.

**\*132\***

---

### Cascade aux Muses

La nuit ténébreuse laisse place à l'après-midi ensoleillée, l'écoulement de la cascade remplace les grognements du LOUP-OURS et vous revenez peu à peu à vous. L'ours menace le ghorac, près à se défendre. Bleudécaille dresse alors ses écailles à l'encolure, toisant l'ours, lequel prend peur devant l'incroyable collerette craquelante.

Vous revoyez le faciès de la vieille femme-serpent qui était apparue comme par enchantement entre vous et la bête. Son accent sifflant, propre aux Omphal, résonne dans votre tête comme si ce fut hier qu'elle vous eut adressé ces paroles :

*- Merci de t'inquiéter pour mon LOUP-OURS, mais je vais bien m'occuper de lui maintenant.*

Le mélange de répulsion et de pitié que vous éprouviez à l'égard de la bête demeure une sensation indescriptible. Vous n'en parlez pas avec votre entourage. Par ailleurs, vous n'avez jamais revu cette femme, ni son compagnon inquiétant. Le face à face du ghorac et de l'ours vous aura bien replongé dans vos souvenirs... Quand vous revenez une fois pour toutes dans le présent, il n'y a plus de trace de l'ours et le ghorac vous salue avant de se retirer à son tour.

Êtes-vous accompagné d'une demoiselle ? Si tel est le cas, vous êtes prié de vous rendre au **80**. Si vous êtes seul, contemplez alors calmement le paysage au **44**. Quoi que vous fassiez, prenez la clef *doux rêves*.



\*133\*

---

Coteaux du Borgan

Alors que vous vous frictionnez la joue lésée, la drôlesse écarquille les yeux et commence à rougir. Elle vient d'apercevoir votre chevalière estampillée du sceau impérial. La voyant enfin gênée, vous reprenez quelque assurance et adoptez un ton chaleureux :

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

Ses traits crispés semblent s'adoucir. Mais elle regarde en coin votre sénestrier qui vient d'étouffer un rire tout reptilien... et communicatif. Coincé entre cette beauté troublante et ce sombre idiot en train de ricaner, vous sentez qu'il est temps d'agir ! Mais que faire ? Si vous considérez que vous avez fait assez de bêtises pour la journée, vous pouvez déclarer vos hommages à la demoiselle et prendre congé au **66**. En revanche, si vous désirez l'inviter à cheminer en votre princesse compagnie, vous pouvez lui proposer votre bras au **17**.

\*134\*

---

Cauchemar

Alors que tout semble perdu, votre *Glaive impérial* se met à scintiller... Une force furieuse s'empare de vous et votre peur prend la fuite. Enhardi, vous portez le premier coup ! La bête hurle de douleur tandis qu'une gerbe d'étincelles jaillit de votre lame, sa plaie est carbonisée. Vous venez de lui infliger des *blessures foudroyantes* d'origine divine. Poursuivez le combat au **57** en considérant que le monstre vient déjà de perdre 10 points de **Métal**, et que vos coups infligeront le double des dégâts habituels jusqu'à la fin du combat.

**\*135\***

---

### Appartements du Prince

Alors que tout semble perdu, un grésillement d'espoir surgit du vieux glaive... désormais doté d'une lame flambant neuve et d'une poignée adaptée à votre main. Vous le saisissez et sentez la Foudre pénétrer vos chairs dans un frisson excitant. L'Histoire disait vrai !

#### **Glaive noirci**

*Arme divine ancestrale*

Bonus de Combat +1 – Blessure 3

*Foudre ancestrale* : grille 1 **Foudre** / 4 dégâts imparables

Plus court que votre *Glaive impérial*, le *Glaive noirci* vous obligera à être plus proche de l'adversaire, son bonus au *Combat* n'est donc que de +1. Néanmoins, sa lame est chargée d'une énergie ancestrale, ce qui en fait une *arme divine* mortelle pour l'OBSIDE contre laquelle sa valeur de blessure est de 3. De plus, son maniement vous offre une nouvelle capacité spéciale : celle d'invoquer la *Foudre ancestrale* en grillant 1 point de **Foudre** ! Sachant que ce point ne reviendra qu'après une nuit de sommeil. Cette attaque à distance fait jaillir la Foudre du glaive, comme le fit lui-même Ana I<sup>er</sup> le Foudroyant, elle est imparable et cause la perte instantanée de 4 points de **Métal**. Retournez combattre l'OBSIDE au **83**.

**\*136\***

---

### Quartiers de la Wyverne

Qu'allez-vous demander à votre Wyverne ? Vu le peu de temps qu'il lui reste pour agir, vous pouvez choisir trois ordres parmi les sept suivants (en italique et numérotés entre parenthèses). Listez-les sur votre *Feuille d'aventure* et priez les dieux d'avoir fait les bons choix.

Dans le cadre de l'enquête et pour la protection de la Reine Flora, future victime présumée des agissements suspects de son frère, vous pouvez ordonner de : (1) *enquêter sur le frère de la Reine*, (2) *enquêter sur l'auteur de la lettre*, (3) *faire surveiller la Reine en permanence*, (4) *déployer le moins de gardes possible et discrètement*.

Cela dit, pensez-vous faire intervenir les dieux dans votre stratégie ? Si tel est le cas, vous pouvez demander à la Wyverne d'honorer les dieux en votre nom. Mais lesquels ? Lui demanderiez-vous (5) *d'adresser une offrande à Ptauros* ? Auquel cas, vous lui céderiez votre arme dont Ptauros devra se repaître lors d'un repas mystique. Mais il pourrait tout aussi bien (6) *adresser une offrande aux Œillades*. Dans ce cas, sacrifiez-leur 1 point de **Spectre**.

Si vous le souhaitez, vous pouvez ignorer les *ordres* et vous acquitter des deux *offrandes*, puisqu'elles valent chacune pour un *ordre*. Sachez aussi que vous ne pourrez donner de nouveaux *ordres* demain matin, ni revenir sur ceux déjà donnés.

Enfin, prise par un dernier doute, la Wyverne demande à Son Altesse si elle lui permet de (7) *vérifier l'authenticité du document* avant d'entreprendre toute mesure de sécurité. Si vous acceptez sa requête, rayez provisoirement la *lettre* de votre équipement et comptez cette permission à la place d'un *ordre*.



L'envie vous taraude de passer une nuit blanche, mais vous savez que sans un sommeil réparateur, vous ne serez plus bon à rien demain. Néanmoins, vous pouvez encore agir un peu avant de vous coucher :

Il vous reste la possibilité d'aller à la rencontre du Miroitier. Mais quand vous en parlez à la Wyverne, celle-ci le déconseille, prétextant que cet officiant a besoin de repos pour

user de ses pouvoirs efficacement. Mais dans la pratique, rien ne vous empêche d'aller toute de même le réveiller au **126**. Si vous préférez suivre le conseil de votre Wyverne, vous pouvez tenter seul de peaufiner la stratégie au **70**. À moins que, finalement, vous ne commenciez à douter comme lui de la sincérité du donneur d'alerte ? Si c'est le cas, rendez donc visite à l'archiviste insomniaque qui doit être en train de classer, potasser ou scribouiller au **64** – ou au **120** si vous avez la clef *archiviste*. En choisissant cette dernière option, vous refusez nécessairement la requête de la Wyverne qui consiste à enquêter sur le document.

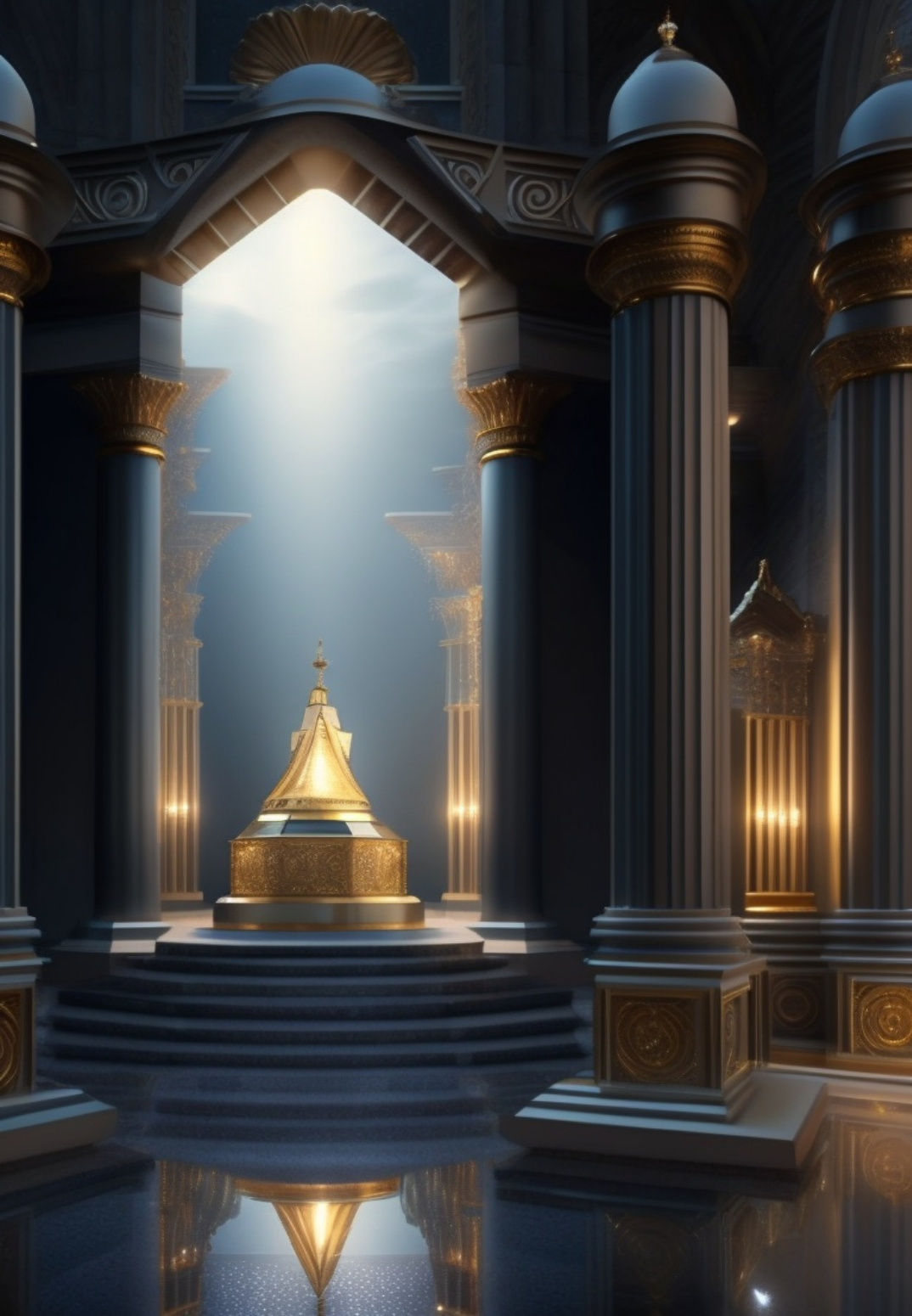
**\*137\***

---

### Au-delà du Miroir

*Fragments d'émaux, de glaces ancestrales et de métaux polis, l'autel de miroirs est une sculpture composite avant-gardiste ayant pour singularité de ne refléter que les regards de ceux qui s'y mirent... Il est haut de trois ou quatre épées et plus large en sa base.*

Par-delà l'autel – à l'apparence sans cesse renouvelée – s'ouvrent de grandes fenêtres d'où vient l'air frais en même temps que le brouhaha des badauds mondains. Derrière l'une d'elle, apparaît l'énorme tête de Bleudécaille qui vous adresse son plus beau un clin d'œil. Devant l'autel, le Miroitier est vêtu de ses plus beaux atours : une vaste robe blanche saupoudrée d'or et renforcée d'épaulettes en alliage d'argent et de Foudre. Il est coiffé d'un casque à cimier rose d'apparat muni de garde-joues en forme de cornes. Le prélat entreprend une série de gestes symboliques mêlés de psaumes mélodieux. En tant que témoin, vous êtes aux premières loges. Vous distinguez clairement une poussière lumineuse jaillir des mains du Miroitier au fur et à mesure qu'il introduit la cérémonie. Il enjoint bientôt les présents et présentes à se regarder à la déro-





bade, en hommage aux Œillades, puis à se concentrer de tout leur cœur sur l'autel de miroirs. Lorsqu'il termine enfin, il s'adresse aux futurs mariés, pendant que sa lumière émiettée retombe et tourbillonne autour d'eux :

- Héritiers des noblissimes familles du Vaste Empire et de la Tour Pourpre, unis sous les regards des Muses...

S'ensuit un discours interminable où les amoureux ont coutume d'abandonner leur regard dans l'autel de miroirs, où seuls les yeux de qui s'y mirent s'y reflètent. Aussitôt amusés par la kyrielle d'iris ornant l'autel d'une curieuse mosaïque de couleurs, ils essaient d'y retrouver les yeux de leurs parents, frères, sœurs, cousins et amis. Sans mot dire. Quand soudain les promis aperçoivent les yeux de leur moitié, comme par enchantement, le Miroitier s'interrompt et les questionne sur ce qu'ils voient l'un à travers l'autre, d'où naît un échange verbal érotico-politique codé plongeant l'assemblée dans le mystère.

- Balivernes... Chuchote un Elem juste derrière vous, manifestation dérangé par les traditions.

Vous vous retournez, voyez la Reine Flora, jusque-là captivée par le rite, dévisageant le malotru aux cheveux sombres, vêtu d'une fine toge rouge foncé parsemée de pétales noirs aux reflets satinés. En vérité, ce personnage désagréable n'est autre que son frère, que l'on sait occuper de hautes fonctions cléricales au sein du Conseil de la couronne de Trystal. Vous ne le connaissez que de nom... ou plutôt, non, vous ignorez son nom...

Alors que les vœux sacrés sont prononcés, le Miroitier interpelle les témoins, dont le rôle est de veiller sur l'union des mariés. Distract par l'importun, et au passage la beauté contrariée de la Reine Flora, vous répondez à la joute verbale rituelle comme Maître Borgano vous y avait préparé, plaçant même sa botte secrète qui vous défait (l'air de rien) du serment de pensées impures envers la mariée... Il faut dire que les mariages traditionnels du Vaste Royaume, en particulier à

La Capitale, constituent un exercice de style pour lequel il convient d'être préparé longtemps à l'avance !

Enfin, après moult rites plus ou moins longs, le Miroitier unira les amants par sa gestuelle exagérée. Le fameux cercle de particules luminescentes se rétractera tout en se levant. Arrivé au-dessus des mariés, il explosera ! gagnant en brillance, comme un feu d'artifice qui clôt le spectacle. Il retombera délicatement en prenant les formes distinctes de deux colliers d'argent (phénomène divin ô combien spectaculaire) qui viendront se déposer autour de leur cou. La cérémonie sacrée sera alors terminée et les mariés noyés sous les acclamations. Ils s'enlaceront, les yeux irisés par l'exposition à la lumière divine, puis se retourneront pour saluer l'assemblée en liesse. Comme vous tempérez cette fois vos ardeurs, vous observez que votre oncle, à l'écart, se sent mal et tousse violemment. Rendez-vous au **97**.



**\*138\***

---

**Garghorac**

D'une politesse exemplaire, Bleudécaille prie les Ancêtres, habitants légitimes des tumulus que vous survolez, afin d'obtenir la permission de se poser. Cela fait, la troupe se déploie autour de vous. Ils sont tous Elem, sauf une, d'origine qeshdín, reconnaissable aux « écailles de poisson » lui barrant les joues (ainsi que vous dénommez les angiomes typiques de ce peuple dans votre langue).

Admirative, la troupe n'est ni effrayée ni particulièrement étonnée par la présence de Bleudécaille. Ce qui est insolite, surtout de la part d'étrangers.

- J'imagine que vous rejoignez le Palais pour le mariage de mon frère, hasardez-vous ?

- Presque, répond l'un d'eux. Nous préférons profiter de l'ambiance dans les rues de La Capitale.

- Ah bon, questionnez-vous ? C'est dommage.

- Oui, la foule y est en général plus encline à lâcher quelques cérastrès après les représentations.

- Vous êtes bien familier pour un Hautvent, s'étonne un autre. Que nous vaut l'honneur ?

- Des souvenirs d'enfance, avouez-vous... mais passons, racontez-moi plutôt : d'où venez-vous ?

La Qeshdín prend la parole :

- Nous avons combattu dans les douves d'Elnolem, avant cela sur les routes du Garganthar et encore avant dans l'arène souterraine d'Elnaurión.

Vous marquez votre intérêt pour leur parcours et posez toutes sortes de questions sur leur quotidien. Vous comprenez qu'ils ne vivent que pour se battre et ramasser les cérastrès. Mais au-delà de ça, leur esprit de corps vous intrigue. Vous les imaginiez en compétition, mais au contraire, ils semblent attentifs à progresser de concert, à s'entraider. Sommes toutes, leur art serait plus proche du théâtre que du combat à proprement parler. Il est vrai qu'enfant, vous voyiez cela d'un autre œil.

Parlant d'œil, deux gladiateurs parmi les mieux bâtis vous regardent avec intensité. Cela ne vous déplaît pas.

Recevez +1 de *grâce* en présence des gladiateurs.

- Nous n'allons plus abuser de votre temps, Majesté, clôt la gladiatrice qeshdín souriante. Merci de nous avoir reçus et écoutés, on vous souhaite une belle journée.

Qu'allez-vous répondre ?

- *Bonne journée à vous, à demain j'espère.* Dans ce cas, rejoignez la Cascade aux Muses au **130**.

- *Ma journée serait plus belle encore en votre compagnie.* Guettez alors sa réplique au **9**.

- *Je vous en prie, abusez de moi !* en rendant aux gladiateurs qui vous fixaient tout à l'heure leur regard pénétrant. Risquez-vous donc au **2**.

**\*139\***

---

### Appartements du Prince

Malin, Bleudécaille cale le minuscule objet entre ses dents et sa langue costaude, la gonflant légèrement jusqu'à faire éclater le tube de métal comme une brindille plierait sous vos bottes. Bleudécaille recrache ensuite la lettre à vos pieds, quelque peu vexé des basses besognes qui lui échoient... Son regard réprobateur vous assène -1 de *disgrâce* en sa présence.

Vous saisissez la lettre et constatez avec dépit qu'elle est sévèrement endommagée, rongée par la salive corrosive du Dragon. Néanmoins, quelques mots demeurent lisibles : vous y déchiffrez les mots « frère » « ...plote » « la Reine », c'est à n'y rien comprendre ! Notez la *lettre illisible* dans votre équipement et chassez les idées saugrenues qui s'imposent à vous...

Après quoi, vous pouvez vous reposer au **181**, sauf s'il vous est arrivé récemment de *lire un livre d'Histoire*, auquel cas, vous êtes prié de vous rendre au **16**. Toutefois... si vous pensez avoir élucidé le mystère des mots déchiffrés, un paragraphe secret pourrait s'ouvrir à vous. Vous savez qu'un des trois mots est incomplet, seuls « frère » et « la Reine » sont entiers. Si vous pensez avoir trouvé le mot manquant, convertissez chaque lettre en nombre (A=1, B=2... Z=26) additionnez-les, puis rendez-vous au paragraphe correspondant.



**\*140\***

---

**Cauchemar**

En tournoyant vers le monstre, l'espadrille mauve se voit pousser un talon étincelant qui se change en pointe acérée avant de se ficher littéralement dans la gueule du loup, lui arrachant un ultime hurlement d'horreur.

Désormais, la créature ne pourra plus utiliser la *Terreur* contre vous. Retournez combattre au **57**.

**\*141\***

---

**Festivités**

Tandis que vous la quittez, la Reine ne manque pas de relever ce détail manqué à votre arrivée. Ses yeux vibrent en apercevant l'instrument :

- Une lyre ! Vous vous promenez avec une lyre ? »
- Si fait, Majesté, acquise tout à l'heure aux Luthiers Aldars, leur ébénisterie est sans pareille.
- En jouez-vous ? pétille-t-elle.
- J'ai appris avec ma mère, feue la Reine Suilac.
- Quel enchantement ! Mais jouez donc !

Pris au dépourvu, allez-vous satisfaire la requête enjouée de la Reine Flora ? Si oui, prenez le temps d'accorder la lyre au **170**. Si vous craignez d'arriver en retard à la cérémonie, rendez-vous au **52** et priez la Reine d'en faire autant !

**\*142\***

---

**Coin sombre**

Satisfait, le vil gladiateur ne demande pas son reste, il file tellement vite qu'il laisse choir 1D6 de vos *céarstres* (que vous pouvez donc récupérer). Honteux, mais néanmoins tra-cassé par des choses plus importantes, vous pressez le pas re-

broussant chemin. Certes, vous auriez pu alerter la garde, mais vous avez eu peur que cela se retourne contre vous.

N'oubliez pas de rayer de votre bourse le triple de *cé-rastres* qui ont servies à le soudoyer cette après-midi en échange de son équipement, moins les 1D6 pièces récupérées au sol. Puis, rendez-vous au **184**.

---

**\*143\***

### **Festivités**

Le ravissement suit les premières notes du morceau enjoué, il n'est pas très long et se construit comme une petite scène de théâtre imagé, les émotions s'enchaînent au rythme des cordes dont les pincements accélèrent et libèrent des notes aiguës quand l'écureuil entre en scène mais s'appesantissent dès que le Dragon pointe le bout de son nez. Un chant racontant l'histoire devait accompagner la lyre, mais votre mère est morte avant de l'achever. À la fin, tous applaudissent et vous vous inclinez.

Vous venez de remporter +1 de *grâce* en présence de la Reine, laquelle vous prie de rejoindre le Temple au **52** en sa compagnie. Quant à la *Lyre à sept cordes*, vous la confiez à un valet qui devra la tenir à votre disposition (conservez-la toutefois dans votre équipement).

---

**\*144\***

### **Lice**

Bardis bredouille des excuses, tente péniblement de convaincre les soldats de libérer son ami, mais rien n'y fait. Il est expédié aux geôles manu militari et on lui fait comprendre qu'il risque la même sanction s'il ne se tait pas. Le public se disperse murmurant des réflexions tantôt à votre rencontre, tantôt à propos du Tricorne et de son tempérament insolent,

tandis que Bardis s'en va retrouver les autres gladiateurs dispersés parmi la foule, les enjoignant à plier bagages au vu du mauvais tour dont ils viennent d'être victimes.

Cochez une case *écorché* à condition d'avoir subi au moins une blessure. Si vous avez perdu plus de 6 points de **Métal**, un soigneur spécialisé vous en restaure 1D6 points. Saisissez les clefs *protocole* et *vide-gousset*, puis, après vous être décrassé sous la surveillance des palatiaux, prenez la route du Temple au **125** (ou au **52** si vous avez la clef *flânerie*).



---

**145\***

### Festivités

Vous vous frayez un chemin jusqu'aux artistes de foire. Vos valets et les palatiaux qui vous suivent toujours du coin de l'œil ont un peu de mal à anticiper vos déplacements de ci de là, tellement vous sautez du coq à l'âne. Mais quelle importance, puisque vous recherchez cette sensation de liberté ? Quand vous arrivez près de la rouleuse, celle-ci vous identifie au premier regard et tombe de surprise ! Allez-vous la rattraper in extremis ?

Grillez 1 point de **Foudre** puis testez cette aptitude contre sa *valeur actuelle*, si vous venez de boire *un dé de liqueur* ses effets toniques augmente le seuil de 2 points. En outre, si vous adressâtes une *offrande aux Œillades*, l'action est considérée comme réussie (mais grillez tout de même le point de **Foudre**). En cas de réussite, l'artiste atterrit dans vos bras, au **220**. En cas d'échec, elle se vautre lamentablement au **119**.



**\*146\***

---

### **Chambre d'hôte**

La Foudre vibre en vos veines et vous toisez l'ennemi qui, en retour, sourit des yeux en terminant sa gestuelle, les fleurs noires se jettent littéralement sur vous en allongeant leur tige comme par enchantement (ce qui est en fait le cas !). Grillez 1 point de **Foudre** puis testez cette aptitude contre sa *valeur actuelle*. Si vous réussissez, envoyez-vous au **241**. Si c'est un échec, vous êtes dans de beaux draps au **158**.

**\*147\***

---

### **Couloirs du Palais**

- La garde, ordonnez-vous, avec moi !

Vous galopez en direction des chambres d'hôtes, là où séjourne le frère de la Reine. La course vous semble interminable tellement sont longues les allées murées du Palais. Vous arrivez haletant en vue de sa chambre.

Avez-vous ordonné *d'enquêter sur le frère de la Reine* ? Si oui et que vous possédez aussi le mot de passe *toge de cristal*, rendez-vous au **72**. Si vous avez donné l'ordre sans avoir ce mot de passe, rendez-vous au **202**. Si vous n'avez pas donné cet ordre, rendez-vous au **95**.

**\*148\***

---

### **Festivités**

Elle se ressaisit aussitôt, moins embarrassée qu'elle n'en avait l'air, s'empresse de vous transmettre son art (et surtout les consignes de sécurité) en quelques mots. Sûr de vous, vous montez sur la roue avec l'aide de l'experte. Les gens s'agglutinent pour observer le Prince s'adonner à des exercices de foire. Les pieds sur les pédales, vous actionnez le mé-

canisme, aussitôt, la fille lâche prise et vous laisse seul avec votre équilibre.

Grillez donc 2 points de **Foudre** puis testez cette aptitude contre sa *valeur actuelle*. En cas de réussite, rendez-vous au **86**. En cas d'échec, rendez-vous au **58**. Si vous avez bu un *dé de liqueur*, ses effets toniques augmente le seuil de 2 points. Notez que si vous avez fait (ou fait faire) une *offrande à Ptauros*, l'action est considérée comme réussie.

---

\*149\*

### Festivités

Il va sans dire que nul n'oserait affronter le Prince en personne, à supposer d'ailleurs que la garde rapprochée (néanmoins discrète) chargée de votre sécurité vous laisse arriver jusque là. Vous avez beau jouir d'une liberté enviable, le protocole impérial s'impose en garde-fou. Aussi devez-vous ruser : votre intention est de vous faire passer pour un gladiateur, allez-vous seulement y parvenir ? Pour commencer, vous soudoyez sans peine l'un de ces combattants itinérants, un dénommé Bardis. S'il vous reste des *cérastres* en bourse, vous pouvez lui en céder directement (rayez alors minimum 5 *cérastres*, ou plus si vous souhaitez). Si votre bourse est vide, l'un de vos suivants s'en chargera discrètement, il donnera alors précisément 10 *cérastres* (notez-le quelque part).

Vous endossez momentanément sa tenue de combat, sa silhouette est similaire à la vôtre. Ce sont de sacrées bonnes pièces de protection en métal et en cuir doublées d'étoffes, mais elles sont éparses, comme si l'on avait voulu bien protéger certaines parties du corps, mais en exposer d'autres : une seule épaule est protégée, la moitié du buste est à nu, l'énorme casque brouille la vision, etc. Quel étrange art que voilà... Toutefois, s'il vous prête volontiers son armure, l'artiste refuse obstinément de vous céder ses armes. Sans doute craint-il d'être tenu pour responsable s'il vous arrive malheur...

Notez temporairement l'*Armure rapiécée* dans votre équipement, celle-ci vous protège, chaque *passé d'armes* perdue, contre 2 points de blessures infligées.

Choisissez vos armes (si tant est que le choix vous soit permis) et entrez en lice au **152** !

**\*150\***

---

**FIN ROYALE**

La Reine vous dévore des yeux. Vous ne vous privez pas pour en faire autant. Un frisson vous saisit et votre cœur implose. Vous humez le parfum d'hellébore émanant de la Reine, il vous donne le vertige. Vous doutez fortement que votre propre odeur l'attire autant, toujours est-il que la Reine se rapproche éperdument. Vous la laissez venir et l'improbable se produit, vos nobles corps s'emballent et vous ne contrôlez plus rien.

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



Une semaine plus tard, la Reine Flora sera repartie sur son île. Non sans avoir exigé une dernière visite du Palais en votre compagnie irremplaçable. Vos routes se croiseront très bientôt, car la Reine a demandé votre main ! Vous avez cru rêver, mais vos soupçons se sont vite éteints lorsqu'elle vous invita, vous et Managorn, au célèbre Bal des Fleurs. Un événement que l'on dit grandiose, au comble du raffinement trystalin. De surcroît, chaque bal se clôt par des fiançailles improvisées...

En attendant, vous vous appliquerez à gouverner le Royaume aux côtés du jeune couple, qui ne compte pas vous

laisser tenir la chandelle. Un entraînement très à propos pour votre futur rôle de Roi de Trystal !

Rendez-vous à l'**Épilogue**, p. 296.



**\*151\***

---

### Tanière

Vous préférez ne pas vous attarder au milieu des bocaux, et surtout vous évitez scrupuleusement de croiser le regard rouge du loup... Au passage, vous notez tout de même un curieux animal empaillé : on dirait qu'on a cousu le haut d'un blaireau avec le bas d'un renard... À quels maléfices s'adonne-t-on ici ? En détournant le regard de dégoût, vous repérez une substance luisante qui réagit à votre lumière. Il s'agit d'une pâte fraîche grisâtre dont les reflets bleutés dansent à la lueur de la flamme. Sur le couvercle posé à côté, il est écrit « *crème cicatrisante élémentaire* ». Si vous osez, vous pouvez le refermer et l'emporter, elle contient deux doses. Appliquée endéans les trois jours qui suivent l'accident, cette crème résorbe les brûlures élémentaires ; en termes de règles, une dose annule un état *irradié*, mais ce type de blessure est tel qu'il laisse quand même des traces, en échange, il faudra donc cocher une case *écorché*.

Enfin, vous vous rapprochez des outils tranchants accrochés à la queue-leu-leu (du plus grand au plus petit) non loin d'une étagère où se trouve un petit carnet ainsi qu'un fin fusain. Souhaitez-vous examiner de plus près le carnet et les outils au **252**, au risque de réveiller l'ours pour de bon ? Ou préférez-vous rejoindre Bleudécaille qui s'inquiète peut-être au **227** ?

**\*152\***

---

### Festivités

Parviendriez-vous, le temps d'un bref combat, à fuir votre destin princier ?

Faites un test de **Spectre** (avec 2D6) contre sa *valeur de départ*. Ce seuil se voit augmenté de 2 si vous êtes armé d'un *Croc des Omphal* ou si vous êtes protégé par une *Pelta* ; mais il augmente de 4 si vous avez les deux ou êtes armé de deux *Crocs*. En revanche, si vous voilà nanti d'un *Glaive impérial pyrogravé*, le seuil diminue de 2, et si vous êtes *parfumé*, il diminue de 1.

Si vous possédez le mot de passe *profondeurs*, le test est automatiquement réussi.

En cas d'échec, le protocole vous rattrape et l'un de vos lieutenants met fin avec discrétion à la plaisanterie... Saisissez alors la clef *protocole* et rendez-vous sagement au **125**, persuadé qu'il vaut mieux ne plus vous faire remarquer ; toutefois, si vous avez la clef *flânerie*, c'est au **52** qu'on vous attend.

Par contre, en cas de réussite, votre ruse l'emporte et vous avez encore un peu de temps pour une dernière action avant d'exhiber au **105** votre musculature d'éphèbe. Choisissez l'une des deux actions suivante avec discernement : allez-vous *demander un conseil au gladiateur* ou bien *prier vos Ancêtres* afin d'obtenir, si ce n'est leur protection, au moins leur attention ?

**\*153\***

---

### Appartements du Prince

- Voilà ! peste Bleudécaille depuis la fenêtre. Je savais bien que c'était idiot.

Penaud, vous contemplez le tube détruit et la lettre complètement grillée. Quoi qu'elle ait pu contenir, elle est maintenant illisible. Vous ne saurez jamais ce qu'elle contenait !

Bleudécaille vous trouve pathétique.

Comme il refuse d'endosser ne serait-ce qu'une once de responsabilité dans la destruction de la lettre, vous devrez l'assumer seul en souffrant -2 de *disgrâce* en présence de Bleudécaille. Inscrivez malgré tout la *lettre détruite* dans votre équipement. Après quoi, vous pouvez vous reposer au **181**, sauf s'il vous est arrivé récemment de *lire un livre d'Histoire*, auquel rendez-vous au **16**.

**\*154\***

---

### Vestiges tumulaires

*On dénombre pas moins de soixante tumulus dans le Garghorac. Mais il est possible que certains se confondent aujourd'hui dans le paysage, passant pour de paisibles collines. Le tumulus où vous êtes se présente comme un ossuaire aux couloirs circulaires.*

Les Tumulus du Val Ghorac demeurent toujours ouverts. Les animaux y aménagent parfois leur nid. Surtout les araignées à croix blanche, qu'on appelle sépulcnelles, les lièvres des tombeaux et les marmottes pleureuses, ainsi nommées car elles crient à l'approche des Ancêtres, donnant l'impression de se lamenter sur leurs tombes.

L'un des gladiateurs, qui dit s'appeler Zaris, se saisit de votre main, tandis que le second se met à glousser en vous emboîtant le pas. La meneuse, quant à elle, reste en retrait, quand vous lui demandez pourquoi, elle répond qu'elle préfère « regarder ».

Regarder quoi ? Votre chemise glisser, votre pantalon couler, votre ceinture claquer... Bon sang, à quoi pensez-vous ?! Imaginez ce que vous voulez pourvu que vous décampiez ensuite au **130** avec Bleudécaille, loin des cris de marmottes... Notez le mot de passe *profondeurs*...

Cette vague d'émotions contradictoires ne vous laisse pas

indifférent, en sortant du tumulus, il vous revient de décider si vous venez de gagner +1 de *grâce* en présence des gladiateurs, ou si, au contraire, vous venez de subir -1 de *disgrâce* en leur présence...

**\*155\***

**Lice**

Le combat continue cadencé par les acclamations du public. Il faut croire que le spectacle leur plaît. Si vous l'emportez, rendez-vous au **117**. Si LE TRICORNE vous bat, rendez-vous au **216**.

### LE TRICORNE D'ÎLEDAUVENT

**Sel 21 – Argile 30 (ou moins)**

*Combat 15 – Noblesse 8+*

Tricorne de Roca :  $\lambda$  2 – Cracheur : ? – Mains nues :  $\lambda$  2

*Spirale d'Argile mordorée* : **Argile -2 / -2** aux futures blessures

*Mise à mort* : triple / Tricorne = *valeur de blessure* +4

Pour impressionner la galerie, vous pouvez déclencher la *Botte secrète du Prince volant* en grillant 1 point de Foudre. Dans ce cas, avant de reprendre le combat, infligez directement au TRICORNE les dégâts de la *Botte secrète du Prince volant* (sans hémorragie donc) puis cochez un *vert-éclair* ; mais sachez que si vous êtes déjà *vert de rage* vous vous sentez obligé d'impressionner la galerie... Quoi qu'il en soit, reportez le score d'Argile entamé de votre adversaire (si vous l'aviez blessé) et considérez-le comme encore diminué de 2 en guise de coût pour avoir invoqué sa technique : la *Spirale d'Argile mordorée*.



**\*156\***

---

**Appartements du Prince**

Vous percevez des chuchotements depuis le couloir. Après un volte-face gracile, vous constatez la présence d'un groupe de demoiselles élégamment vêtues. Votre rire tonitruant a visiblement surpris les jeunes dames qui se murmurent quelques mots dans une langue que vos précepteurs ont vainement tenté de vous inculquer : le trystalin. Reconnaisable au phrasé mélodieux, chantant, ponctué de consonnes dites « tintantes » dont les pures vibrations cristallines émises par les autochtones sont inimitables. Feraient-elles allusion à votre impressionnant ami reptilien ? Charmé, vous leur adressez un clin d'œil auquel elle répondent par des rires... cristallins.

Retournez-vous au **68** vers le Dragon, non sans avoir noté la clef *porte ouverte*.

**\*157\***

---

**Cascade aux Muses**

C'est Bleudécaille qui vous arrache à votre songe éveillé : son énorme tête se rapproche de l'ours, l'air menaçant. Le craquement orageux de ses écailles provoque une telle frayeur chez lui que l'ours s'enfuit sans demander son reste. Le ghorac forestier, qui s'apprêtait à défendre chèrement sa peau, se retourne soulagé et rend grâce à votre compagnon en courbant l'échine.

Vous avez eu chaud ! Votre respiration emballée reprend son rythme.

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



**\*158\***

---

**Chambre d'hôte**

Il est trop tard quand vous saisissez que les tiges cherchent à vous enserrer ! Une fois ligoté, vous tentez de vous débarrasser d'elles mais sans succès, d'autant plus que vous laissez tomber votre arme. Vous perdez 2 points de **Métal** car ces végétaux ne plaisaient pas ! Pris au piège, vous appelez la garde au **93**.

**\*159\***

---

**Lice**

Comme vous ne réagissez pas à son apostrophe, l'Elem s'empourpre de colère ! Vous lisez une forme d'inquiétude dans ses yeux, mais il est trop tard pour essayer de le raisonner quand il dégaine le cracheur pour le pointer vers vous. La foule est médusée.

Comment réagit le Prince ?

Il se protège au **245** derrière son bouclier, à condition d'en être muni ?

Il s'expose au **212** en pleine ligne de mire, car cela doit faire partie du spectacle ?

Il révèle son identité au **60**, car nul ne menace impunément sa vie si précieuse !

**\*160\***

---

**Chambre d'hôte**

Vous ressentez une présence familière, une aura fruitée. Une force tranquille envahit votre esprit, qui se sent libre, comme si tous vos tracas en dehors de ce combat en avait été chassés. Vous êtes concentré comme jamais ! Il vous est difficile de comprendre la sensation qui vous habite, c'est comme

si « quelqu'un » combattait à vos côtés. Cette aide invisible octroie un bonus bien réel de +2D6 à votre réserve tactique.

Retournez vous battre au **83**.

**\*161\***

---

### Chambre d'hôte

Vous scrutez le moindre geste du Calice tandis qu'il décrit un cercle en vous pointant du doigt, puis il tire vers lui comme s'il venait de vous attraper avec un lasso ! Soudain, les tiges des fleurs noires s'élancent vers vous !

Vous battez-vous avec un *Croc des Omphal* ? Si oui, rendez-vous au **215**. Sinon, rendez-vous au **158**.

**\*162\***

---

### Souvenir

*Dressé sur les étriers, vous foncez droit sur le monstre, ignorant les mises en garde de Managorn qui vous supplie de rebrousser chemin avec lui. Têtu, vous attaquez la bête de front par un grand coup de corne. L'arme naturelle tant redoutée du ghorac est certes meurtrière, mais que peut-il contre une créature d'épouvante, sans doute fruit d'une malédiction ou d'un sortilège puissant ? Votre frère hurle une dernière fois, mais il est trop tard. La corne de votre ghorac a transpercé le flanc de son ennemi qui riposte aussitôt et lui déchiquette la gorge d'un seul coup de griffes ! Sa chute sanglante entraîne la vôtre... En ni une ni deux, Managorn rebrousse chemin et charge le monstre. Un cri bestial de douleur surgit du néant tandis que vous perdez peu à peu connaissance et qu'une voix féminine s'élève derrière vous, celle d'une vieille Omphal à l'accent torturé par des sifflements ophidiens.*

Dans vos souvenirs, la dame-serpent tentait d'intimider Managorn en agitant une faucille rougeoyante. Votre frère

vous a raconté que l'Omphal était hors d'elle mais qu'elle s'est empressée de soigner les plaies du montre en traçant dans l'air des spirales de sang, tandis que vous cavaliez vers le Palais. Rendez-vous au **124**.

---

**\*163\***

**Lice**

Le gladiateur ne se gêne pas pour expliquer aux gardes comment vous l'avez forcé à vous échanger son équipement et sa place en lice contre quelques piécettes. Ceux-ci vous toisent du coin de l'œil, l'air de dire « encore une frasque princière... ».

Cette humiliation en public vous coûte la perte de 1 point de *Noblesse*. Cochez également une case *écorché* à condition d'avoir subi au moins une blessure lors de la rencontre. Enfin, si vous avez perdu plus de 6 points de **Métal**, un soigneur spécialisé vous en restaure immédiatement 1D6 points. Prenez les clefs *protocole* et *pour l'exemple*. Après vous être décrassé sous la surveillance des palatiaux, il vous reste à rejoindre la route du Temple au **125** (ou au **52** si vous avez la clef *flânerie*).

---

**\*164\***

**Festivités**

Le râteau se dresse dès les premières notes, comme si vous aviez marché sur ses dents et vous prépariez à recevoir le manche en pleine poire. Nul n'ose rien dire, mais vous lisez la panique dans les yeux de certaines. Heureusement, témoin du carnage, une lyrode de métier quitte prestement sa troupe pour voler au secours de Sa Majesté et improviser un duo sur la base de votre interprétation hésitante. Elle espère relever la prestation et vous guide dans le rythme. La situation est

gênante, mais moins qu'à l'origine. À la fin du morceau, le gros du public s'est dispersé mais la Reine et ses demoiselles applaudissent malgré tout.

Souffrez d'un -1 de *disgrâce* en présence de la Reine, laquelle vous précède en direction du **52** vers la cérémonie. Quant à la *Lyre à sept cordes*, vous la confiez à un valet (conservez-la toutefois dans votre équipement).



**\*165\***

---

### Vieux Bois

*Ce bois a tout d'un conte merveilleux, la faune nocturne observe votre intrusion avec méfiance, les sombres feuillages s'amoncellent pour mieux égarer vos pas, forçant vos yeux à s'habituer au noir, couleur de l'inconnu, de la peur et des cauchemars...*

Une ancienne borne de pierre indique la distance qui vous sépare de la cité d'Elnolem – témoin d'antan de fréquents passages. Comme vous vous engouffrez, le souffle bruyant de votre veilleur se fait de plus en plus discret. Dans un premier temps, vous marchez sans lumière, mais bientôt les feuillages obscurciront la piste. Si vous ne voulez ni vous perdre, ni vous blesser bêtement, vous devrez allumer la lanterne. Alors même que vous y songez, vous entendez comme de profonds ronflements.

Allez-vous utiliser la lanterne au **226** ? Ou bien revenir sur vos pas et rentrer bredouille au **294**.

- Si je te le disais, Tricorne, tu ne me croirais pas.  
- Soit ! J'accepte ma défaite autant que ta discrétion, mais j'espère qu'on se reverra un jour. Et cette fois, je ne te laisserai plus me surprendre !

Vous aimez cette arrogance sereine qui émane de lui. Ignorant tous deux ce que le destin vous réserve, vous vous saluez virilement les yeux dans les yeux, bien que le casque de Bardis entrave sévèrement la vision. Les spectateurs, charmés, font jaillir les *cérastres* de leurs poches comme s'il s'agissait des graines qu'on lance aux mariés. Lancez d'ailleurs 4D6, additionnez-les et multipliez le résultat par autant de *grâces* obtenues jusqu'à maintenant en présence des gladiateurs. Soit au moins par 1. C'est la somme des *cérastres* jetées que vous pouvez ramasser... Heureusement que vous êtes casqué, car qu'aurait pensé la foule d'un prince qui s'abaisse à cueillir des piécettes ? Il vaut mieux les prendre et faire comme si de rien n'était... Incognito jusqu'au bout !

Chacun retourne aux vestiaires se décrasser, et vous ne tardez pas à rejoindre les festivités.

Ce duel héroïque accroît votre *Noblesse* de 1 point en plus de vous octroyer +1 de *grâce* en présence des gladiateurs. Prenez la clef *protocole* et rejoignez le temple par le **125** (ou le **52** si vous avez la clef *flânerie*). Enfin, si vous avez perdu plus de 6 points de **Métal**, un soigneur spécialisé vous en restaure 1D6 points.



*Sous le ciel couvert du sang sombre des Lunes, les ruines de la Porte-Nord et de ses contreforts se dressent devant vous, comme autant de vieux souvenirs imposants et grainés.*

Malgré les précautions prises pour éclairer les zones dangereuses, il en reste qui échappent aux assauts nocturnes des flammes : le genre d'endroit dont vous avez besoin. Mais alors que vous contemplez la Lune Bleue, vous sentez le tranchant aiguisé d'une sorte de serpe encercler votre cou... Aussitôt, deux ombres se dévoilent et l'une d'elle prend la parole :

- Tu m'as bien graissé la patte tout à l'heure, Prince. Donne-nous le quintuple ou j'ordonne de t'occire...

Vous reconnaissez la voix de Bardis, le gladiateur ! Ce fou vous importune au plus mauvais moment... Vous essayez de gagner du temps :

- Trois comédiens errants qui assassinent le Prince ? Sais-tu le sort qu'on vous réservera ?

- Nous serons loin... comme tu viens de le rappeler, nous autres avons l'habitude d'errer... Je graverai dans ta chair la Marque de l'Arène et tout le monde croira que la malédiction d'Ana VIII s'abat sur le Royaume... Oh oui, la fête sera bien gâchée !

Comment allez-vous vous extirper de cette situation venimeuse ? Allez-vous obtempérer et donner à cet importun ce qu'il exige, au **49** ? Ou allez-vous tenter de les maîtriser par la force, au **176** ? Si votre bourse est vide, ignorez la première proposition. Enfin, si vous ne souhaitez ni céder au chantage ni vous battre, vous pourriez les convaincre par une leçon d'Histoire... au **113**.

**\*168\***

---

**Salle d'armes**

En faisant arrêter le gladiateur, vous avez pris soin de confisquer ses armes. Celles-ci s'ajoutent donc à la liste :

**Tricorne de Roca**

Bonus de *Combat* 0 – Blessure 2

*Mise à mort* : sur un triple, cette arme inflige +4 dégâts.

*Arme de gladiateur* : *Noblesse* -1.

**Cracheur**

Blessure 2D6 – Munition 1

*Arme mécanique* : le *Cracheur* tire avant la première *passé d'armes* en combat régulier (usage unique).

*Détonation* : effraye l'assemblée, -1 point de *Noblesse* après avoir utilisé cette arme en public.

Si le *Cracheur* retient votre attention, sachez que vous pouvez le prendre en plus d'une arme blanche. En effet, celui-ci ne s'utilise qu'une fois pour toute l'aventure, il est donc indispensable de munir Vanagorn d'une arme blanche. Retournez à la · Salle d'armes (**Lieu 31**) · si vous préférez choisir une autre arme, ou retournez au paragraphe d'où vous veniez si votre choix se porte sur le *Tricorne de Roca*.

**\*169\***

---

**Porte-Nord**

Vous ouvrez enfin cette bouteille, le vif parfum piquant et sucré vous fait aussitôt oublier vos pires moments... et les premières gorgées vous transportent en autre monde.

Sans regarder sur votre *Feuille d'aventure*, vous souvenez-vous combien vous a coûté cette bouteille ? Si oui, rendez-vous au paragraphe correspondant, sinon rendez-vous au **46**.

**\*170\***

---

**Festivités**

Vous interprétez *L'écureuil et le Dragon*, une composition originale de votre mère. Elle l'a joué pour la première fois ce fameux soir où vous étiez revenus terrifiés de la forêt après avoir rencontré un horrible ours. Cette mélodie vous apaise et vous comptez bien transmettre sa sérénité à l'auditoire. Quand la noblesse attablée s'aperçoit que le Prince en personne met un peu d'animation, une petite foule s'amoncele autour de vous.

Grillez 1 point de **Foudre** et testez cette aptitude contre sa *valeur actuelle*. En cas de réussite, séduisez la Reine au **143**. Dans le cas contraire, ridiculisez-vous au **164**. Si vous vous êtes entraîné à *jouer de la lyre*, la réussite est automatique.

**\*171\***

---

**Tanière**

C'est bien sûr au moment de plier bagages que tout bascule : un grognement sourd vous glace les sangs et le monstre poilu vous barre la sortie. Vous disposez d'une fraction de seconde pour réagir. Sachant que, de toute façon, votre seule issue est Bleudécaille, choisissez la réaction la moins pire parmi les suivantes :

Courir au **260** tout simplement ! Jeter la lanterne sur l'ennemi avant de courir, au **235**. Déclencher contre lui la *Botte secrète du Prince volant* au **259**.





---

Coteaux du Borgan

Reniflant l'odeur du produit qu'il devine bénéfique, il vous fouille avec sa langue experte, saisit délicatement le pot, l'ouvre et racle la crème dont il badigeonne une dose sur votre blessure principale : la morsure de loup. Ainsi préparé pour les soins approfondis du chirurgien royal, vous retourneriez sur son dos. Son vol se veut calme et long car il ne faudrait pas que vous chutiez... Vous êtes transporté par un nuage de rêves bleus.

Notez que vous êtes *mordu* et cochez une case *écorché* puis rendez-vous au **268**.

---

Couloirs du Palais

– Neveu ingrat, gronde le Roi !

Emporté par la colère, celui-ci combat une violente quinte de toux. Laisant tomber son éventail, il s'agrippe au bras que vous lui tendez immédiatement.

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

Vous ne savez pas quoi répondre. Honteux de votre insolence envers celui qui fut pour vous comme un père, c'est la larme à l'œil que vous le raccompagnez dans sa chambre, à deux pas de la vôtre.

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

– Je ne t'en veux pas... À quoi bon... Va donc t'amuser, puisque c'est ce qui compte le plus pour toi... À ton âge, moi aussi j'ai désobéi plus d'une fois.

Vous essayez le sang sur sa barbe rousse et le laissez seul. Descendant au **45** vers les festivités, vous versez des

larmes que vous jurez être les dernières. Subissez -2 de *disgrâce* en présence de votre oncle.

**\*174\***

---

### Fenêtre sur l'Histoire

*L'Histoire, son étude et sa critique sont les piliers porteurs du Vaste Empire et des nations qui l'ont jadis composé. Ses historiens et ses archivistes siègent aux plus hautes fonctions, sacrés étaient leurs écrits, comme s'ils retranscrivaient la magie du passé. Les académiciens de La Capitale ont cette maxime : pouvoir à l'auteur, usage au lecteur.*

- La malédiction de l'Arène, persiflez-vous...
- Eh quoi ? se vexe-t-il. Ton père a refusé de nous honorer en incorporant les écoles de gladiateurs dans l'armée. Nous l'aurions servi comme sa meilleure élite !
  - C'est qu'il avait ses raisons, affirmez-vous.
  - Il nous a insultés comme ton Ancêtre Ana VIII, cinq siècles auparavant...
  - En vérité, quatre siècles et demi, piquez-vous.
  - Tais-toi ! chuinte-t-il fermement.
  - Si le Roi Ana VIII a refusé d'incorporer les gladiateurs à l'armée, crânez-vous, c'était pour laisser au peuple sa seule distraction après les grands incendies.
    - Tu parles ! s'agace-t-il. Tu vas voir si je suis une distraction ! J'en ai marre de courir les rues comme un crève-la-faim, si j'étais soldat, j'aurais un salaire, un poste stable...
    - Sais-tu pourquoi, tempérez-vous, Ana VIII fut surnommé le Gladiateur ?
      - Il était jaloux de nos techniques, qu'il savait supérieures à celle de ses soldats, il voulait que son peuple voie en lui un Héros plutôt qu'un roi de peu !
        - Tu jaquettes bien, ricanez-vous, c'est l'école de théâtre que tu aurais dû faire...
        - Ose encore... commence-t-il...

- Ana VIII le Gladiateur, martelez-vous, tout comme mon père Lianagorn I<sup>er</sup>, se passionnaient pour ton métier. Mais ce n'est pas tant les techniques de combat que la liberté artistique avec laquelle vous les exécutez que ces deux Rois admiraient. Et s'ils ont choisi de préserver votre condition d'artiste plutôt que de faire de vous des soldats, c'est parce qu'ils voulaient que vous restiez libres ! Libres d'inventer, libres de vous battre ou de voyager... Vous enrôler revenait à faire de vous des esclaves de la nation.

- Des esclaves ???

- Vois par toi-même. Je suis un esclave, ma condition m'oblige à te tuer ou te faire condamner à mort pour ton acte insensé. Mais toi, tu es libre de te battre ou de partir.

- Je... Heu... Tu...

- Puis-je disposer maintenant ? J'ai une affaire urgente à régler.

À court d'argument, Bardis se rétracte et vous laisse prendre congé... Cependant, il vous apostrophe une dernière fois dans les ténèbres avec superbe : « À partir de cette nuit, mes adversaires entendront parler de moi sous le nom de Bardis l'insensé ! ».

Sans vous retourner, vous poursuivez votre route, et lui la sienne, mais gardez en commun le souvenir prégnant de cette entrevue troublante. Notez le mot de passe *cours d'Histoire* et gagnez +1 de *grâce* en présence des gladiateurs. Rendez-vous au **184**.

**\*175\***

---

### Appartements du Prince

La nuit est maintenant avancée. Vous stoppez toute activité pour rejoindre votre lit et y profiter d'un sommeil bien mérité. Demain vous demandera d'être en forme, car c'est le mariage de votre frère. Juste avant de sombrer dans les brumes des songes, vos dernières pensées vont au minois rayonnant

de la Reine Flora, qui vous a peut-être fait plus d'effet que vous ne vouliez le croire. Laissez-vous donc glisser jusqu'au **181**.

---

**\*176\***

**Coin sombre**

Seriez-vous armé d'un *Glaive impérial pyrogravé* ? Si tel est le cas, rendez-vous au **280**. Si vous n'avez pas une telle arme, rendez-vous au **250**.

---

**\*177\***

**Appartements du Prince**

Dans un éclair de génie, vous remarquez que le tube est en deux parties, lesquelles s'ouvrent en étant tournées simultanément à contresens. Ce faisant, vous décachetez la lettre sans même vous en apercevoir et la lisez en même temps au **118**.

---

**178\***

**Porte-Nord**

D'après la Wyverne, le frère et la sœur seraient en pleine discorde sur la manière dont il convient de traiter avec les pirates kels. Le premier voudrait les avoir de son côté, la suivante préfère les battre sur leur terrain avec l'aide du Vaste Royaume. Et si les intérêts du frère se portaient non pas tant sur le Vaste Royaume et son influence, mais sur l'influence de l'Empire de Kel ? Ou plutôt devrait-on parler d'ingérence ! Managorn a vu juste, l'Impératrice Kito a ou avait des intérêts dans les agissements des pirates. Se pourrait-il alors que le frère ait une longueur d'avance sur l'échiquier et ne cherche pas tant à saboter votre alliance que celle que les deux

Royaumes s'apprêtent à sceller avec Kel ?

Si vous avez le mot de passe *toge de cristal* et que vous avez ordonné d'*examiner des fleurs noires*, rendez-vous au **62**. Si vous ne réunissez pas ces deux conditions, l'exercice cérébral vous a assez fatigué comme ça et vous retournez vous coucher au **75**.

**\*179\***

---

### Chambre provisoire

Malheureusement, cette incartade vous coûte la totalité des *grâces* obtenues en présence de la Reine... votre *Total de Noblesse* n'en bénéficie donc pas cette fois. Vous saurez ainsi que la Reine Flora n'apprécie l'odeur de l'alcool que dans son verre ou sous forme de parfum...

Retournez faire profil bas au **19**.

**\*180\***

---

### Garghorac

Vous jouant de Bleudécaille, lequel se refuserait sûrement à un tel tour, vous le priez de raser le sol pour saluer votre bon peuple. Aussitôt dit, aussitôt fait, vous voilà au milieu des allées plantées d'arbres et des réserves accumulées lors des cueillettes... Et hop ! Une pomme par ci, un coing par là, saisis à même les paniers de récoltes à la pointe du glaive. Toutefois, ces quelques acrobaties périlleuses se révèlent nécessaires.

Les cueilleurs assistent impuissants à la scène, tandis que vous perdez 1 point de *Noblesse*.

Grillez 1 point de **Foudre** puis testez cette aptitude contre sa *valeur de départ*. En cas de succès, allez au **130** vers la Cascade aux Muses. Si c'est un échec, reprenez-vous au **38**.

---

**Porte du rêve**

*Les rêves sont le domaine du souvenir, où s'entrebâille une porte sur le Royaume des Morts. Dans certaines civilisations, comme l'inextricable onirocratie de Tiniss, les morts côtoient le souvenir des vivants. Il en va de même chez les Dragons, pour qui rêves et souvenirs sont une seule et même chose. Au Kataï, un dicton prétend : qui se souvient de ses rêves vit deux vies à la fois.*

L'heure du sommeil arrive enfin. Malgré vos soucis premiers, vous trouvez le repos sans mal. Vous flottez entre le monde du rêve et la réalité, cette sensation vous transporte. La nuit vous a emporté dans un gouffre. Vous ne faites qu'un avec le néant. Mais vous n'êtes pas seul, il y a une présence familière, une odeur aussi, celle de la forêt. Mais qui est là ? Vous planez dans l'absence de lumière quand se rapprochent deux points rutilants à l'horizon. Un hurlement retenti et une gueule monstrueuse prend forme sous les lueurs rouges. Soudain, vous vous revoyez quelques années plus tôt, dans la forêt avec votre frère, chevauchant vos ghoracs bleus dociles. Une créature hideuse se dresse devant vous : un ours maudit d'où émerge une tête de loup au niveau du ventre. *C'est cette tête de loup qui hante vos cauchemars depuis des années... Comment oublier cette nuit terrible de votre enfance ? L'hybride se rue sur vous, vous êtes terrorisés...*

Si vous avez la clef *doux rêves*, rendez-vous au **254**. Si vous détenez la clef *conjuraton*, rendez-vous prioritairement au **57**. Si vous avez les deux ou si vous n'avez aucun des deux, rendez-vous au **57**.



**\*182\***

---

**Cascade aux Muses**

Grillez 1 point de **Foudre** puis testez cette aptitude contre sa *valeur actuelle*. Si c'est un succès, rendez-vous fièrement au **270**. Si c'est un échec, courez au **233**. Vous pouvez « tricher » en grillant 3 points de **Foudre** pour accroître vos réflexes de façon extraordinaire et réussir l'action automatiquement.

**\*183\***

---

**Coteaux du Borgan**

Plusieurs options s'offrent à vous pour lui venir en aide. La première idée qui vous vient est de plonger à toute vitesse au **13** pour effrayer le ghorac (et par là-même impressionner la demoiselle). En guise d'alternative, Bleudécaille vous propose de maintenir le ghorac en respect par son aura monstrueuse, sans se faire remarquer, en atterrissant quelque peu plus loin au **54**.

**\*184\***

---

**Cratère fleuri**

*Au fond du cratère brillent légèrement les cérastrès jetées en offrande au dieu Ptauros ou à l'Ancêtre Ana le Foudroyant. Parmi cette masse aurifère, il vous semble reconnaître l'éclat des pièces que vous et Managorn aviez lancées quand ce dernier vous annonça ses fiançailles. Peut-être essayez-vous de vous convaincre que personne n'ose jamais les ramasser...*

Enfin seul. Enfin calme. Un souffle léger fait frétiler les pétales abondants du cratère. Les pierres massives de l'Encornement vous raconteront leur histoire tandis que son ombre vous gardera des indiscrets. Vous posez vos fesses sur

un rocher où se reflète le bleu des lunes, leur magique n'apparaissant qu'à l'ombre des ruines. Et vous pensez... Mais à quoi pense Vanagorn ?

À la mort de son oncle au **267** ?

Au mariage de son frère au **237** ?

À son ami Bleudécaille au **195** ?

À une *espadrille de velours mauve* au **224** ? Si tant est que vous en ayez une.

À l'accent cristallin de la Reine Flora au **189** ?

Au mystérieux frère de la Reine au **196** ? Cette option n'est possible qu'avec le mot de passe *Ancolie*.

---

**\*185\***

### Couloirs du Palais

Alors que vous vous croyez piqué de toutes parts, les projectiles interrompent subitement leur course et se retournent aussitôt vers le Calice ! Trop surpris pour réagir, il en reçoit en pleine poitrine : les pétales explosent dans une gerbe de lumière noire et leur cible se voit propulser en arrière. Vous faites volte-face et voyez l'un de vos soldats, haletant, les yeux vitreux, braquer un pendentif orné d'un éclat de verre poli dans la direction du Calice ! Vous rendez grâce au loyal Miroitier d'avoir veillé sur vous discrètement. Ce prêtre-soldat vous a sauvé la vie ! Il ne perd pas moins de temps pour se précipiter vers le comploteur afin de s'assurer qu'il n'opposera plus de résistance. D'autres palatiaux arrivent en renfort, bientôt l'ennemi capitule. Vous leur expliquez la situation pendant que le prêtre emmène sous escorte le Calice évanoui en prison. L'on vous apporte ensuite des nouvelles de la Reine Flora, qui se remet doucement.

Votre mission s'achève en beauté ! Vous obtenez l'estime des reflets du Miroitier, lesquels vous accordent désormais +2 de *grâce* en leur présence. Rendez-vous au **6**.



**\*186\***

---

**Ciel**

Guère enclin à traînasser la chevelure au vent, vous priez Bleudécaille d'ouvrir un trou de foudre pour accélérer le voyage. L'entreprise n'est pas sans danger, malgré la fine maîtrise des flux élémentaires dont fait naturellement preuve Bleudécaille. L'air gravissime, celui-ci vous rappelle solennellement les risques : la mise à contribution de votre propre flux élémentaire, les blessures potentielles et les perturbations climatiques...

Insistez-vous pour ouvrir le trou de foudre au **243** ou poursuivez-vous comme prévu au **78** ?



**\*187\***

---

**Couloirs du Palais**

Le Roi votre oncle peste contre votre répugnance envers le travail diplomatique et vous envoie paître avec les invités au **45** ! Subissez -1 de *disgrâce* en sa présence.

# EN AVOIR LE CŒUR NET

\*188\*

---

Porte-Nord

- Montre-moi cette chaussure mauve, réclame-t-il.
- Ne me l'abîme pas, menacez-vous...

Vous la tendez devant son museau, lequel renifle ses senteurs alors que ses yeux bleu clair s'illuminent froidement. Vous-même profitez de l'éclairage : vous avez failli l'oublier, mais la chaussure est brodée d'un M calligraphié. Détail difficile à cerner dans la pénombre.

- M pour quoi... songez-vous tout haut.
- M pour Mariée... tente de plaisanter votre ami.
- Pff... Tu t'améliores, pouffez-vous. Peut-être M pour *La Mer des Ancres*, hôtel prisé des navigateurs raffinés.
- Je croyais que c'était pour les navigateurs affamés, raille Bleudécaille décidément très en forme !

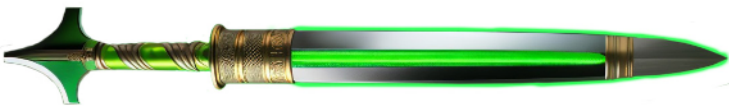
Vos curiosités grandissent de concert, et vous voici pris de l'envie brûlante de retourner sur les lieux de la rencontre. Il est vrai, vous étiez davantage préoccupé par son état de détresse. À bien y repenser, sa présence à la lisière de la forêt devait nécessairement être intéressée. Peut-être vous faites-vous des idées ?

Oh et qu'importe ! Ce soir, vous avez besoin de changer d'air et Bleudécaille le devine !

Enfourchez-le donc sans tarder pour arpenter les nuages dans la pénombre du **277** !

La première fois que vous vîtes la Reine Flora, vous ne deviez pas avoir plus de sept ans. Bien sûr, elle n'était pas encore la Reine, mais sa splendeur faisait déjà des ravages auprès des uns et des unes... Elle était alors âgée de douze ans, sa chevelure ensorcelée déferlait sur tous les cœurs et ses yeux entièrement blancs pouvaient envoûter n'importe qui d'un peu sensible aux arts étranges. Elle ne quittait jamais sa couronne de fleurs, qui la distinguait des autres filles de son milieu ; chez les Trystalins, le port des ornements floraux codifie la hiérarchie nobiliaire. Vous ne vous rappelez plus dans quel contexte vous vous étiez croisés, fut-ce lors d'un voyage d'affaire, d'une visite au Palais ? Mais oui ! C'était lors du Tournoi de l'Arène, l'année où Griffes-Orange a remporté le Glaive de Cobalt, la haute noblesse des quatre coins du continent s'était réunie à La Capitale et le Roi Florian (le père de Flora) accompagné du Duc Gilles de la Tour Pourpre (le père de votre belle-sœur) avaient rendu une visite de courtoisie à votre famille. Comme tout cela est loin... La Reine Flora se souvient-elle des jumeaux tempétueux de cette époque ? Très certainement...

Aujourd'hui, Flora occupe davantage vos pensées qu'en ces temps bénis. Tout vous trouble en elle : son parfum, son regard, sa voix, ses manières... Pensez-vous être amoureux ? Si c'est bien le cas, soupirez longuement au **289**. Au contraire, si elle ne sera pour vous qu'une femme parmi les autres, soulagez-vous au **273**.



**\*190\***

---

**Porte-Nord**

– À mon commandement ! Grondez-vous.

Les voilà soudain tous au garde-à-vous, prêts à vous obéir au doigt et à l'œil. Il ne vous faut pas deux minutes pour coordonner les opérations, sommes toutes assez simples. Après une brève analyse, il y aurait deux morts, et un blessé grave (Bardis) :

– Les morts au cimetière, tonnez-vous ! Sertissez leur front de la pierre du malheur. Le moribond, au cachot avec son acolyte Le Tricorne ! Ils s'affronteront à mort à la prochaine Lune Reine, ici-même sous l'arche de l'Encornement... où leur sang nourrira les fleurs du cratère. Le gagnant aura le choix entre s'enrôler et s'exiler.

Notez le mot de passe *rituel*.

– Et votre blessure ? s'enquiert en chœur la garde.

Allez-vous leur demander un bandage au **91** ? Quérir le chirurgien au **33** ? Ou faire sortir le Miroitier de son lit bien douillet au **287** ?

---

**\*191\***

**Cascade aux Muses**

Malheureusement, votre tête heurte l'une des cornes massives en mouvement. Cela vous arrache un cri de rage ainsi que 3 points de **Métal**.

Qu'à cela ne tienne, la vie d'un ghorac est sacrée, vous persévérez et l'enfourchez, contre toute attente, avec succès ! Vous vous félicitez d'avoir autant bravé l'autorité de vos tuteurs dans votre jeunesse, afin de chevaucher dangereusement en compagnie de votre frère. Quel entraînement ! Et surtout, quel entêtement !

Comprenant qu'il vient de vous faire mal sans le vouloir, et que vous êtes tout sauf hostile, l'animal se montre soudainement d'une docilité exemplaire et vous laisse le monter sans broncher. Au galop !

Une fois hors de danger, vous mettez pied à terre, remerciez le ghorac pour sa clairvoyance et retournez sur les lieux au pas de course.

Cochez un état *écorché*, prenez la clef *doux rêves* et rendez-vous au **48**.

## L'ESCAPADE

**\*192\***

---

Ciel

*Le ciel est clair et dégagé. Le soleil d'été y brûle les nuages, le vent des rêves du Nord adoucit son humeur et la Lune Bleue, perle plus vive en son écrin matinal, rend jaloux son éclat.*

Sous les regards admiratifs, Bleudécaille s'élève vers le ciel à une vitesse vertigineuse. Son corps de saurien s'étend de tout son long et l'ombre impressionnante de ses ailes déployées obscurcit la cour. Après avoir atteint la bonne altitude pour un bol d'air frais à grande vitesse, votre ami retourne son interminable cou vers vous agrippé à la selle. Il s'enquiert de votre équilibre et vous adresse un dernier sourire denté avant la cavalcade. Sa queue pointue claque violemment et le voilà qui fonce enfin vers... « la Cascade aux Muses » ! Qu'il vous décrit comme une vaste clairière rocheuse où foisonnent les espèces d'oiseaux et les fruits dont il raffole...

Quittant bientôt l'enceinte du Palais, vous survolez la grande muraille depuis laquelle la garnison vous envoie un salut tonitruant et enjoué, cognant leurs armes énergique-



ment contre leurs boucliers. Salutations auxquelles répond votre monture taquine par une figure aérienne inattendue. L'expérience vous a appris à vous méfier des réactions de Bleudécaille lorsqu'il est de bonne humeur, aussi gardez-vous votre sang-froid. Qui plus est, une vue inversée sur le paysage vous a toujours amusé !

Mais trêve de bouffonneries, dès que vous revenez à la normale, une brusque accélération vous transporte... au **219** si vous désirez profiter du paysage... au **186** si vous demandez à Bleudécaille d'accélérer la cadence en empruntant un trou de foudre.

---

**\*193\***

### **Cryptes**

À peine vos mains ont-elles touché la pierre que le fantôme vire au vert, traversé par une foudre crépitante ! Vous subirez le courroux du fantôme ancestral tout en essayant d'ouvrir le SARCOPHAGE, lequel est à considérer comme votre adversaire.

Si vous êtes *hanté*, vous jouissez d'un bonus au *Total de Combat* équivalent aux *grâces* associées à la présence des Ancêtres. En revanche, le Sarcophage obtient un bonus à son propre *Total de Combat* équivalent à vos *disgrâces* liées aux Ancêtres.

## **SARCOPHAGE HANTÉ**

**Foudre 21 – Vitalité 5**

*Combat 16 – Noblesse 100*

Dureté du marbre : \ 1

---

*Foudre ancestrale* : triple/**Foudre** -3 (lui) = *blessure* : 3

*Colère de Foudre-Tombe* : 1<sup>er</sup> triple / **Foudre** max. -1

*Vampire spectral* : *passes d'armes paires* / **Spectre** -1

À mesure que vous poussez la pierre, votre lucidité vous abandonne. En vérité, grâce à sa capacité spéciale de *Vampire spectral*, le SARCOPHAGE vous aspire 1 point de **Spectre** toutes les 2 *passes d'armes*. Ce faisant, si votre propre **Spectre** tombe à 0, n'oubliez pas de frapper au · Portail du Spectre (**Lieu 24**) · même si la rencontre n'est pas terminée. Au-delà de ça, l'attaque standard du Sarcophage est sa *Résistance de marbre*, qui vous ôtera 1 point de **Métal** quand vous perdrez la *passé d'armes*. Il dispose aussi d'une *Foudre ancestrale* ôtant 3 points de **Métal** au profanateur, mais grillant 3 points de **Foudre** au Sarcophage (qui pourra donc attaquer sept fois de cette manière). Enfin, sachez qu'au premier triple obtenu, en plus du **Métal** perdu, votre *valeur de départ* de **Foudre** se verra diminuée de 1 de manière permanente.

Gardez à l'esprit que vous affrontez cet adversaire hors du commun à mains nues, qu'en l'occurrence vous ne bénéficiez d'aucun +1 au *Combat* liés au maniement des armes ou à l'escrime, et que vos mains ont une *valeur de blessure* de 1 quand vous emportez l'*opposition*.

Si le SARCOPHAGE HANTÉ est vaincu avant, découvrez ce qu'il renferme au **59**. À moins que vous n'estimiez en avoir assez vu pour la nuit, auquel cas vous pouvez stopper le combat quand vous voulez et rejoindre vos rêves au **181**, ils seront peut-être plus doux...

Si vous mourrez lors de cette rencontre, sachez qu'il s'agit d'une des morts les moins enviables pour un Elem de votre rang... En tant que profanateur du tombeau de votre Ancêtre le plus mythique, vous n'aurez droit ni aux funérailles ni même à votre place au caveau...

**\*194\***

---

### Temple des Œillades

Immédiatement, vous avez remarqué que les joints des dalles, quadrillant le sol, dégageaient une faible lueur à peine



perceptible. Sans doute la divine magie du Miroitier des Œillades, le Temple est sous leur protection ! Ainsi apposée au ras du sol, la protection dissuadera tout comploteur présent d'un éventuel excès de témérité. De plus, aux quatre coins du Temple se dressent les reflets du Miroitier, sortes de moines-guerriers des Œillades au service de votre allié. Leur tenue de combat est ici raffinée pour avoir l'air de décorer : leur cuirasse est cirée et surmontée d'une délicate cape blanche, portée par d'imposantes épauettes, à leur ceinturon – nonchalamment desserré – pend une épée de bois peinte en trompe-l'œil, le cimier blanc de leur casque frémit au vent et leurs cnémides d'argent poli reflètent les regards comme les morceaux réfléchissants de l'autel !

Vous vous félicitez pour cet esprit de prévention et continuez de boire les paroles du Miroitier au **137**.

**\*195\***

---

### **Porte-Nord**

Vous n'aviez que dix ans lorsque Rag'Ana lui-même, le doyen des Dragons, vous a déposé l'œuf de Bleudécaille dans vos petites mains frigorifiées... Vous vous en souvenez : l'œuf, à peine plus gros qu'un chaton lové, tenait sur le bout de sa langue rappeuse. En vous le confiant tout au long du plus intense hiver que le Palais eût connu depuis des décennies, Rag'Ana vous lia tous les deux pour la vie. Ses motivations, s'il en eut, n'ont jamais été questionnées par les membres de votre famille. Tous respectent votre lien sacré et quiconque aborderait ce sujet avec vous penserait commettre un sacrilège, ou du moins une grave insulte.

Votre frère a le trône ? Qu'à cela ne tienne, vous êtes son arme la plus puissante ! Un mot de lui et vous devenez son glaive impérial !

– Hem... Un glaive impérial ? gronde une voix depuis l'Encornement, surgie de l'Âge des Empires...

- Bleudécaille !

- Vanagorn... mon ami. Tu sais que l'attachement des Elem aux morts demeure pour moi un mystère, alors ne me demande pas de te consoler... Même si...

- Aucune importance, confessez-vous. Nous le savions tous, cela devait arriver. Parlons d'autres choses.

- De quoi veux-tu parler ?

Si vous désirez poursuivre la conversation à propos d'une *espadrille de velours mauve*, rendez-vous au **240**. Si vous préférez votre enfance, rendez-vous au **221**.

---

**\*196\***

### **Porte-Nord**

Entre nous, vous n'y avez pas encore songé très profondément... Qui est donc réellement cet Elem ? À commencer par son nom... vous l'ignorez. Mais quelle importance, puisque seules comptent ses motivations ? Quelle série d'éléments peut bien le pousser à comploter contre sa sœur ? Lui veut-il vraiment du mal... ou en veut-il davantage à l'alliance entre son royaume et le vôtre ? Cette dernière option paraît la plus plausible. L'alliance se contracte par l'entremise du mariage, le Duché de la Tour Pourpre, bien que de moindre influence, en fera aussi partie. Son statut d'ancien vassal du Vaste Empire fait converger tous les regards sur le mariage. Le frère de la Reine aurait-il peur que le Vaste Royaume retrouve petit à petit son emprise tentaculaire sur le nord du continent ? Fait-il partie d'un groupuscule secret ? En est-il l'instigateur, ou au contraire le jouet ? Autant de questions auxquelles la lettre ne répond pas...

Si vous avez ordonné d'*enquêter sur le frère de la Reine et examiné les lettres du matin* avant de dîner avec votre oncle, rendez-vous au **178**. Mais si vous n'avez pas fait ces deux actions, pensez à autre chose au **184**.

**\*197\***

---

**Porte-Nord**

Vous accordez la lyre à la faible clarté des lunes, sans être satisfait du résultat. Mais quand viennent les premières notes, les souvenirs d'enfance chassent un peu de votre douleur. Vous fermez les yeux un bref instant et le visage serein de votre mère se dessine...

– Suis-moi dans la mélodie, chuchote-t-elle, je t'accompagnerai dans la tristesse.

Vous répondez en musique...

– Même s'il est en colère, ton oncle t'aime.

C'est le passage le plus triste, vos doigts tremblent en pinçant les cordes...

– Laisse ton frère marcher dans l'ombre de son père.

Vous sentez comme une main sur l'épaule...

– Je sais qu'ils m'aiment, maman, sanglotez-vous.

Et la lyre de jouer seule...

– Alors, il te reste à t'aimer toi-même.

Vos dernières larmes sonnent la note finale.

Vous remerciez les Ancêtres pour l'instant magique. Il vous a chamboulé et vous troublera encore les nuits à venir. Notez que vous êtes *hanté par Dame Suilac* et choisissez une aptitude dont le score sera réduit de 1 point pour le reste de l'aventure : *Combat* ou *Noblesse* ; mais si vous avez une *li-queur*, vous pouvez apaiser les Ancêtres en leur adressant une libation et ainsi ignorer le contre-coup. Affrontez ensuite le reste de la nuit au **75**.

---

**\*198\***

**Ciel**

Des éclairs plein les yeux, vous admirerez bientôt le paysage de la Cascade aux Muses. Rendez-vous au **66**.

**\*199\***

---

### Appartements du Prince

Bleudécaille et vous êtes comme deux meilleurs amis. En outre, vous savez toujours où vous trouver l'un l'autre et vous n'en serez pas à votre premier tête-à-tête nocturne. Bien que peu convaincu par votre idée, le Dragon s'exécute quand vous lui tendez le tube, ridiculement petit face à sa mâchoire redoutable. Lorsqu'il croque le cylindre, un bref crépitement accompagné d'étincelles bleuoyantes vous fait sursauter.

Il semble aussi que votre ami ait perdu un bout de dent... ce qui génère hélas -1 de *disgrâce* en sa présence. Le tube est fendu, c'est sûr, mais qu'en est-il de la lettre à l'intérieure ? Lancez 3D6, si vous obtenez un double, rendez-vous au **159**, si vous obtenez un triple, rendez-vous au **118**. Toute autre combinaison mène au **153**.



**\*200\***

---

### TROUBLE FIN

Soudain, l'on toque à la porte. Vous vous rhabillez... c'est la Wyverne, droite comme une hallebarde, le visage crispé. Elle demande la permission d'entrer, devant vous entretenir d'une nouvelle extrêmement importante et gênante. Inquiet, vous l'invitez à s'exprimer :

- Les nobles trystalins ont ce matin fait savoir leur intention de soumettre à Votre Altesse la demande de libération du frère de la Reine, détenu dans nos geôles.

- Quoi ? Tonnez-vous ! Vous savez aussi bien que moi qu'il est coupable !

- Certes... Cependant, les nobles crient au complot. Le Duc Gilles n'a pas osé s'interposer. Visiblement, lui aussi se méfie du frère de la Reine. Mais il craint de provoquer encore plus de tumulte.

- Soit... Concédez-vous. Je comprends et consens à libérer le Calice. Néanmoins, poursuivez l'enquête.

- Bien, Votre Altesse.

Il semble que vous ayez commis une erreur tactique. Après que vous en aurez discuté, dans la journée avec les autorités du Temple des Œillades, vous comprendrez que le prêtre n'aurait pas pu invoquer Ancolie, puisqu'il était sous haute surveillance. Mais il ressort que l'entité a pu être invoquée préalablement et agir selon un plan établi. Elle aurait sans doute été plus dangereuse encore si le prêtre, libre, avait pu se concentrer pour la contrôler.

Hélas, il est à craindre que cet incident empoisonne les rapports entre le Vaste Royaume et Trystal, en même temps qu'il renforce les liens entre les Sang de Hautvent et la Tour Pourpre. De surcroît, de nouvelles dissensions entre le Duché de la Tour Pourpre et le pouvoir central de Trystal sont à redouter. Malgré tout, la Reine en personne avait plutôt l'air de votre côté. Vous présagez que son règne consistera à maintenir l'unité politique. Et en admettant que votre correspondant anonyme parvienne à déjouer le complot à la racine, il est à parier qu'il restera des partisans du frère en suffisance pour dénoncer une machination. Le coupable, que vous teniez pourtant entre vos mains, a bel et bien réussi son coup !

Rendez-vous à l'**Épilogue**, p. 296.



**\*201\***

---

### Chambre d'hôte

Surpris, vous recevez de plein fouet les pétales noirs animés, tranchants comme des éclats de verre. Leurs impacts vous poussent même avec force !

Perdez autant de points de **Métal** que le résultat d'un lancer de D6. Si vous n'avez pas de bouclier, ajoutez 2 au résultat du dé, mais si vous avez un bouclier qualifié de *divin*, ignorez le lancer de dés et ses dégâts.

Par quelle technique allez-vous contre-attaquer face à cet adversaire redoutable ?

Si vous choisissez la *Botte secrète du Prince volant*, grillez 1 point de **Foudre** et rendez-vous au **241**. Si vous préférez appeler la garde, rendez-vous au **93**. Si vous optez pour une autre stratégie, rendez-vous au **211**.



**\*202\***

---

### Couloirs du Palais

Au fur et à mesure que vous approchez des chambres d'hôtes, les bruits de bataille se font de plus en plus distincts. Et quand vous arrivez à la chambre du Calice, vous constatez que vos enquêteurs se sont montrés efficaces : en effet, la garde rapprochée du Calice leur barre énergiquement l'accès, alors qu'ils venaient sûrement interroger leur maître ! Preuve supplémentaire de ses manigances. Et sans votre arrivée imminente, ils auraient dû se replier, laissant à l'infamant l'occasion de mieux se préparer. La troupe vous accompagnant se joint à la mêlée, donnant l'avantage à votre camp. Profitant de la cohue, vous décidez de défoncer la PORTE !

## PORTE ENCHANTÉE

### Obsidiâme 4

Combat 9 – Noblesse 10

---

*Résistance ombreuse* : 0 dégât reçu / restaurée

*\*Objet statique* : 0D6 tactique

Combattez cette PORTE comme un adversaire, mais à mains nues, infligeant donc 1 dégât à la fois et ne pouvant déclencher aucune capacité spéciale. La Porte ne peut vous infliger aucune blessure, mais dès qu'elle cesse de subir des dégâts, son **Obsidiâme** – qui fonctionne pareil à votre **Métal** – se restaure au maximum. Il faut donc lui ôter 4 points consécutivement pour la défoncer. De plus, votre *réserve tactique* est réduite à 0D6 (vous pouvez néanmoins utiliser les *options tactiques* pour récupérer au moins 1D6, voir p. 20-21).

Si vous réussissez à l'éjecter de ses gonds en 2 *passes d'armes*, rendez-vous au **205**. (N'oubliez pas que les dés tactiques peuvent augmenter vos dégâts). S'il vous faut plus de 2 *passes d'armes*, rendez-vous au **108**.

---

**\*203\***

### Festivités

– Votre Altesse ! Puis-je enfin vous demander quelle raison oblige vos palatiaux à me suivre en tous lieux ?

Vous remarquez, en effet, quelques gardes palatiaux postés en retrait, observant la table où vous êtes.

– Simple mesure de sécurité, Majesté, souriez-vous.

– C'est tout de même gênant, rougit-elle. J'ai dû ruser tout à l'heure pour m'éclipser afin de... de... Enfin, vous voyez... Vos gens sont... Oh et puis, j'ose ! Ils sont collants comme de la résine, et j'en ai déjà bien assez des miens ! D'ailleurs, la tension va finir par monter entre les deux groupes, est-ce prudent ?

- Hum... Je suis désolé, dites-vous avec dignité, mais j'adapte bon gré mal gré la sécurité aux circonstances.

- Soit... Soupirez-t-elle. Jouons dans ce cas...

Votre petite indélicatesse vous coûtera -1 de *disgrâce* en présence de la Reine. En dehors de cet incident, qui n'est pas bien grave en regard de la situation, vous entamez le jeu. La partie est agréable et vous conversez longuement avec la Reine. Si vous avez pris la peine de *réviser votre grammaire de trystalin*, il va de soi que vous parlez avec plus d'aisance, cela vous permet d'ignorer la *disgrâce*. Le temps avance rapidement, il sera bientôt l'heure de rejoindre le Temple des Œillades.

Si vous désirez vous rendre au Temple tout de suite, et attendre que la cérémonie commence, rendez-vous au **52**. Mais si vous préférez retourner d'abord dans la cour du Palais, pour profiter encore un peu de la fête, rendez-vous au **30** (non sans avoir noté la clef *flânerie*).

---

**\*204\***

### **Porte-Nord**

Espérant attirer votre attention, le précepteur toussote. Vous cessez alors de regarder la Reine et entendez quelques messes basses et ricanements venant de l'Encornement, sans doute la garde qui commente votre air captivé et niais. Cette rencontre imprévue avec l'un des invités de prestige du mariage se poursuivra demain, pensez-vous en saluant respectueusement ces dames avant de vous effacer, prétextant un refus de déranger le guide dans son exposé. Les quelques notes de trystalin que vous faites tinter confusément font sourire les demoiselles et la Reine. C'est très intimidé, les joues brûlantes, que vous dites au-revoir à Bleudécaille en vous dirigeant vers le Palais. Allez-vous en profiter pour réprimander la garde pour s'être gaussée de vous ? Si oui, rendez-vous au **31**. Si vous jugez cela inapproprié, vous êtes libre de rejoindre immédiatement votre chambre au **51**.



**\*205\***

---

**Chambre d'hôte**

*L'hospitalité du Palais a été révisée sous la régence de votre oncle, de sorte que les invités se sentent moins voués à eux-mêmes. Ils peuvent désormais se faire livrer du mobilier et louer des serviteurs. Mais cet invité-ci a littéralement transformé sa chambre en laboratoire horticole !*

Tout enchantée qu'elle fût, la porte cède ! Le frère de la Reine se dresse devant vous, les yeux noirs de mauvaises intentions... en même temps qu'un parfum de fleur envahit le couloir.

Avez-vous donné l'ordre de *faire examiner des fleurs noires* ? Si oui, rendez-vous au **122**, sinon, au **77**.

**\*206\***

---

**Appartements du Prince**

– Holà ! Le fleuriste, halte-là !

Surpris, le garçon s'arrête, se retourne, cherche d'où vient la voix avant de lever enfin ses yeux dorés en amande et de bredouiller un « Votre Altesse » confus mais respectueux.

Et vous d'enfoncer le clou :

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

À votre taquinerie, les servantes gloussent en chœur (elles ont l'habitude). Suite à quoi le porteur de fleurs noires vous remercie et demande très poliment la permission de retourner à son travail. Ce à quoi vous lui répondez par un signe de la main nonchalant.

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

**\*207\***

---

**Garghorac**

Vous poussez un cri de combat, tout droit sorti de vos souvenirs d'enfance, du temps où votre père vous emmenait encore à l'arène. Aussitôt, les gladiateurs stoppent la marche et lèvent la tête. Ils verront le magnifique Prince virevoltant et ne tariront pas d'éloges.

- Tu vas finir par y prendre goût, ricane Bleudécaille.

- Toi pas, sifflez-vous ?

Après avoir captivés ces voyageurs, allez-vous maintenant repartir là où votre ami veut vous emmener, c'est-à-dire au **130** vers la Cascade aux Muses ? Ou bien souhaitez-vous prendre un moment pour vous distraire en compagnie de ces messieurs au **138** ?

**\*208\***

---

**Couloirs du Palais**

Mission accomplie, songez-vous. Le renégat est maintenant sous haute surveillance. Vous respirez.

Recevez +2 de *grâce* en présence des gardes palatiaux. Rendez-vous au **6**.

**\*209\***

---

**Cascade aux Muses**

Enfin, la bête comprend que vous ne lui voulez aucun mal et se met à galoper. Une fois hors de danger, vous mettez pied à terre, remerciez le ghorac pour sa docilité et retournez sur les lieux au pas de course.

Prenez la clef *doux rêves* et rendez-vous au **48**.

**\*210\***

---

### Quartiers de la Wyverne

*Le Palais Royal est une demeure démesurée. Le Roi et sa famille ne sont pas les seuls à y séjourner durablement : de hauts dignitaires comme la Wyverne y vivent tout au long de leur carrière. Vu l'importance de la fonction, logis, bureau et conseil des stratèges sont un seul et même lieu en la demeure palatiale de la Wyverne.*

Le résultat de l'enquête n'est pas satisfaisant. La Wyverne aurait voulu se renseigner sur toutes les personnalités de la Tour Pourpre ayant accompagné la future mariée, mais il y en a un sacré nombre, sans compter toutes celles qui auront pu rester au duché. Ne pouvant jouer aux espions, la Wyverne s'est retrouvée dans l'incapacité de faire mieux que des suppositions. Selon elle, si l'auteur avait voulu, il aurait soit prévenu la Reine en personne soit fait le chemin jusqu'ici pour s'entretenir avec le Roi. Puisqu'il n'a fait ni l'un ni l'autre et s'est contenté d'une lettre anonyme, c'est qu'il a tout intérêt à se cacher au moins jusqu'au dénouement de cette affaire. Retournez donc au **21** saisir un nouveau choix.

**\*211\***

---

### Chambre d'hôte

Le Calice agite de nouveau ses membres, il se pourrait qu'il prépare le même coup que tout à l'heure ! Vers quoi votre attention se porte-t-elle ?

S'il s'agit de la gestuelle particulière du Calice, rendez-vous au **161**. S'il s'agit des fleurs noires disséminées dans la pièce, rendez-vous au **82**. S'il s'agit de ses yeux anormalement sombres, rendez-vous au **42**.

**\*212\***

---

### Lice

Bien que vous y fussiez préparé, la déflagration vous fait sursauter ! De même que les spectateurs, impressionnés. Et votre chair brûlant sous l'impact ne laisse aucun doute sur le fait que le cracheur était bel et bien chargé. Perdez 2D6 points de **Métal** sans tenir compte d'un éventuel bouclier, mais bien de l'*armure rapiécée*.

Souhaitez-vous mettre fin au combat en dévoilant votre identité pour mettre cet olibrius aux arrêts ? Dans ce cas, rendez-vous au **60**. Dans le cas contraire, notez que vous êtes *vert de rage* et lavez cet affront au **155**.

**\*213\***

---

### Festivités

Si vous avez donné l'ordre de *faire surveiller en permanence la Reine Flora*, rendez-vous au **203**. Si vous n'avez pas donné cet ordre, ou si vous avez ordonné, en même temps, de *déployer le moins de gardes et discrètement*, rendez-vous au **47**.



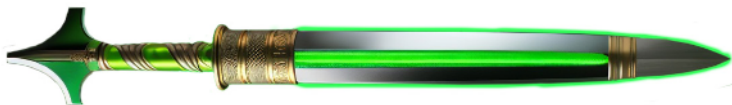
**\*214\***

---

### TRISTE FIN

C'en est trop pour vous... Une vie heureuse ne vous concerne pas. Toutes ces morts autour de vous sont autant de coups de sabre dans le cœur. Jamais vous n'avez œuvré pour être un digne successeur. La place revient à votre frère. Lui

qui pensait offrir aux invités la plus belle fête de mariage du Royaume, la mort du Roi a tout gâché. Mais plus que tout, vous culpabilisez de ne pas être resté à son chevet autant que nécessaire, de n'avoir pas considéré avec sérieux vos rôles de Prince, de neveu et d'héritier potentiel du trône. Vous ne méritez aucun égard, incompetent que vous êtes ! Prince de pacotille ! Votre frère a tout, vous rien ! La vie est ainsi faite, d'ailleurs, il reste une issue... Vous regagnez votre chambre et vous y enfermez. Pour une fois dans votre vie, vous allez accomplir un geste solennel avec dignité. Sans regret, vous décrochez du mur une dague qeshdin forgée à l'Âge des Arts, cadeau précieux de votre père. Lentement mais avec assurance, vous dirigez la pointe vers votre ventre et le pénétrez sans hésitation. Les gestes précis pour une mort rapide vous viennent naturellement. Bientôt, votre oncle et votre père vous accueilleront · Sous les Ailes de la Dragonne (**Lieu 32**) · avec contrition.



**\*215\***

---

### Chambre d'hôte

Vous comprenez avec effroi que les tiges cherchent à vous enserrer ! Mais vos réflexes vous sauvent ainsi que votre lame courbe acérée qui fauche sans mal les végétaux au grand dam de l'invocateur... Vous profitez de cette inattention momentanée pour lui infliger un coup dont il ne se remettra pas ! Rendez-vous au **241**.

---

## \*216\*

### Lice

Honteux, vous vous laissez tomber comme une masse, comme pour méditer sur votre ardeur impertinente. Quelques souvenirs chagrins défilent dans votre esprit avant que le vainqueur vous tende la main pour vous relever. Vous l'acceptez, mais c'est dépité que vous saluez la foule tandis que Le Tricorne vous glisse discrètement cette remarque : « j'ai tout de suite vu que tu n'étais pas des nôtres, si tu tiens à ton honneur, je te suggère de partir vite ». L'Elem a raison... et c'est la queue entre les jambes que vous filez vous décrasser avant de reprendre le chemin des festivités, qui, espérons-le, vous égayeront un tantinet au **125**. Mais vous avez la clef *flânerie*, vous devinez qu'il n'est précisément plus temps de flâner... et rejoignez dare-dare le Temple au **52**.

Prenez la clef *protocole*. Cochez également une case *écorché* à condition d'avoir subi au moins une blessure lors de cette rencontre. Si vous avez perdu plus de 6 points de **Métal**, un soigneur spécialisé vous en restaure 1D6 points. Enfin, malgré la défaite, vous avez le droit de ramasser les quelques *cérastres* cédées par la foule... Si vous le faites, lancez 3D6, additionnez-les et empochez autant de *cérastres* (si vous aviez obtenu des *grâces* en présence des gladiateurs, multipliez les 3D6 par autant de ces *grâces* et empochez ce nouveau total en *cérastres*). En contrepartie, perdez 1 point de *Noblesse*. Au point où vous en êtes...

---

## \*217\*

### Cascade aux Muses

Hélas, vous chutez. Heureusement, le ghorac est hors de danger. Quant à vous, perdez 2 points de **Métal** et observez la tactique de Lisha à l'œuvre au **48**. Prenez aussi la clef *doux rêves*.



**\*218\***

---

**Chambre d'hôte**

Vous sentez la Foudre crépiter dans votre sang tandis que vos veines s'illuminent d'un vert fantastique ! En particulier, celles des mains et des chevilles se mettent à palpiter tout en concentrant de plus en plus de brillance. Vous bondissez avec la force du Dragon et ne touchez plus le sol quand votre lame file vers sa cible ! Les yeux noirs de peur, le Calice dresse in extremis un bouclier d'ombre, lequel absorbe littéralement votre arme ! Votre main, toujours dans le même mouvement, en ressort nue mais nimbée de Foudre à l'état pur. Aussi terminez-vous votre bond prodigieux en attrapant le traître à la gorge. Vous manquez de le tuer, mais la garde palatiale intervient pour vous séparer. Le Calice, sévèrement blessé, est mis aux arrêts sous haute surveillance... mais à l'infirmerie. Les gardes trystalins, enfin maîtrisés, sont envoyés aux géoles manu militari.

Cochez un *vert-éclair* et grillez 2 points de **Foudre**. Rendez-vous au **6**.

---

**\*219\***

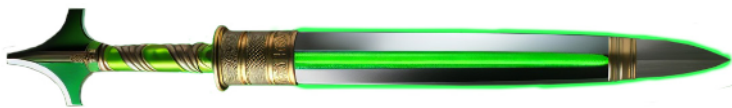
**Ciel**

Bleudécaille remonte le cours de la Nymphé Bleue, qui, prenant sa source au Kataï pour se jeter dans la Mer des Sorals, arrose le pays depuis l'aube des temps et sertit les Coteaux du Borgan de cascades vertigineuses aux éclats de saphir. Devant vous s'étend le Garghorac, région de vastes plaines herbeuses, de vergers et de champs de céréales abondants entrecoupés de collines boisées et de tumulus ancestraux. Vous y jouiez avec Managorn lors de vos premières chevauchées à dos de ghorac.

Vous siérait-il d'y faire un crochet à dos de Dragon, au **247**, et de laisser vos bons souvenirs refaire surface ? Si tel



n'est pas votre intention, poursuivez le vol au **78**. À moins que vous ne vous décidiez à accélérer la cadence en empruntant le trou de foudre au **186** ?



---

**\*220\***

### **Festivités**

Avec cette prouesse aussi chanceuse que classieuse, votre *Noblesse* se renforce d'un +1 de *grâce* en présence des jolies demoiselles.

Que ce soit pour lui faire du charme ou vous faire pardonner en lui montrant que nul n'est tenu à la perfection, il vous vient l'idée saugrenue de faire sensation en montant vous-même sur la roue pour parader sottement jusqu'au Temple... Oseriez-vous le lui proposer au **148** ? Au contraire, si l'idée vous semble incongrue, contentez-vous de rejoindre sagement le Temple sans détour au **52**, ou par les tables de jeu du **125** ; si vous avez la clef *flânerie*, l'accès du **125** est interdit.

---

**\*221\***

### **Porte-Nord**

- Je me souviens de cet instant, déclare Bleudécaille.  
- Quoi ? Tu te rappelles de ta coquille ?  
- Aussi sûrement que tu gardes en toi le souvenir du ventre de Dame Suilac.

Vous l'interrogez du regard :

- Tu te souviens de la matrice de ta mère, toi ? le moquez-vous.

- Je n'ai pas eu de mère, énonce-t-il.

- Qui t'a conçu alors ?
- Rag'Ana.
- Rag'Ana est ton père ?
- Non plus.

Votre air incrédule s'accroît. Aussi vous étonnez-vous de ne pas avoir eu cette conversation plus tôt avec lui.

- Je me souviens du froid qui enveloppait ma coquille, je suis aussitôt entré en harmonie.

- Et tu m'as réchauffé les mains, remerciez-vous.

- En vérité, tes mains m'ont tiédi. Rag'Ana savait que les œufs bleus ont besoin de baisser leur température. Je suis né au contact de tes paumes, puis le froid dans ton cœur m'a nourri après la mort de ton père. Aussi éclos-je prématurément durant cet hiver âpre.

- Mais alors...
- Quoi ?
- Bleudécaille ?
- Oui ?
- Je suis ton père !
- ...

Vous riez de bon cœur à votre trait d'humour. Décidément, même après des années, comprendre l'esprit d'un Dragon reste un exercice de haute voltige. La papote vous a fait du bien, mais il est temps de plier face au sommeil. Bleudécaille prend congé dans les ondes obscures de son psychisme inatteignable, vous souhaitant une nuit porteuse d'expérience... Que veut-il dire par là ? Vous êtes trop fatigué pour y comprendre quelque chose...

Annulez jusqu'à 2 points de *disgrâce* en présence de Bleudécaille. *Par exemple, si vous avez accumulé 4 points de disgrâce en sa présence, vous n'en subissez plus que 2. Si vous n'avez que 1 ou 2 points de disgrâce, ils sont réduits à 0.* Rendez-vous au **75**.

**\*222\***

---

**Lice**

– Cròla, xòla, ela sho !

Sans être sûr de l’accent, vous répliquez les paroles qui vous ont été recommandées par le gladiateur soudoyé. En effet, celui-ci vous a avoué que le combat était préparé, répété comme pourrait l’être une pièce de théâtre ou une danse, le style de combat choisi devait évoquer la lointaine Tiniss, au Sud du Xarshán, d’où les exclamations en tinissi, qui expriment en fait des menaces de morts et autres jurons. Cela rassure quelque peu « votre » compagnon d’armes, qui se méfiait de vous et de vos armes non conformes au spectacle.

Poursuivez au **155** jusqu’à ce que l’un d’entre vous ait perdu 12 points de « **Vitalité** ».

---

**\*223\***

**Trou de Foudre**

*Un tourbillon de foudre vert-fantôme se créé face à vous et vous accueille en sa spirale folle. Plus fort encore, votre vue croit se troubler, mais en vérité, elle se confond avec celle de Bleudécaille...*

Dans un incroyable crépitement, le cuir du Dragon se met à craqueler, laissant s’extirper comme de fins filaments de pure Foudre verdoyante entre chaque écaille. Vous frissonnez de la plus crispante des manières quand vos propres poils verdoient à leur tour. Résonnant à l’appel de vos corps connectés, un nuage de Foudre se forme et tourbillonne sous vos yeux bientôt torréfiés... Au moment de l’impact, vos flux foudroyants tournoient autour de vous, créant comme un champ magnétique. Et le tourbillon vous aspire, avant de claquer derrière vous comme une porte en plein courant d’air... laissant une traînée de ciel déchirée par le fantôme de l’éclair...

Lancez 1D6 et additionnez au résultat le nombre de points de Foudre préalablement dépensés.

Si vous obtenez un résultat inférieur à 4, grillez-vous au **253**, s'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au **198**, enfin, s'il est égal à 6 ou à 7, soulagez-vous au **276**. Mais s'il atteint 8, alors, vantez-vous au **225**.

**\*224\***

---

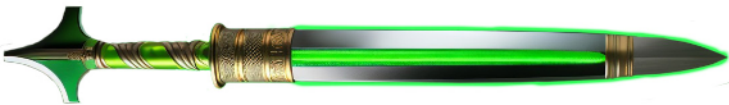
### Porte-Nord

C'est bête, mais vous ne pouvez vous empêcher de trim-baler cette chaussure avec vous... Sa semelle diffuse encore l'odeur de sa porteuse : un brin d'herbe de mélancolie. La fraîcheur du sous-bois ? À ce propos... que faisait-elle là, perdue et peu vêtue, à plusieurs heures à pieds de La Capitale ? La question méritait d'être posée... Maintenant qu'elle l'est... vous brûlez d'envie d'y retourner ! L'idée folle d'appeler Managorn à vous suivre vous passe par la tête, mais vous vous rappelez qu'il n'est plus seulement « votre » moitié. Soit, vous irez seul !

- Pas question, je t'accompagne...
- Bleudécaille !

Plongé dans vos pensées, vous n'aviez même pas senti sa présence. Pourtant, vous savez qu'il apprécie cet endroit. Les Dragons sont sensibles aux vestiges du passé, ils y ressentent des émotions difficiles à décrire. Étonnant d'ailleurs qu'aucun Dragon ne fût jamais poète...

Rendez-vous au **188**.



**\*225\***

---

**Ciel**

Cette fois, ça y est ! Vous maîtrisez le tour ! Jusqu'à maintenant, vous imitez Bleudécaille : alors qu'il expulsait la Foudre de son corps, vous en faisiez de même puis vos deux flux fusionnaient avant l'ouverture du trou de foudre. Mais telle n'était pas la meilleure méthode. Cette fois, votre instinct a dicté de capter le flux foudroyant de Bleudécaille afin de l'incorporer ! Dès lors, vous fusionnâtes et franchîtes le portail tout en sécurité.

Régénérez tous les points de **Foudre** qui viennent d'être grillés pour franchir le trou de foudre, cochez un *vert-éclair* et filez au **66** vers la Cascade aux Muses.



---

**\*226\***

**Vieux Bois**

À la lueur du feu, vous repérez une bifurcation sinueuse, d'où proviennent les ronflements. Vous hésitez un instant, mais à quoi bon être venu jusqu'ici si ce n'est pour en avoir le cœur net ? D'un pas prudent mais décidé, vous prenez le petit chemin et ne tardez pas à voir se dessiner une sorte de grotte forestière ! Comme si, sans le savoir, vous étiez entré dans un tronc d'arbre géant de la même manière qu'on pénètre une grotte... et l'acoustique amplifiée vous laisse peu de doute sur la nature des ronflements : ce sont ceux d'un ours !

Tout compte fait, il est peut-être plus sûr de rebrousser chemin... Ces animaux et vous ne faites pas bon ménage. Vou-driez-vous revenir la queue entre les jambes au **294** ? Ou la curiosité vous poussera-t-elle au **299** ?

**\*227\***

---

**Coteaux du Borgan**

Quand Bleudécaille vous voit revenir, le teint blanc comme neige, il se contente de vous rassurer par son aura dominante. Si un autre monstre tentait de vous faire du mal, il devrait s'opposer au Dragon, sans conteste au sommet de la hiérarchie monstrueuse.

- Qu'as-tu vu, s'enquiert-il ?
- Mon pire cauchemar, avouez-vous !

Vous lui raconterez les détails plus tard. Cette découverte malaisante vous a pétrifié : la tête de loup conservée dans le bocal... elle vous regardait comme si elle vivait encore... Elle dégageait la même aura de malfaisance que le LOUP-OURS de votre enfance. Est-il possible que... la vieille Omphal soit toujours à rôder dans les parages préparant vous ne savez quel plan macabre ?

Notez le mot de passe *suspicion*.

Retournez bien vite vous coucher au **75**, là où seuls vos rêves vous rattraperont...

---

**\*228\***

**Cauchemar**

Vous n'aviez plus refait ce cauchemar deux nuits de suite depuis plus de cinq ans. Mais les événements récents vous ont perturbé, une masse de tracas vous submerge, nourrissant vos rêves de vilaines inspirations. Or cette fois, il se pourrait que vous ne vous laissiez pas faire ! Vous rassemblez vos forces psychiques en vue de tordre le cauchemar à votre avantage :

Si vous avez une *espadrille de velours mauve*, vous pouvez tenter de la lancer sur la tête de loup, au **140**.

Si vous possédez un *Croc des Omphal* et que vous avez fait

ou fait faire une *offrande aux Œillades*, vous pouvez invoquer leur aide au **61**.

Si vous avez le mot de passe *griffe*, vous pouvez faire apparaître un chat sorcier au **263**.

Enfin, si votre *Total de Noblesse* en présence de Bleudécaille est égal ou supérieur à 15, vous pourriez l'appeler à l'aide au **20**.

Si aucune de ces proposition ne convient, retournez vous battre au normalement **57**.

---

**\*229\***

### **Marché**

#### **Pelta**

Bonus de Combat +1 – Blessure : \ 0

Avantage : +1D6 tactique

Usage ultime du bouclier : unique / destruction

La *Pelta* est un petit bouclier de forme semi-circulaire, légèrement échancré à la manière d'un croissant de lune. En treillage d'osier et recouverte de cuir écailleux, cette protection légère confère un bonus de 1 au *Total de Combat* ainsi que 1D6 tactique. Avec elle, l'usage ultime du bouclier ne peut être invoqué qu'une fois, après quoi la *Pelta* est inutilisable. Originnaire des jungles méridionales, la *Pelta* est utilisée par les mercenaires ou les gladiateurs dont le style de combat s'inspire de ces régions.

#### **Croc des Omphal**

Bonus de Combat +1 – Blessure : \ 2

Coup vicieux : double / +1 dégât – triple / +2 dégâts

#### **Combat à deux crocs**

Avantage : +1D6 tactique

Coup vicieux : double / +2 dégâts – triple / +3 dégâts

Le *Croc des Omphal* est une sorte de faux en usage chez

les ophidiens de Méloria (d'où son nom). Elle s'utilise avec la *Pelta*, mais certains préfèrent combattre avec un croc dans chaque main. Cette lame recourbée et pointue de taille moyenne possède une *valeur de blessure* de base de 2, +1 si l'on obtient un double au *premier jet*, +2 si l'on obtient un triple (ces bonus aux dégâts ne sont pas doublés lors d'un *combat à deux armes*, p. 25). Vous pouvez acquérir deux *Crocs des Omphal* pour 110 *cérastres*. Le combat à deux crocs offre la possibilité de les utiliser à la fois pour attaquer et se défendre. Leur combinaison efficace remplace l'usage du bouclier et confère de même un bonus de +1D6 à la réserve tactique. De plus, les bonus de blessures sont améliorés : +2 sur un double et +3 sur un triple.

### **Glaive impérial pyrogravé**

Bonus de Combat +1 – Blessure :  $\lambda$  4

Arme d'apparat : Noblesse +1



Le *Glaive impérial pyrogravé* est similaire au vôtre, hormis le fait que la large gouttière est gravée d'entrelacs élémentaires bleu-lame et rêve-turquoise, de même que son fourreau mi-bronze mi-cuir. Cette belle arme d'apparat sert aussi bien au combat (qualités identiques au *Glaive impérial*). En outre, cet ensemble onéreux confère 1 point de *Noblesse* à son porteur ; toutefois, si vous l'abîmez ou le perdez, le point bonus est perdu.

En connaissance de cause, retournez au **30** concrétiser vos achats.



**\*230\***

---

### Quartiers de la Wyverne

*Les appartements privés de la Wyverne sont de loin les plus spacieux, car ils abritent aussi bien ses bureaux, ses pièces de vie, la bibliothèque royale militaire ou encore la salle de réunion du conseil. Certains voient en lui le plus chanceux des pensionnaires du Palais, d'autres le considèrent comme le concierge du conseil des généraux...*

Malgré la gravité de la situation, l'étude sigillaire a, paraît-il, beaucoup amusé l'archiviste interrogé. La Wyverne a d'ailleurs oublié la moitié des informations glanées auprès de cet Elem très savant, mais il vous confirme que le sceau est bien authentique et que l'auteur calligraphie les majuscules à la mode des chroniqueurs ducaux de la Tour Pourpre.

Sur ces bonnes paroles, la Wyverne vous restitue la lettre. Rejoignez le **21** pour effectuer un nouveau choix.

**\*231\***

---

### Cascade aux Muses

– Quelle horreur ! lance Adamance.

Consterné par l'affreux spectacle, vous poussez un « ouf ! » de soulagement et mesurez la chance d'être accompagné d'un sénestrier. Suite à ce plongeon soudain dans le passé, vous ne pouvez réprimer une larme. Fixant la dépouille du ghorac, vous vous perdez avec dégoût dans ses entrailles. Adamance vous observe : voici un Prince torturé... Que peut-elle bien penser ? Lentement, sa main se lève vers votre visage, le caressant bientôt.

– Allons, ne pleurez pas Altesse... Cet ours était colérique, heureusement que votre monstre nous a protégés.

Votre Dragon. Votre frère. Votre oncle. Tous ont toujours veillé sur vous, bien que vous fussiez très indépendant.

Songeant à votre oncle condamné, vous ne contrôlez ni la tristesse ni les doigts délicats d'Adamance sur vos joues. Humble sujet, elle ignore tout de la maladie du Roi ou des tracas de la Cour, que croit-elle comprendre à ce chagrin ?

– J'aurais envie de vous consoler, mais cela ne se fait pas... De grâce, regardez-moi plutôt que ce pauvre animal... Il est mort.

Ah ! Un Prince se console seul, c'est bien connu. Comment lui faire comprendre que vous n'êtes pas celui qu'on dépeint dans l'imaginaire populaire ?

– Ce n'est rien, sourirez-vous. J'ai besoin d'être un peu seul... Je ne vous souhaite pas d'être Princesse un jour. Pardonnez mes pensées confuses, si vous le désirez, je vous raccompagne.

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

– Rien ? lancez-vous en détournant enfin les yeux du cadavre. Vous n'êtes pas rien. Vous êtes bien plus que tant d'autres.

Et Bleudécaille de soupirer.

Vous aidez finalement Adamance, mal à l'aise, à atteindre la selle. La saisissant à la plante du pied, vous remarquez un M mauve tatoué sur sa cheville.

– Je vous dépose près de l'enceinte ?

– Vous pouvez me laisser près de la Porte des Ambassadeurs, j'habite dans une grande maison mauve-gâteau, non loin de la porte, on la verra du ciel.

La Porte des Ambassadeurs ? Ce quartier est essentiellement peuplé de voyageurs, y logerait-elle ? Vous flânez encore quelques instants dans ce cadre enchanteur, et puis vous voilà parti pour une ultime chevauchée céleste. Vous regretterez sa douceur éphémère au **26**. Cette entrevue touchante accroît votre *Noblesse* de 1 point.

Coin sombre

*Chaque soir, les vieilles pierres de l'Encornement retiennent, un bout de souvenir des rayons lunaires. Si bien que, chaque soir, elles paraissent un peu plus se reconstruire. Une légende colportée par la garde veut que, chaque soir, le fantôme d'un architecte remette en place un cailloux tombé de la grande porte... Un dicton populaire dit aussi : « laisse ce cailloux tombé de ta poche » quand on prie quelqu'un d'abandonner une idée fixe.*

Malgré les précautions prises pour éclairer la plupart des zones sensibles, il en reste qui échappent aux assauts nocturnes des flammes. C'est tout à fait le genre d'endroit dont vous avez besoin. Mais alors que vous contemplez la Lune Bleue, vous sentez la pointe acérée d'un poignard sur votre flanc gauche...

- Tu m'as bien graissé la patte tout à l'heure, Prince. Donne-m'en le triple, ou je t'occis...

- Un comédien errant qui assassine le Prince ? Tu sais le sort qu'on te réservera ?

- Je serai loin... comme tu dis, j'ai l'habitude d'errer... Je graverai dans ta chair la Marque de l'Arène et tout le monde croira que la malédiction d'Ana VIII s'abat sur le Royaume... Oh oui, la fête sera bien gâchée !

- Nul ne croit aux malédictions, ironisez-vous...

Allez-vous obtempérer et donner à cet importun ce qu'il exige, au **142** ? Ou bien allez-vous lui rabattre le caquet par la force, au **246** ? Si votre bourse est vide, la première option est inaccessible. Si vous ne voulez ni céder au chantage ni vous battre, peut-être que vous pourriez les dissuader par une audacieuse leçon d'Histoire ? Rendez-vous dans ce cas au **266**.



**\*233\***

---

**Cascade aux Muses**

- L'important, c'est de participer, se moque Lisha.  
Et vous de sauter dans l'eau à la suite de Zaris. Dommage,  
vous auriez bien voulu l'impressionner.  
Allez donc barboter au **298**.


**\*234\***

---

**Lice**

Quand vous ôtez votre casque, ou plutôt celui de Bardis, Le Tricorne ne vous identifie pas. Cependant, la foule se tait d'un bloc et les quelques patrouilleurs qui assistaient au combat se regardent hébétés. Bon gagnant, vous saisissez le poing de votre adversaire et exhortez le public à l'applaudir « car il s'est bien battu contre Son Altesse » et lorsque Le Tricorne réalise ce qu'il vient de se passer, il joue le jeu du héros victorieux, de sorte qu'aux applaudissements forcés succède la liesse populaire. Qui se manifeste par une pluie de *cérastres*.

Ce duel héroïque accroît de 1 point votre *Noblesse*, laquelle jouira en plus de deux *grâces* : +1 en présence des gardes palatiaux, +1 en présence des gladiateurs. Si vous avez perdu plus de 6 points de Métal, un soigneur spécialisé vous en restaure 1D6 points. Prenez la clef *protocole* et rejoignez les festivités au **125** (ou au **52** si vous avez la clef *flânerie*) non sans vous être décrassé puis rhabillé.

Notez que... si vous le souhaitez, vous pouvez ramasser quelques *cérastres* en même temps que le Tricorne. Si vous le faites, lancez 4D6 et additionnez-les, cela détermine le nombre de *cérastres* en jeu. Ensuite, renoncez à au moins l'un des points de *Noblesse* gagnés dans ce paragraphe et multipliez le nombre de *cérastres* en jeu par autant de points auxquels vous renoncez. *Par exemple, si vous obtenez* 

*(16 cérastrés en jeu) et que vous renoncez aux deux grâces obtenues, vous gagnez en tout 32 cérastrés. Si vous renoncez en prime au point de Noblesse « générique », vous en empochez 48. En ne renonçant à aucun de vos gains en Noblesse, vous refusez de ramasser des pièces comme un vulgaire saltimbanque...*

**\*235\***

---

### **Vieux Bois**

Le gardien des lieux grogne de rage tandis que vous prenez la fuite. Rapidement dans le noir complet, vos pas sont de plus en plus hésitant mais vous tentez de garder le rythme. Heureusement, l'ours ne vous suit pas, l'aura du Dragon l'intimide. En revanche, les Lunes percent peu ce soir et la traversée du bois vous réserve bien des désagréments : chutes, flaques et écorchures, voilà vos compagnons de fuite vers le **227** !

Les épines vous piquent 1 point de **Métal**, mais ce n'est sans doute pas le pire : votre belle chemise a pris cher (entre nous, quelle idée cette balade champêtre en tenue de gala !) elle est immettable. Par ailleurs, si vous portiez une *Chemise de satin orangé en crin de ghorac*, il ne vous reste plus qu'à l'ôter de votre équipement.

**\*236\***

---

### **Porte-Nord**

La voix du Miroitier résonne en vous : « *Altesse ! Vos combats ont aiguisé votre maîtrise de la Spirale.* »

– La Spirale ? questionnez-vous tout haut.

Les soldats les plus proches observent circonspects.

« *Oui, Altesse. Vous n'êtes pas sans savoir que les Elem ont le pouvoir de contrôler leurs flux élémentaires. Avec beaucoup*

*de pratique, ils parviennent à conduire cette énergie là où le corps en a le plus besoin pour opposer à l'adversaire une technique imparable. Ce processus est appelé fluduction. Lors de ce combat à trois contre un, la fluduction maîtrisée a permis de concentrer votre flux foudroyant dans la main qui dégainait, vous permettant de frapper à une vitesse fulgurante. »*

- Et le glaive a fait le reste... songez-vous en découvrant le plat de sa lame désormais dépourvu de ses fioritures verdoyantes... pourtant si charmantes.

Vous comprenez que les pyrogravures qui rendaient l'objet magnifique n'étaient autres que de la Foudre incrustée... Sans doute par ce même processus de fluduction, mais à des fins artistiques. Et vous, combattant avec toute la rage dont vous pouviez faire preuve, vous avez troqué sa beauté contre la défaite de vos adversaires. Votre propre flux foudroyant se sera mêlé à la Foudre incrustée, concentrant le tout en un coup mortel. Joli coup, mais votre lame est comme morte. Mieux vaut l'abandonner. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez d'ailleurs consacrer une *offrande au dieu Ptauros* en lui sacrifiant le *Glaive impérial pyrogravé*, afin d'obtenir sa protection. Dans ce cas, rayez-le de votre équipement, notez l'action de l'*offrande à Ptauros* sur votre *Feuille d'aventure* et supprimez le point de *Noblesse* associé au port de ce glaive particulier avant de poursuivre au **190**.

« Hem... » toussote-t-on dans votre tête. « *Sans vous commander, Votre Altesse, dites aux gardes de ne pas me sortir du lit pour si peu. Je vous en saurai gré...* ».

Et Vanagorn de hausser un sourcil... Le droit ou le gauche, à votre convenance.



Pauvre Managorn. Aussitôt marié, aussitôt orphelin pour la troisième fois. S'il n'a jamais laissé paraître son chagrin face à la disparition de votre père, vous ne doutez pas un instant qu'il en ait été fort affecté. Il lui ressemble d'ailleurs davantage chaque jour dans sa manière d'être et de penser, la principale différence entre eux est que son épouse Janulie, à l'inverse de votre mère, ferait une piètre Elem au foyer... Elle le suivra plutôt dans ses pérégrinations. Le décès de votre mère avait fini de vous unir. Jusqu'à ce jour, vous avez été inséparables. Il vous manquera...

Quant à la mort subite de votre oncle, il se peut que ce soit vous le plus touché ! Pour vous, c'est lui votre véritable père. Et vous savez que vous ne ferez jamais un décideur aussi pondéré. Managorn a bien plus l'étoffe d'un meneur. Mais vous savez aussi que s'il était là, il renforcerait votre moral et chasserait vos pensées moroses. À ce moment-même, à qui d'autre que vous pourrait-il penser ? Vous sentez sa présence, sa main chaleureuse dans votre dos et imaginez ses paroles réconfortantes : « Mon jumeau ne peut avoir une destinée moins glorieuse que la mienne ! ».

Un sourire décidé chasse vos dernières larmes... Ces pensées positives vous font le plus grand bien.

Grâce à elles, vous supprimez jusqu'à 2 points de *disgrâce* en présence des gardes palatiaux. *Par exemple, si vous avez déjà accumulé -4 de disgrâce en leur présence, vous n'en subissez plus que -2. Si vous n'en avez que -1 ou -2, vous les réduisez à +0.*

Rendez-vous au **75** pour un repos mérité.



**\*238\***

---

**Couloirs du Palais**

Le Roi vous bénit et vous encourage sur cette voie. Vous voici désormais gratifié d'un +1 de *grâce* en sa présence. Après une embrassade chaleureuse, il vous laisse de bon cœur rejoindre les festivités au **45**.

**\*239\***

---

**Salle à manger**

Le repas se déroule bien. Votre oncle n'a plus toussé et a passé le reste du temps à interroger votre frère sur les talents de bretteuse de Janulie, sa future épouse. Vous observez votre jumeau pendant qu'il discute, comme s'il était un miroir. Quand le Roi vous prie de prendre congé, vous récupérez les lettres et retournez à votre chambre. Managorn rejoint une salle de réception.

« *Tu progresses sur le chemin de la régence...* » Ces paroles résonnent dans votre tête. Soyez fier de vous et recevez +1 de *grâce* en présence de votre oncle.

S'offrent à vous maintenant plusieurs occupations, choisissez celle que vous préférez parmi les actions en italique. Serait-ce possible que *lire les dernières lettres* de votre oncle représente une priorité pour vous ? Dans ce cas, vous iriez sans plus attendre au **88**.

Mais si cela vous rebute, il est encore temps de *réviser votre grammaire de trystalin* pour mieux paraître demain devant les invités. Et si les révisions vous ennuient autant que l'administration, il vous est encore loisible de *lire un livre d'Histoire* sur Ana I<sup>er</sup> le Foudroyant ou *jouer de la lyre*. Si vous ne lisez pas les lettres, notez l'une des trois actions alternatives et rendez-vous au **175**.



**\*240\***

---

**Porte-Nord**

C'est bête, mais vous ne pouvez vous empêcher de trimbaler cette chaussure avec vous... Sa semelle diffuse encore l'odeur de sa porteuse : un brin d'herbe de mélancolie. Sentait-elle la fraîcheur du sous-bois ? À ce propos... que faisait-elle là, comme perdue et peu vêtue, à plusieurs heures à pieds de La Capitale ? La question méritait d'être posée... Maintenant qu'elle l'est... vous brûlez d'envie d'y retourner ! Un bref instant, l'idée folle d'appeler Managorn à vous suivre vous passe par la tête, mais vous vous rappelez subitement qu'il n'est plus seulement « votre » moitié. Soit, vous irez seul !

- Pas question, je t'accompagne...

- J'oublie que tu lis vraiment dans mes pensées...

Rendez-vous au **188**.

**\*241\***

---

**Chambre d'hôte**

Êtes-vous armé d'un *Glaive impérial pyrogravé* ? Si oui, rendez-vous au **251**, sinon rendez-vous au **218**.

**\*242\***

---

**Tanière**

*La tanière empeste l'ours. Néanmoins, les fumets des décoctions diverses se taillent un chemin, dans l'atmosphère poilue, jusqu'à vos narines frémissantes. Il y a ici de quoi tenir une pharmacie.*

Conscient du danger, vous inspectez l'antre... L'ours continue de ronfler à un rythme presque apaisant. Lanterne et arme aux poings, vous passez en revue les différentes étagères avec la sensation désagréable que la tête de loup vous

observe. Les produits rangés ici relèvent de la médecine de campagne, toutefois, vous ne doutez pas de leur efficacité. D'ailleurs, vous pouvez chaparder : un *onguent cicatrisant*, lequel peut décocher un état *écorché*, une *potion de dégrisement*, capable de supprimer l'état *saoul*, ou encore un *parfum de menthe poivrée* vous permettant d'être *parfumé*. Le parfum contient dix doses, la potion et l'onguent, une seule. Après cela, l'investigation devient de plus en plus lugubre, les denrées médicinales cèdent la place aux objets de curiosité malsaine, rendant ce lieu des plus malaisants. Et l'ours d'encore ronfler sans le moindre saut d'humeur.

Si vous estimez qu'il est trop risqué de continuer, il ne vous reste plus qu'à retourner auprès de Bleudécaille au **227**. En revanche, si vous persévérez dans les fouilles macabres, rendez-vous au **151**.

---

**\*243\***

**Ciel**

Grillez 1 à 3 points de **Foudre** et rendez-vous au **223**.

---

**\*244\***

**Chambre d'hôte**

À propos de votre glaive, vous constatez que les magnifiques entrelacs pyrogravés qui donnaient son cachet à la lame se sont évaporés ! La fureur du combat a eu raison de sa beauté. La Foudre cristallisée dans les incrustations s'est sans doute fait « aspirer » dans votre spirale d'énergie pour nourrir la puissance du coup. Résultat, cet objet d'art n'est hélas plus ce qu'il était... Supprimez-le de votre équipement (sans oublier de perdre le point de *Noblesse* que son port vous octroyait).

Rendez-vous au **6**.

**\*245\***

---

**Lice**

Bien que vous y fussiez préparé, la déflagration vous fait sursauter ! De même que les spectateurs, impressionnés. Et l'impact clinqant sur votre bouclier prouve que le cracheur était bel et bien chargé ! Vous jetez un œil aux patrouilleurs, mais ceux-ci ne réagissent pas, ils semblent avoir été avertis de ce coup de théâtre !

Cet olibrius va prendre cher ! Notez que vous êtes *vert de rage* et vengez-vous de cette frayeur au **155**.

---

**\*246\***

**Coin sombre**

Le gladiateur a commis une erreur en vous attaquant sans son équipement. Il n'est armé que d'un poignard et protégé par une cape d'un épais tissu noir. Affrontez-le en silence :

**BARDIS, LA HARGNE**

**Sel 12 – Métal 20**

*Combat 9*

Poignard tinissi :  $\lambda$  3

---

*Estoc du pauvre* : ■ ■ ■ / doubles dégâts

*Fuyard* : Métal  $\leq$  4 / Tentative de fuite

Si vous obtenez la combinaison ■ ■ ■ lors du *premier jet*, BARDIS inflige 6 blessures au lieu de 3 avec son poignard. Sa technique consiste à apitoyer l'adversaire en faisant croire qu'il est sur le point d'abandonner, puis à frapper d'estoc de toutes ses forces quand sa garde a baissé. Ceci dit, Bardis est un fuyard : dès que son score de **Métal** sera descendu à 4 ou moins, vous pourrez décider de cesser le combat pour le laisser partir au **184**.

Mais si jamais son score de **Métal** tombe à zéro, que vous l'ayez tué délibérément ou par accident, vous devrez d'abord vous rendre au **288**.

**\*247\***

---

### Garghorac

*Le Garghorac était autrefois la patrie naturelle des ghoracs verts, du temps des anaïdes (la dynastie des Rois prénommés Ana). Après leur domestication systématique, les éleveurs ont développés des activités arboricoles alors en lien avec l'alimentation des ghoracs, friands de coings amers et de pommes farineuses... Aujourd'hui, la production nourrit La Capitale et son Palais impérial.*

En survolant les tumulus où reposent les guerriers de l'Âge des Elelm, vous apercevez une troupe de saltimbanques empruntant les sentiers sinueux du Val Ghorac vers La Capitale. À tribord, à l'abri des vents marins qui hantent les tombes ancestrales, des paysans récoltent les fruits des vergers : pommiers, cognaciers, fraisiers et oliviers de première qualité. Enfants, vous vous y faufiliez afin d'y chaparder les fruits, juste pour le frisson d'être pris la main dans le sac et d'être obligés de dévoiler votre identité pour qu'on vous lâche ! Les locaux vous appelaient les « chaprinces », contraction de prince et de chapardeur. Tout cela paraît si lointain.

Chaparderiez-vous quelques fruits au **180** pour commémorer le bon vieux temps ? À moins qu'il ne vous paraisse plus virile de saluer les saltimbanques en vrillant ? Auquel cas, tournoyez au **12**.



**\*248\***

---

**Chambre provisoire**

La Reine Flora remarque votre distraction, comme si elle ressentait la concurrence dans vos pensées. Aurait-elle raison de se méfier ? À vous de nous le dire. À y réfléchir, vous la ressentez vous aussi, cette « autre », ce discret parfum de sous-bois néanmoins tenace. Qu'importe, cela vous passera... Savourer votre victoire au **19**.



**\*249\***

---

**Chambre provisoire**

Cette grave blessure au cou vous défigure totalement. Si vous aviez des bandages, ils suintent, si elle est à nu, elle est horrible à voir : verdâtre et purulente. En conséquence, quel que soit votre *Total de Noblesse*, vous devez vous contenter du **50**. À moins que... vous n'ayez eu la soyeuse idée de poter une *Chemise de satin orangé en crin de ghorac*, dont le haut col dissimule l'horrible blessure ; retournez alors au **19** en connaissance de cause.

**\*250\***

---

**SOMBRE FIN**

La douleur est aiguë... La honte rugissante... Enfin, l'hébété-tude s'abat sur vous telle une punition ancestrale. Et quand vous hurlez après la garde, votre sang royal vous a déjà abandonné. Si les coupables ne sont pas pris ce soir, ils seront pourchassés dans tous le Royaume et même au-delà, leur exécution se devant d'être spectaculaire. Dans un dernier rôle frappé de folie, vous ordonnez que vos assassins soient servis en pâture au LOUP-OURS, cette créature de cauchemar qui n'a jamais cessé de vous hanter... Ce soir encore, elle paraît là, tapie quelque part, prête à vous croquer dès que vous passerez · Sous les Ailes de la Dragonne (**Lieu 32**) ·. Ce soir encore, une tête couronnée mourra le cœur rempli de doute et de colère...



**\*251\***

---

**Chambre d'hôte**

Vous sentez la Foudre crépiter dans votre sang tandis que vos veines s'illuminent d'un vert fantastique ! En particulier, celles des mains et des chevilles se mettent à palpiter tout en concentrant de plus en plus de brillance. Vous bondissez avec la force du Dragon et ne touchez plus le sol quand votre lame pyrogravée file vers l'ennemi ! Les yeux noirs de peur, le Calice dresse in extremis un bouclier d'ombre, lequel se révèle inefficace ! Votre main et le glaive – nimbés de Foudre à l'état pur – ne font maintenant plus qu'un et foncent comme un projectile de baliste vers sa cible déjà morte... déchiquetant l'ombre au passage. Aussi terminez-vous votre bond prodigieux en embrochant le renégat ! Vous extrayez aussitôt le long glaive de sa poitrine dans un ultime effort...

Des résidus de Foudre crépitent toujours sur le corps quand la garde palatiale arrive et constate le décès du complot. Seuls les gardes trystalins pourront être mis aux arrêts « proprement ». Hélas, il aurait mieux valu garder le frère de la Reine en vie, ne fût-ce que pour tempérer sa sœur... L'incident diplomatique qu'il souhaitait amorcer n'est-il pas finalement en train de se produire ? Puisqu'il est mort sans procès, la cour de Trystal et son ordre clérical pourraient crier à l'assassinat.

En conséquence, veuillez souffrir la perte de 2 points de *Noblesse*, de même que -2 de *disgrâce* en présence de la Reine. Cochez aussi un *vert-éclair*. En outre, grillez 2 points de **Foudre**.

Rendez-vous au **244**. Mais si votre *Glaive impérial pyrogravé* a le trait *foudroyant*, rendez-vous au **6**.

---

**\*252\***

### **Tanière**

Pour atteindre ce recoin, vous devez vous rapprocher un peu de la bête ensommeillée. Une série d'objets entravent le chemin : peau de fourrure plissée, marmite à moitié pleine du ragoût d'hier, pots vides...

Grillez 1 point de **Foudre** puis testez cette aptitude contre sa *valeur de départ*. En cas d'échec, trébuchez au **71**, en cas de réussite, rendez-vous au **81**.

---

**\*253\***

### **Ciel**

Sonné par la déferlante d'énergie élémentaire, vous peinez à rester en selle. Grillez 1 point de **Foudre** supplémentaire avant d'atteindre votre destination au **66**.

De plus, lancez 1D6. Si vous faites **■**, notez l'état *irradié* sur votre *Feuille d'aventure*.

**\*254\***

---

**Appartements du Prince**

Alors que vous vous croyez perdu, une vive lumière blanche vous éblouit. Instinctivement, vous fermez les yeux. En vérité, vous les rouvrez et distinguez péniblement les murs et les meubles de votre chambre au clair des lunes. Encore cet affreux cauchemar ! Mais cette fois une force mystérieuse vous en a extirpé... Rendormez-vous en paix et réveillez-vous demain au **128**.

**\*255\***

---

**Salle à manger**

– Évidemment, reproche déjà votre oncle, un paresseux comme toi, j'aurais dû m'en douter ! Tu es une honte pour notre famille ! Qu'eût dit ton père ?

– Je vous l'aurais bien dit, mon oncle, poursuit Managorn, mon frère est le portrait de notre père : il ronfle dès qu'il s'assied au bureau ! N'est-ce pas ?

– S'il lui arrivait de s'assoupir au Palais, tonne votre oncle, c'était d'avoir trop travaillé ! Ce qui n'est pas le cas de ton frère !

Quelque peu amusé par le clin d'œil complice du frangin, vous vous excusez auprès Sa Majesté qui pardonne pour cette fois, mais vous ordonne aussitôt de lire pour demain matin non seulement toutes les lettres encore non lues, mais aussi une série de nouvelles missives arrivées il y a tout juste une heure.

Cela dit, malgré l'intervention reconfortante de Managorn, la honte vous submerge pour avoir déçu votre oncle. Subissez -1 de *disgrâce* en sa présence.





Le reste du repas se déroule bien. Votre oncle n'a plus toussé et a passé son temps à interroger Managorn sur les talents de bretteuse de sa future épouse, dont tout le monde sait qu'elle excelle au maniement du sabre-dentelle, une lame courbe importée d'Ombrie. Managorn ajoute que tout ou presque en sa future épouse a une irrésistible touche d'exotisme.

La conversation touche à sa fin en même temps que le repas. Quand le Roi vous demande poliment de prendre congé, vous récupérez les lettres et retournez à votre chambre. S'offrent maintenant à vous plusieurs occupations possibles, choisissez-en une parmi les actions en italique suivantes : consacrer votre soirée à *lire toutes les lettres* au **291** ? Seulement *lire les lettres les plus récentes*, dans ce cas, rendez-vous au **88**.

Si le courrier officiel ne vous inspire pas, il est encore temps de *réviser votre grammaire de trystalin* dans l'espoir de mieux paraître devant les invités de demain. Cela dit, si l'étude ou l'administration vous ennuient autant l'une que l'autre, vous pouvez aussi bien *lire un livre d'Histoire* sur Ana le Foudroyant et sa lignée, ou *jouer de la lyre*. Si l'une de ces trois actions alternatives vous tente, notez-la et rendez-vous au **175**.

**\*256\***

---

### Tanière

Vous farfouillez dans tous les pots, les sacs en toile, les tubes, les gourdes, trifouillez dans des poudres, des cendres de bois et de... vous ne préférez pas savoir. Enfin, à l'odeur, vous dénicher le compartiment des épices, parmi lesquelles un lourd bocal en grès contient votre bonheur : de fins cristaux blancs et bleutés. Or, là, un sentiment de gêne mêlé de

vieux souvenirs vous assaille. Ces fouilles improvisées ne sont pas dignes de votre rang, qui plus est, vous n'êtes plus l'adolescent orphelin auquel on passait tout si facilement. Nonobstant, vous saisissez une poignée de sel bleu, et tandis que les grains filent doucement entre vos doigts, votre enfance défile : la mort de votre père, la rencontre de l'Ours à tête de loup, la vieille Omphal, le décès de votre mère, l'intronisation de votre oncle, votre entrée à l'École Impériale... Mais que faites-vous là ? Ce n'est pas votre place, il est plus que temps de retourner au Palais. Vous pliez bagages, vos regrets derrière vous. Seule reste incrustée la sensation d'une tête de loup vous toisant depuis le fond des âges.

Si cela vous chante, ajoutez à votre équipement un *tube de Sel bleu du Kataï* (si vous décidez d'y goûter, notez que vous avez le *goût du sel*). Notez surtout que vous êtes *hanté par le Loup-Ours* et retournez vers Bleudécaille au **227**. Sauf si vous avez chapardé la *Serpe irisée*... dans ce cas, rendez-vous au **171**.

**\*257\***

---

### Royaume de la Dragonne

Rempli de remords, vous franchissez le seuil qui vous sépare de la mort. Comme le veut la coutume, vous passez littéralement sous les ailes de la Dragonne, déesse-reine des défunts. Ce faisant, vous lui jurez obéissance pour l'éternité. Les silhouettes de votre oncle et de vos parents illuminent la voie, une mélodie lyrique entendue maintes fois dans votre enfance rythme vos pas : c'est *L'écureuil et le Dragon*. Même mort, le regard de votre oncle pèse plus lourd sur vous que votre conscience. Celui de votre père, vous en aviez oublié la couleur. Et votre mère ne contemple que sa lyre. Honteux, vous avancez vers eux le pas traînant. Contre toute attente, votre père vous adresse la parole en ces termes : « Fils, ne savais-tu pas que tes Ancêtres sont toujours avec toi, prêts à ad-

mirer tes exploits ? Même les plus intimes... ».

Notez que lors de votre prochain essai, vous démarrez l'aventure *hanté par les Ancêtres*.

**\*258\***

---

### Cratère fleuri

Quand vous prenez congé de vos hôtes, non pas pour rejoindre le Palais mais pour vous rapprocher encore davantage du cratère, ceux-ci sont pour le moins surpris. Et quand votre bourse bruyante s'y déverse, on ne manque pas de chuchoter des commentaires en votre défaveur : ces demoiselles pensent que vous cherchez à les impressionner ou les attendrir. Dommage, car il n'en est rien. Ce geste sacré ne pouvant être interrompu, vous rattraperez le coche une autre fois... Sachant que vous êtes obligé d'en céder au moins 10, combien de *cérastres* cédez-vous à la mémoire du Roi Ana le Foudroyant ?

- Pour 10 *cérastres*, réanimez 1 point de **Spectre**.
- Pour 15 de plus, réanimez 1 autre point de **Spectre**.
- Pour 25 *cérastres*, votre *valeur de départ* de **Foudre** augmente de 1 jusqu'à la fin de l'aventure.
- Pour 100 *cérastres*, cochez un *vert-éclair*.
- Dans tous les cas, par tranche de 50 *cérastres*, vous subirez -1 de *disgrâce* en présence de la Reine (*soit 2 disgrâces pour une dépense de 100*).
- Si vous déversez l'entièreté de la bourse, notez que vous faites une *offrande* à *Ptauros*. Dans ce cas-ci, vous ne subiriez aucune *disgrâce* car vous agiriez à leurs yeux de manière désintéressée.

Une fois votre choix effectué, rendez-vous au **51**.

Chaque option ne peut être choisie qu'une seule fois et les bénéfiques peuvent être combinés : *par exemple, en dépensant 50 cérastres, Vanagorn augmente sa Foudre de 1 et réanime 2 points de Spectre, mais dans ce cas, il subira en contrepartie -1*

*de disgrâce en présence de la Reine. Autre exemple : pour 110 cérastrès, il réanime 1 point de **Spectre**, coche un vert-éclair, mais subit aussi -2 de disgrâce en présence de la Reine.*

---

**\*259\***

### **Tanière**

Apeuré, néanmoins éclairé, vous en appelez à la toute puissance de votre Foudre intérieure, jurant par Ptauros que ce sera lui ou vous ! Vous lâchez la lanterne pour exécuter ce bond fantastique qui précède l'estoc mortelle et la tanière s'illumine du vert-éclair de votre audace ! À cet instant précis, un hurlement retentit, celui d'un loup décapité dont les yeux morts rougeoient plus vifs que des feux ! Dans l'élan, vous n'avez guère le temps de frémir, votre lame s'abat sur la bête redressée en même temps que ses griffes vous lacèrent le dos. Un drôle de sang violacé jaillit à vos pieds alors que l'ours recule, la déchirure verdoyante que vous lui infligeâtes le fait souffrir atrocement. Mais la tête de loup hurle de plus belle... et le bocal qui la contenait jusqu'alors explose ! Animée par vous ne savez quel maléfice, la tête fond sur vous toutes dents dehors et les yeux en flammes.

Grillez 2 points de **Foudre** puis testez-la contre sa *valeur actuelle*. Si vous réussissez, esquivez cette engeance maléfique au **261**. Si vous échouez, pissez-vous dessus au **98**.

---

**\*260\***

### **Vieux bois**

Vous courez à toute vitesse, la lanterne brinquebalant, l'ours vous pourchasse quelques instants à travers bois en grognant avant de ralentir, se sentant dominé par l'aura glaçante de Bleudécaille, laquelle vous guide vers la sortie en même temps que la lumière.

Supprimez de votre équipement le dernier objet que vous vouliez chaparder, car il vous a échappé pendant la fuite, puis rendez-vous au **227**.

**\*261\***

---

### Tanière

Non seulement vous l'esquivez d'un pas de côté, mais vous lui assénez un sacré coup de taille qui l'envoie valdinguer dans le décor ! Au même moment, l'ours geint de plus belle et paraît au bord de l'inconscience. Si vous en profitez pour l'achever, notez le mot de passe *vieux souvenir*, si vous ne l'avez pas déjà, ainsi que le mot de passe *griffes*, avant de retourner vers Bleudécaille au **227**.

**\*262\***

---

### Porte-Nord

Alors que vous êtes ébloui par la beauté de la Reine, ses demoiselles de compagnie lui chuchotent quelques notes que vous comprenez à moitié. Apparemment, elles sont en train de lui parler de vous en des termes plutôt flatteurs et amusants. Soudain, l'évidence vous frappe comme la foudre frappa l'épée du Roi Ana I<sup>er</sup> ! Vous les avez déjà vues tout à l'heure quand vous discutiez avec Bleudécaille à la fenêtre de votre chambre. Leurs commentaires font rire la Reine et vous sentez qu'elle vous appréciera sans doute davantage... À moins qu'elle ne vous trouve des plus ridicules... Vous n'en savez trop rien. Rendez-vous cependant au **115**.



**\*263\***

---

**Cauchemar**

Soudainement inspiré, vous mettez la main à votre bourse et en extrayez une poignée de *cérastres* que vous jetez à la face du monstre. En vol, les pièces prennent la forme d'un matou imposant la queue ébouriffée. Tintant au lieu de souffler sur l'ennemi, le familier griffe en force son terrible adversaire tentant de l'éborgner... et la tête de loup se met à miauler au lieu de hurler. Vous vous gaussez, les yeux malicieux, satisfait de votre tour. Mais quand vous tournez les sabots, le visage de votre mère apparaît dans le ciel ombrageux, fond sur vous la bouche grand ouverte, des miroirs en guise d'yeux et des éclairs comme cheveux... Avant que sa bouche vous avale, vous distinguez dans ses « yeux » votre reflet, mais n'y voyez qu'un ours à tête de ghorac... Notez que vous êtes *hanté par le Loup-Ours* puis réveillez-vous au 22.

**\*264\***

---

**Temple des Œillades**

Par-delà l'ensemble des invités, assombri derrière une colonne torsadée imposante, vous repérez l'Elem que la Reine dévisageait tout à l'heure. Celui-ci n'a pas l'air aussi affecté que les autres. Mais peut-être vous faites-vous des idées ? Sa robe carmin parsemée de motifs noir-soleil en forme de pétales tombants présage un rang clérical élevé et teinté de mystères. En outre, il s'agit du frère et conseiller de la Reine dont l'anonyme a parlé dans sa lettre. Son comportement ne vous dit rien qui vaille, d'autant plus que, depuis le début de la cérémonie, la Reine et lui se livrent à un jeu de regards animé. Si le doute et la colère planent sur vous au point que vous jugez ce comploteur coupable d'avoir assassiné le Roi, vous pourriez le faire arrêter séance tenante.

Tout d'abord, si vous possédez le mot de passe *toge de cristal*, rendez-vous immédiatement au **23**.

Sinon, si vous avez ordonné à la Wyverne de *faire surveiller la Reine* ou même de *déployer discrètement le moins de soldats possible*, vous pouvez ordonner aux subalternes présents d'emprisonner le Calice au **76**. Mais si vous n'avez pas donné l'un de ces *ordres*, vous ne pouvez hélas rien tenter et devez vous rendre au **65**. Si vous avez donné l'un de ces *ordres* mais préférez ne pas envenimer la situation, car il est possible que la rage égare vos pensées, il vous reste à rejoindre votre chambre au **65**.



---

**\*265\***

### Coteaux du Borgan

Quand vous réapparaissiez rose pâle et tâché de sang, Bleudécaille comprend que quelque chose de grave s'est produit. Comme il vous devine fiévreux et sent sur votre peau l'odeur du monstre, l'inquiétude l'envahit et vous chanceliez. Il vous rattrape du bout des lèvres pour vous coucher délicatement. Auriez-vous ramené une *crème cicatrisante élémentaire* ? Si oui, Bleudécaille s'en saisit au **172**. Si non, il vous lèche au **271**.

---

**\*266\***

### Coin sombre

Avez-vous *lu un livre d'Histoire* ? Si oui, rendez-vous au **174**. Sinon, Bardis n'a que faire de vos palabres de Prince pathétique et vous force à l'affronter au **246**.

**\*267\***

---

**Porte-Nord**

Il vous a quitté voilà moins d'une demi-journée, comment penser à autre chose ? Vous voudriez vous souvenir de tout sauf de sa mort, mais seuls s'imposent à vous l'expression de sa crispation figée et le brouhaha des invités agglutinés autour de son corps. Vous sentez comme une main sur votre épaule, sans doute un souvenir car il n'y a personne... Fut-ce la main de votre frère, de votre belle-sœur, de feu votre mère, du Miroitier ? Qu'importe, pourvu qu'elle vous donne encore un peu de chaleur. Vous confiez votre peine à la nuit.

Joueriez-vous un air *à la lyre* au **197** pour le dissiper ? À moins que vous ne préfériez le noyer au **169** dans une bonne *Liqueur de groseilles* ? Si vous n'avez pas ces objets avec vous, ou si vous préférez ne pas les utiliser, il vous reste à penser à autre chose au **184**.

**\*268\***

---

**Appartements du Prince**

Vous n'aurez rien senti de l'intervention du chirurgien. Dans l'urgence, elle aura fait au mieux pour traiter votre plaie particulière. Tout au plus des mots surgiront dans vos rêves : morsure, infection, brûlure, forêt, folie, Lune-Sans-Écrin... Quand vous émergez de ce qui vous semble avoir été un long voyage, le premier visage à vous accueillir est celui de votre frère terriblement inquiet.

- Tu l'as revu ?

Vos paupières clignent en guise de réponse.

- Une troupe de ghoraciens est en route, menée par Gavern ; tu te souviens, le confident de maman. Ils feront la lumière sur cette sombre affaire.

Vous vous raclez la gorge en acquiesçant.



- Au fait, une ravissante Dame voulait te voir, je lui ai dit que vu ton état, tu...
  - Fais-là entrer ! Coupez-vous, d'un coup ravivé.
  - D'accord, sourit Managorn, je vous laisse. Si besoin, tu sais où me trouver. Essaie au moins de te reposer.
- Rhabillement vous décevement et ouvrez la porte du **85**.

**\*269\***

---

### **Vestiges ancestraux**

*L'humide passé, les frissons et l'écho de vos pas sont les pierres de vos voûtes devenues secrètes. Le souvenir des morts guide ici l'esprit avec l'estomac dans les talons. Vestige de vous-même, vous flottez en ces lieux. Boiront-ils à votre santé ?*

Après les loisirs, vous ressentez le besoin de vous recueillir auprès de vos Ancêtres. Le Palais a beau s'égayer en tous sens, sous vos airs décontractés, pour ne pas dire désinvoltes, vous affichez une mine préoccupée.

Au détour des passages voûtés et dérochés des cryptes du Palais gît un très vieux sanctuaire voué aux cultes des Ancêtres. Il est hélas abandonné depuis des décennies, non pas qu'on ait cessé de rendre hommages aux aïeux, au contraire, mais disons plutôt que cela se fait différemment, de façons plus personnelles, moins ostentatoires, plus solitaires. Le lieu n'est ni secret, ni oublié, mais délaissé. Ces sont les Ancêtres qui vous y ont conduit, car vous croyez en leur sagesse autant que le plus humble de vos soldats. Ces cultes ancestraux sont davantage répandus chez les soldats et les nobles, mais ils occupent une place honorable au sein de toute institution traditionaliste. Ils sont en revanche peu sollicités par les domestiques, qui leur préfèrent les Muses, comme les Œillades.

Le temps de songer à tout cela, vous y êtes : le sanctuaire est un vaste réseau de caves entourant les cryptes propre-

ment dites. Certaines font aujourd'hui office de réserves d'alcool, car selon une croyance répandue chez les nobles, les eaux-de-vie et autres spiritueux sont comme des vaisseaux où embarquent les Ancêtres pour visiter leurs descendants. Naguère, on honorait chaque visage illustre en accrochant une réplique de son masque funéraire sur les murs du sanctuaire, lequel en était recouvert jusqu'au sol. Quelques stèles et bustes royaux firent exception à la coutume dès lors que la masquolâtrie tomba en désuétude ; vous-mêmes êtes de la quatrième génération à ne plus pratiquer ce rite. Chemin faisant, vous dénîchez une *liqueur de câpres rituelle*... Elle doit avoir au moins cinquante ans. Vous en versez quelques lampées en guise de libations. Les Ancêtres, du plus sage au moins sobre, ont désormais toute votre attention.

Quand vous en aurez fini avec eux, l'heure du repas familial sera venue au **32**. Inscrivez la *liqueur de câpres rituelle* dans votre équipement.



---

**\*270\***

### **Cascade aux Muses**

– Quel athlète, envoie Lisha !

Médusé mais charmé, Zaris vous voit passer juste devant lui au moment de plonger. Aussi est-il distrait lors de son propre saut et tombe-t-il sur vous ! Vous coulez ensemble pendant quelques mètres avant de remonter à la surface. À peine votre respiration reprend-elle que Zaris fond sur vous et vous vole un baiser bien mérité !

Chose promise, chose due, il vous offrira sa lame : un *Poignard tinissi*. Recevez également +1 de *grâce* en présence des gladiateurs.

### Poignard tinissi

Malus de Combat : -1 – Blessure : \ 2

Main directrice : ignore 1 point de protection

Main gauche : combat à deux armes = **Foudre** -1

Le *Poignard tinissi* est une arme fascinante. Sa lame, forgée dans les jungles torrides de Tiniss est réputée inoxydable et inusable. Elle convient aux assassins ou aux combattants agiles, qui la préfèrent au bouclier jugé encombrant. Étudiée pour être utilisée en complément de l'arme principale, le *Poignard tinssi* inflige 2 dégâts, dont 1 passe outre toute protection tant que le poignard est utilisé seul avec la main directrice. S'il est utilisé en tant qu'arme secondaire, le poignard perd cette capacité mais acquiert une autre facilité : l'option tactique du *combat à deux armes* (p. 25) devient moins coûteuse, elle demande toujours de griller 1 point de **Foudre**, mais plus la dépense du D6 tactique. L'arme est redoutable pour qui sait la manier. Zaris vous offre un cadeau princier. Malgré tout, son maniement ne vous étant pas familier, vous subirez constamment un malus de -1 point sur votre valeur de *Combat* chaque fois que vous l'utiliserez.

Après vous être entraîné avec Zaris au maniement du poignard, retournez barboter au **298**.

**\*271\***

---

### Coteaux du Borgan

Ne sachant trop quoi faire, Bleudécaille lèche votre plaie la plus grave, celle du cou. Inconscient, vous ne le verrez pas lécher ensuite l'herbe pour chasser l'arrière-goût de loup longtemps macéré dans un bocal... Il devra bien se résoudre à vous ramener dans cet état. Notez que vous êtes *mordu* et *irradié* puis rendez-vous au **268**.

---

Lice

L'œil suspect, le Tricorne vous jauge en une seconde avant de se jeter sur vous pour une attaque surprise ! Le public s'étonne de cette brusquerie et c'est dans un silence soudain et pesant que l'affrontement commence. Pour la première *passé d'armes*, votre adversaire obtient le dé médian sans condition. Inutile de vous dire que cette rencontre n'a pas pour but la mort d'un opposant. Aussi, dès que l'un de vous aura subi 12 premières blessures, le combat-il prendra fin.

**LE TRICORNE D'ÎLEDAUVENT**

**Foudre 21 – Argile 32**

*Combat 15 – Noblesse 8+*

Tricorne de Roca : \ 2 – Cracheur : \ ?

---

*Mise à mort* : triple / Tricorne = *valeur de blessure* +4

Cet Elem excelle dans la maîtrise de l'élément **Argile**, peu courante dans vos contrées. Elle s'utilise de la même manière que votre **Métal**, il s'agit ses « points de vie »... Peut-être a-t-il plus d'un tour dans son sac avec ça...

Pour ce qui est de son *Total de Noblesse*, il est égal à une base de 8 à laquelle s'additionne la somme des *valeurs absolues* de vos *grâces* et *disgrâces* en présence des gladiateurs : *si vous avez une grâce de +1 et une disgrâce de -1, cela donne +2 au Total de Noblesse du TRICORNE.*

Après avoir infligé sa première blessure au TRICORNE, rendez-vous au **296**. Cependant, si vous perdez 12 points de **Métal** sans avoir blessé une seule fois votre adversaire, vous devrez vous rendre au **216**.

**\*273\***

---

**Porte-Nord**

Malédiction ! Une de plus dans votre ligne de mire... Vous aviez cru bon de viser plus haut, mais finalement, les sou-brettes et autres sauvageonnes sont bien plus divertissantes ! Pour vous en convaincre, supprimez malheureusement jusqu'à 2 points de *grâce* applicables en présence de la Reine. *Par exemple, si vous avez accumulé +4 de grâce en sa présence, vous n'en avez plus que +2. Si vous n'aviez que +1 ou +2 de grâce, ils seraient réduits à +0.* Après quoi, retournez l'esprit léger au 75.

**\*274\***

---

**Cascade aux Muses**

*Le bois qui jouxte la cascade précède une forêt de plus en plus dense. Une terrasse où se creuse la cascade - chute de ciel liquide - abrite une faune extrêmement riche de volatiles, véritable arc-en-ciel à plumes.*

Votre passagère se cramponne de toutes ses forces et ne peut s'empêcher de jurer au début du voyage. Mais très vite, la beauté du paysage l'emporte et l'amène à se détendre.

- Je m'appelle Adamance, hurle-t-elle.

Quand Bleudécaille fait irruption dans ce havre de paix, les oiseaux s'effraient et se réfugient les arbres dans une cacophonie de piaillements. Doucement, Bleudécaille se pose, faisant frémir les feuillages. Heureux de mettre pied à terre, vous mettez un temps à vous faire au grondement de l'eau déferlante. L'étreinte de votre passagère se desserre, vous descendez l'un après l'autre. Content de mettre pied à terre, vous mettez un temps à supporter le grondement de l'eau déferlante. Bleudécaille attire alors votre attention sur les scintillements à la surface de l'eau.

- Je me demande à quoi ils sont dus, lancez-vous.
- Je ne me suis jamais posé la question, avoue votre compagnie éphémère.
- Vous ne devinez pas ? joue le Dragon.
- Tu es plus versé que nous dans les mystères de ce monde, concédez-vous.
- Versé ? interroge Adamance, émerveillée d'entendre le Dragon parler !
- Certes, accordez-vous. Les Dragons du Palais sont pris en charge dès l'œuf par des éveilleurs d'Aldarac. Une fois qu'ils ont appris à parler l'impérial, nos Dragons peuvent suivre n'importe quel cours de n'importe quel précepteur adapté à leur âge. L'aîné de la famille, le vénérable Rag'Ana, enseigne lui-même aux Elem.
- J'ignorais la place des Dragons dans l'enseignement des nobles, s'émerveille-t-elle encore.
- Voyez par vous-même, raillez-vous, il s'agit d'un spécimen parfaitement distingué qui se passionne pour le naturalisme...
- Tenant vainement de faire abstraction de vos taquine-ries, Bleudécaille reprend :
- Eh bien, les naturalistes (précisément) se disputent à ce sujet : pour les uns, les reflets émanent de la faune sous-marine, pour les autres, il s'agit d'un gisement élémentaire d'Eau très diffus.
- Hem... Intéressant ! Grincez-vous. Tu veux dire que ce sont les truites qui donnent cet aspect à l'eau ?
- Pas les truites, idiot ! Les Muses sauvages !
- Vous riez de votre propre plaisanterie quand vous entendez Bleudécaille répliquer avec sa grosse voix.
- Que n'a-ton fait mander les Mages consulaires du Kataï pour vérifier ? Baillez-vous.
- J' imagine, soupire l'érudit, qu'ils seraient capables de réclamer la cascade en paiement de leur service...
- Alors que vos regards complices se croisent, un magnifique

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

**\*275\***

---

### **Jardins intérieurs**

Vous arrivez devant le perron, l'entrée toujours ouverte et son rideau flottant. Des lanciers aux pavois de métal poli sont postés de part et d'autre... assis sur les dalles, en train de jouer aux cartes, la lance fichée entre deux marches démisées et le bouclier servant de lit confortable aux chats errants. L'ambiance festive du mariage aurait-elle tendance à faire relâcher la pression ? Puisqu'ils vous voient arriver, les comparses se redressent, se rééquipent fissa au mépris des sommeils félins et vous saluent hoquetant, les mains griffées par les rêves troublés. Trop préoccupé pour les sermons, vous leur donnez l'ordre de vous mener aux appartements du Miroitier. Ils se regardent, surpris, puis s'exécutent.

Vous traversez la salle des prières tripartite jusqu'à l'autel central tout fait d'éclats de verres, métaux et autres surfaces réfléchissantes, puis ils vous font emprunter un passage discret derrière l'autel, un parfait trompe-l'œil. Vous descendez, tournez, remontez et redescendez et retournez sans fin jusqu'à la porte du Miroitier. L'escorte éméchée annonce péniblement Votre Altesse en jouant un peu fort du heurtoir.

Votre main sur le front en sueur, vous renvoyez ces imbibés, posez la torche au mur et attendez l'ouverture de la porte. Un échanson semi-léthargique vous fait donc entrer au **292** puis retourne se coucher.



**\*276\***

---

**Ciel**

Ce petit tour de magie élémentaire vous a vivifié ! Il est certain que vous manquez de maîtrise pour connecter votre flux foudroyant à celui de Bleudécaille, et c'est bien pour cela qu'il faut s'entraîner !

Régénérez 1 point de **Foudre** avant de rejoindre la Cascade aux Muses au **66**.

**\*277\***

---

**Coteaux du Borgan**

Rien de tel qu'un bain de Lunes pour se remettre d'émotions fortes. Vous tracez, comme disent les jeunes de La Capitale. Le vent du soir est tonique, c'est le moins qu'on puisse dire, mais Bleudécaille diffuse une sorte de trop plein de chaleur qui lui permet de rester à bonne froideur tandis qu'il vous réchauffe. Mais comme il accélère la cadence, vous regrettez de ne pas maîtriser votre flux flamboyant aussi bien que le flux foudroyant... Les nuages et paysages défilent en même temps que vos pensées, tout aussi vite. Le voyage ne vous semble pas si long et vous atterrissez bientôt à l'orée du bois près d'où se trouvait la *fille*...

Les yeux lumineux de Bleudécaille éclairent la zone. Heureusement, ce n'est pas une mission d'infiltration... Cela dit, qui sait ce qui vous attend ? Quand vous mettez pied à terre, vous fermez les yeux et vous remémorez la scène. Pendant ce temps, la créature aux pouvoirs aussi fins que spectaculaires examine l'orée du bois d'où part un sentier d'apparence peu fréquenté.

- Vanagorn. Cette partie du bois donne sur un domaine monstrueux.

- Un domaine ? répétez-vous. Oui, sans doute celui d'un ghorac d'âge vénérable. Nous nous inclinons et lui deman-



derons la permission de circuler un peu.

- Non, dit-il soucieux, pas un ghorac.

- Quoi donc alors ? Un Dragon du Palais ?

- Non plus. C'est une entité différente, inhabituelle... Incomplète...

- Comme si elle était en train de naître ou de prendre forme ?

- Oui, en quelque sorte. Sois prudent, Vanagorn.

- Ne t'en fais pas, surveille mes arrières, je n'en ai pas pour longtemps.

Vous sortez une lanterne sourde du grand sac dont est toujours équipée votre monture. Plus intrigué qu'inquiet, vous empruntez le sentier désigné qui semble ne plus avoir été foulé depuis des siècles.

Rendez-vous au **165**.

---

**\*278\***

### **Chambre d'hôte**

*Cette chambre a été transformée en « jardin alchimique » ! Une chape de plomb vous fait suffoquer, une fumée noire s'échappent des cornues et des alambics, mais aussi des fleurs... C'est le Cauchemar distillé !*

Le Calice est toujours dans sa chambre. Il s'occupe de ses fleurs noires, les arrose, les caresse, leur parle même. Un domestique en tenue d'ouvrier est assis derrière lui, les mains terreuses posées sur ses genoux. Ils discutent mais aucun son ne vous parvient. Vous flottez vers le domestique pour découvrir son visage, il s'agit d'un Elem aux traits lointains, les yeux d'or en amande et une sorte de duvet foncé en guise de sourcils. Arrivé devant lui, vous vous baissez pour examiner son visage... votre nez touche alors pratiquement le sien. Malgré tout, l'ouvrier ne bronche pas, il ne peut deviner votre présence. Mais quand vous vous retournez pour inspecter son

acolyte le Calice, une silhouette noirâtre aux aspects curieusement mi-élémentaire mi-végétal se tient maintenant à côté de lui. Sa présence ne semble pas non plus avoir été remarquée par les deux comparses. En revanche, c'est à vous qu'elle s'adresse en ces termes :

- Voilà ce qu'il en coûte de se mêler des affaires des dieux, Prince Vanagorn : la mort.

Mais a-t-elle réellement prononcé ces mots ? A-t-elle seulement une bouche ? Parle-t-elle dans votre esprit ? D'ailleurs, n'êtes-vous pas qu'esprit ? N'interprétez-vous pas ce qu'elle inspire ? Sentiments d'échec, de culpabilité ? Et tandis que vous devenez pure pensée, votre enveloppe spirituelle se laisse aspirer sombrement vers la silhouette tout en s'émiettant. Et vos lambeaux de se changer en pétales lorsqu'ils touchent le sol. Finalement, vous ne rejoindrez pas vos Ancêtres, mais nourrirez l'inconsistance mélancolique d'une entité qui se veut dieu.

Par hasard, auriez-vous fait une *offrande* à *Ancolie* ou auriez-vous le *goût du sel* ? Si au moins une de ces propositions est vraie, *épidez* le **300**. Sinon, il ne vous reste qu'à passer · Sous les Ailes de la Dragonne (**Lieu 32**) ·.

**\*279\***

---

### Quartiers du Miroitier

Vous tendez l'oreille, intrigué.

- Selon les lois qui régissent les phénomènes divins, bien souvent, l'intensité de la foi et la rigueur de la prière conduisent à la victoire. Mais quand les camps opposés exultent d'une ferveur sans faille, quelles que soient la cause que chacun défend, les guerres qui en résultent sont les plus longues et les plus terribles de l'Histoire...

- Certes, ravalez-vous, mais revenons à la stratégie... Si je vous suis, *Ancolie* est le dieu des fleurs, des bals et des couronnes. D'ailleurs, avez-vous vu que la Reine Flora porte une

couronne aux motifs floraux ? Le lien entre les fleurs et les couronnes est évident...

Fronçant des sourcils roses imitant la chenille poilue du Borgan, le Miroitier vous interrompt : « Ancolie préside aux floraisons et aux couronnements, pas aux fleurs ni aux couronnes. »

- Quelle différence ?

- Quelle différence entre un œuf et une éclosion ?

- L'œuf se mange ? Hasardez-vous...

- Soit, la métaphore ne vous parle pas, changeons de registre, propose-t-il malicieux : quelle différence faites-vous entre un pendu et une pendaison ?

Vous réfléchissez, interloqué. Puis une idée originale vous vient : « Si Ancolie était le dieu des pendus, il n'aurait guère de monde à son autel, et puis, ce serait un peu comme être dieu des cailloux alors qu'on pourrait être le dieu de la montagne... Alors qu'en tant que dieu des pendaisons, il pourrait décider du sort des condamnés et aurait davantage de suppliants à son portillon ! »

- Bravo, Altesse, c'est ici que je vous attendais. Ancolie, ou le Calice, veulent peut-être interférer dans un couronnement en préparation.

- Ou remettre en cause un couronnement ayant déjà eu lieu, comme celui de Flora.

- C'est possible, concède le Miroitier. Mais, à ce stade, nous manquons d'éléments. Et c'est précisément sur le terrain du secret que joue Ancolie.

- Comment anticiper les agissements du Secret personifié ? Vous devez m'aider, vous qui êtes le serviteur des Œillades, ne pourriez-vous épier ses secrets ?

- Les querelles entre divinités ne sont jamais de bon augure, Mon Prince. La lettre qui met en garde l'administration du Vaste Royaume emploie les voies de la diplomatie et du secret. Suivez cette voie autant que possible. Mais si la situation se corse et que vous en venez aux mains avec le Calice d'Anco-

lie, gardez-vous de le menacer au moyen d'armes conventionnelles, d'aussi bonne facture soient-elles. Seuls un armement enchanté ou des pouvoirs divins pourraient contenir les siens. Bien sûr, je vous aiderai du mieux de mes capacités. Mais de grâce, évitez toute confrontation.

Après quoi, le Miroitier vous enjoint de laisser la Wyverne et les soldats du Palais en dehors de cette affaire.

Fatigué, il vous souhaite de beaux rêves. Une bonne nuit de sommeil, avoue-t-il, est toujours la clef du succès. Sur ce, il vous bénit d'un simple regard éclairé et se rendort aussitôt sur sa chaise à bascule vous laissant seul dans la pénombre... Si toutefois la Wyverne est déjà alertée, vous le lui chuchotez avec regret et il marmonne les yeux fermés qu'il montera un plan approprié... avant de se mettre à ronfler bruyamment.

Suite à l'entrevue, réanimez 1 point de **Spectre** puis augmentez votre **Spectre de départ** de 1 point de manière permanente. Notez le mot de passe *toge de cristal*. Pour cette nuit, il vous reste à suivre son exemple au **181** ou à peaufiner votre stratégie contre Ancolie au **70**.

---

**\*280\***

### **Porte-Nord**

Sans réfléchir, vous dégainez l'onéreux glaive dans un tourbillon désespéré, c'est là qu'un éclat vert-de-foudre jaillit du fourreau et illumine la scène : alors que le croc d'Omphal commençait à faire perler le sang de votre cou, Bardis et son acolyte face à vous avaient déjà saisis leurs longs poignards tinissi, parés à vous pourfendre. Mais l'arc d'énergie élémentaire décrit par le glaive les foudroie tous les trois dans une détonation terrifiante. Le temps de réaliser que vous venez de porter le premier coup, les deux assaillants gisent à vos pieds les chairs brûlées, encore crépitantes aux endroits lacérés... Mais votre lame les a-t-elle seulement touchés ? Stupéfait,

vous réalisez que votre main directrice est devenue phosphorescente, imprégnée du vert le plus captivant qu'il vous ait été donné de voir. Soudain, l'agitation de la garde palatiale vous ôte à la contemplation : de fait, vous êtes comme un phare dans la nuit...

Naturellement, les soldats accourent vers vous. Ils sont rassurés de vous voir debout mais s'inquiètent de cette laide estafilade au niveau du cou. Instinctivement, votre main brillante caresse la blessure... vous arrachant un cri de douleur ! Votre main est brûlante !

Perdez 2 points de **Métal**, bien que vous ayez cessé de saigner, et notez que vous êtes *irradié*. Grillez également 1 point de **Foudre** pour avoir déclenché cette botte meurtrière sous l'effet du stress.

- Faites appeler le chirurgien ! ordonne un capitaine.
- Faites venir le Miroitier ! contre-ordonne un autre.
- Faites donc un bandage ! ose un inférieur.

Pendant que la soldatesque s'affaire en tous sens en appelant aux auxiliaires les plus proches et les plus éminents, vous distinguez un groupe de palatiaux restés en retrait : ceux-là mêmes qui avaient interrompu le combat de gladiateurs et mis Le Tricorne aux arrêts sur votre demande. Ils se demandent à quoi vous jouez...

Suite à ce scandale, Vanagorn mérite -1 de *disgrâce* en présence des gardes palatiaux.

Si vous avez le mot de passe *toge de cristal*, rendez-vous sans attendre au **236**.

Sinon, ce n'est pas grave, il temps pour vous de reprendre l'histoire en mains... Finies les bêtises ! Ils attendent tous de vous d'être un Prince opérationnel. Mettez donc de l'ordre dans cette pagaille au **190** !



**\*281\***

---

**Appartements du Prince**

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

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

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

Simultanément retentit un cri de douleur suivi d'un juron chantant, chaud et chuintant. Ce n'était pas de l'impérial, on eût plutôt dit du selkel. Vos yeux descendent sur les serviteurs : l'un des porteurs a laissé tomber des pots de jolies fleurs noires. En éclatant la vitre, vous avez exposé ce malheureux à des tranchants mortels en chute libre ! Par chance, la plupart se sont fichés ou brisés autour de lui. D'aucuns viennent à son secours, vous toisant l'air soupçonneux (perdez 2 points de *Noblesse*).

Vous avez brisé l'effervescence matinale. Rouge de honte, allez-vous fondre en excuses au **102** ? descendre pres-sément au **69** vous enquérir du blessé ? ou bien engager la conversation au **25** avec Bleudécaille comme si de rien n'était ? Après tout, vous êtes le Prince...

---

**\*282\***

**Cascade aux Muses**

– Quel soulagement ! envoie Adamance. Dites-moi, votre Dragon vous obéit-il toujours au doigt et à l'œil ?

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

et encore, même dans ce cas, il siégerait au conseil des stratèges. La Paix Marchande étant toujours observée sur le continent, nous ne l'avons jamais mis à l'épreuve et ne savons pas comment il se comporterait... C'est préférable, cela dit.

– En cas de guerre ? Ses éclairs jailliraient comme les traits des balistes et son envergure démesurée pourrait faucher tout un bataillon ! Oh... feint-elle finalement, c'est le domaine des Princes, qu'y puis-je connaître ?

– J'ai beau commander la garde du Palais, comme Bleu-décaille je n'ai jamais connu de guerre... Mais les tensions avec les pirates kels me laissent penser que... je n'aurais pas eu de jeunesse... Soit. Je vous embête.

– Non, pas du tout, assure-t-elle ! Enfin... Je n'ai pas à me mêler de politique. Surtout pas une fille comme moi, tellement insignifiante.

– Vous ne l'êtes plus, taquinez-vous, puisque j'ai posé mes yeux princiers sur vous.

– Quelle sottise ! Mais vous me faites rire !

À ces mots, Adamance s'approche et vous dépose un baiser respectueux sur la joue ; son haleine vous laisse un parfum de fraises des bois qui vous émoustille. Après quoi, elle vous demande de la raccompagner à l'orée de la ville, durant le trajet, vous la sentez rêveuse et tristoune. Allez donc soupirer au **26**.

Suite à ce plaisant interlude, notez +1 de *grâce* en présence des jolies demoiselles.

---

**\*283\***

### Coteaux du Borgan

– Ha ! Mais lâchez-moi ! Que...

– Rassurez-vous, ravissante créature ! Un Prince ne s'abaisserait pas à vous faire du mal !

– Un Prince ?

Certes, seul le Roi apparaît sur les pièces de monnaie.

Votre auguste portrait ne figure nulle part en dehors de l'enceinte du Palais, et vous êtes trop jeune pour avoir fait bâtir une statue à votre effigie. Nul ne vous reconnaîtrait, si ce n'est à votre accoutrement ou à votre Dragon... Justement... Vous vous contentez de sourire en guise de bonne foi et vous dirigez à grand pas vers Bleudécaille, qui ronchonne alors :

- Tu ne crois pas que tu exagères ?

- Pas du tout. Cette jeune impulsive a besoin d'un rafraîchissement, tu ne trouves pas ?

- Hein ?! s'effraie-t-elle.

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

Vous pouffez de rire et enfourchez gracieusement votre nouvelle compagne sur l'encolure sellée de Bleudécaille et veillez à ce qu'elle soit parfaitement sanglée.

- Pitié ! implore-t-elle au bord des larmes. Libérez-moi...

- Mademoiselle, grincez-vous, accrochez-vous.

Sans qu'elle ait pu se défendre, vous prenez place devant elle. Elle s'égosille de rage ainsi qu'elle vous martèle le dos de toutes ses forces en vous suppliant de la laisser redescendre.

- Par les cornes de Ptauros ! Vous jouez l'ingrate et puis vous voudriez que je fasse vos quatre volontés ? C'est hors de question. Sur ordre du Prince, vous allez vous tenir tranquille !

Elle n'a pas le temps de protester à nouveau que Bleudécaille décolle brusquement, impatient de vous montrer enfin sa fameuse cascade au **274**.

**\*284\***

---

### **Appartements du Prince**

Le *Glaive impérial pyrogravé* est garni d'incrustations élémentaires – magnifiques au passage – chargées de la même énergie foudroyante qui circule dans vos veines lorsque vous déclenchez la *Botte secrète du Prince volant*. C'est de la



Foudre « pyrogravée » qui peut-être utilisée contre l'Obside : le malus qu'elle encourt suite à la *Lenteur obsidienne* devient dès lors permanent dès que la *Botte secrète du Prince volant* est utilisée. Toutefois, si vous n'avez pas fait d'*offrande à Ptauros*, la *valeur de blessure* de l'arme sera 3 au lieu de 4. Sur ce, retournez vous battre au **83**.

**\*285\***

---

### Tanière

Vif comme l'éclair, vous saisissez le carnet et le parcourez en diagonal : il s'agit d'une comptabilité ! Ce lieu à faire peur est un commerce... et son exploitant y fabrique toutes sortes de produits médicaux qu'il vend ensuite à des prix plutôt élevés. La plupart des clients sont inscrits au moyen d'un nom de code de type « crâneur », « vieux loustic », « Dame mauve », « dent sciée », etc. Le surnom de Dame mauve attire bien sûr votre attention : vous apprenez qu'elle avait commandé pour « 60 cr » d'un ingrédient dénommé « Sel bleu du Kataï » ; cr pour cérastrès royales, supposez-vous. Une sacrée somme pour du sel ! Votre cœur bat la chamade quand vous faites de nouveau attention à l'environnement, le ronronnement... le ronflement... ouf ! L'ours dort toujours et le chat semble l'avoir rejoint dans ses rêves. Satisfait, vous estimez que vous en avez assez vu.

Notez le *Registre de comptes* dans votre équipement si vous le souhaitez. Chemin faisant, il est impossible de vous défaire de cette sensation de scrutation par la hideuse tête de loup... à moins que ce ne soient vos souvenirs qui remontent une fois de plus à la sssurfassce ? Tandis que vous hésitez à fouiller une dernière fois la tanière en quête du fameux sel bleu, une très discrète couleuvre ondule au sol juste devant vous... Cherchez-vous le sel au **256** ou renoncerez-vous au **227** ?

**\*286\***

---

**Garghorac**

Rarement Bleudécaille se sera fait aussi taiseux. Vous le contraignez à transporter trois personnes de plus sur son dos, ce qui le rend nerveux. De surcroît, il prévoyait de partager un moment avec vous en tête à tête... Peut-être cela vous plaît-il de le sentir jaloux ?

Notez que vous avez ordonné à Bleudécaille d'*embarquer des passagers*. Obtenez +1 de *grâce* supplémentaire en présence des gladiateurs. Mais en contrepartie, subissez -2 de *disgrâce* en présence de Bleudécaille.

Rendez-vous au **66**.

**\*287\***

---

**Porte-Nord**

Il aura fallu que vous perdiez patience et marchiez alors vers le Temple pour que l'escorte tonitruante du Miroitier se fasse entendre. Flanqué de quatre halos blancs flottants et de trois apprentis en tenue rituelle, le haut dignitaire semble traîner sa robe de nuit jusqu'à vous en évitant d'en salir les franges... Les yeux cernés écarquillés, celui-ci vous toise non sans une once d'exaspération mais vous croyez discerner l'aube d'une curiosité dans ses pupilles alors qu'il examine votre blessure.

- Bagatelle ! peste-t-il...

Sans que le Miroitier ni aucun disciple ne bouge le petit doigt, l'un des halos se rapproche de vous jusqu'en-bas de votre visage. Étrangement, sa lumière blanc-fantôme ne vous éblouit nullement. Mais vous sentez se dissoudre les croûtes de votre blessure – sans doute salement cautérisée au contact de votre main irradiante – tandis que le sang se remet à couler.

- Faites-lui un bandage, ordonne le Miroitier. Il n'y paraîtra plus rien d'ici cinq nuits.

La garde obtempère et vous voilà bandé comme si vous sortiez du champ de bataille. Ils s'y connaissent en pansements, c'est le moins qu'on puisse dire...

Veillez annuler votre état *irradié* et, en échange, cochez une case *écorché*. Notez aussi le mot de passe *nuit blanche*. Puis, retournez vous reposer au **75** ou allez vous recueillir, comme prévu, au cratère fleuri au **184**.



---

**\*288\***

### Coin sombre

Bardis meurt aussi discrètement qu'il vous attaqua. Voilà qui est pour le moins contrariant en cette situation de crise sécuritaire... Si vous possédez un *Croc des Omphal*, vous pouvez faire croire à un règlement de compte entre gladiateurs en l'abandonnant à proximité du corps... Si cela n'est pas dans vos moyens, il vous reste à raconter qu'il vous a attaqué et que vous vous êtes défendu ; ce n'est que la vérité, certes, mais cela ne manquera pas de piquer la curiosité des gardes palatiaux ni de vous faire subir -2 de *disgrâce* en leur présence.

Notez les modifications appropriées sur votre *Feuille d'aventure* avant de ruminer vos préoccupations au **184**, laissant les gardes s'occuper du cadavre.

**\*289\***

---

**Porte-Nord**

Félicitations ! Face à l'évidence, supprimez 1 point de *disgrâce* en présence de la Reine. *Par exemple, si vous avez déjà accumulé 4 points de disgrâce en sa présence, vous n'en subissez plus que 3, de même, si vous n'avez que 1 point de disgrâce, réduisez-le à 0.* Sur ce, si vous avez emporté une *Lyre* ou une *Lyre à sept cordes*, vous avez le temps de composer une élégie lyrique en son nom... la « *Florade* ». Après quoi, vous retourneriez l'esprit folâtre au **75**. Mais, si vous aviez aussi embarqué une *Liqueur de groseille*, notez en plus que vous êtes *saoul*.

**\*290\***

---

**Appartements du Prince**

Vous pensez en être quitte rapidement. Un bon coup devrait suffire ! Sans hésitation, votre lame s'abat sur le tube, lequel explose littéralement dans une petite gerbe d'étincelles. Par les Cornes de Ptauros, cet artefact disposait d'une protection magique ! Et vous l'avez enclenchée en détruisant le tube. La lettre qu'il contenait, carbonisée, est désormais quasi-indéchiffrable. Néanmoins, quelques mots demeurent lisibles au **139**.

**\*291\***

---

**Appartements du Prince**

Les premières lettres concernent diverses nouvelles (empilées au **107**) parmi lesquelles des *invitations* à des inaugurations et vernissages en milieux universitaires. Les suivantes sont les comptes-rendus des contremaîtres sur les *chantiers du Grand Serpent de Fer* et des découvertes archéologiques fortuites (détaillées au **106**) ; mais aussi grisant que soit l'in-

vestissement du Vaste Royaume dans ce vaste projet industriel, peut-être n'est-ce pas si important ? En revanche, le long courrier de l'ambassade impériale à Ports-Archers (décacheté au **109**) vous intrigue, il concerne la *prolifération des pirates kels* sur la Mer des Sorals et les plans d'une offensive commune pilotée par La Capitale, qui unirait votre flotte à celles de Trystal et de l'Empire kel ; votre oncle serait sans doute ravi que vous vous intéressiez à la politique internationale. Pour terminer en légèreté, les lettres les plus récentes (enrubannées au **88**) arborent les cachets d'administrations et de maisons trystalines, sans doute les *félicitations* envoyées en masse aux futurs mariés.

**\*292\***

---

### Quartiers du Miroitier

*Le temple n'est pas prévu pour loger ses prêtres durablement. Il est toutefois équipé pour abriter les hauts dignitaires le temps d'une mission (comme un mariage) ainsi que les acolytes en apprentissage qui peuvent venir de loin. La chambre est donc sobrement meublée, mais reflète l'architecture baroque du bâtiment.*

Vous entrez dans la pénombre et saluez le vieux prêtre au teint nacré se balançant sur son siège à bascule. Athlétique malgré sa vocation, il chasse énergiquement les moustiques, à moins que ce ne soient ses longs cheveux rosés rebelles.

- Monseigneur Miroitier, introduisez-vous respectueusement. Pardonnez mon intrusion tardive, mais je dois vous entretenir de choses importantes.

- Tout sauf le mariage ! pince-t-il comme pour vous reprocher de l'avoir tiré d'un pré-sommeil plaisant. Vous ne relevez pas et lui tendez la lettre sans cérémonie.

Vous cherchiez un candélabre à allumer quand les yeux de votre hôte se mettent à luire. Le contenu met fin à son humeur ronchonne et il se dit prêt à vous servir. Vous le ques-

tionnez alors sur la nature divine du frère de la Reine Flora et quelle résistance il convient de lui opposer.

Dans un premier temps, le Miroitier vous explique ce que vous saviez déjà : qu'il est un prêtre de haut rang, faisant plus spécifiquement partie du cercle très restreint des Calices. En tant que tel, il bénéficie d'une large autonomie au sein de sa hiérarchie car il entretient une relation privilégiée avec sa divinité, Ancolie, laquelle lui accorderait d'immenses pouvoirs. Mais il vous en apprend davantage sur la nature tortueuse du lien qui unit les Calices à leur divinité. Selon lui, ce lien implique autant de sacrifice du prêtre que de sa divinité : quand l'une des deux parties a besoin des services de l'autre, il lui est extrêmement difficile de refuser.

Le frère de la Reine comploterait-il sous l'impulsion d'Ancolie ? Ou, pire, peut-être qu'Ancolie se voit contraint de prêter main forte à son Calice pour un dessein qu'il (ou elle ?) ne cautionne guère. Ces imbroglios divins vous échappent...

Quant aux pouvoirs divins conférés par Ancolie et aux manières de s'en prémunir, le Miroitier avoue, à son grand dam qu'il en ignore tout ou presque...

Néanmoins, il ajoute que le culte d'Ancolie est typiquement trystalin. Plus il en parle, plus ce dieu vous apparaît complexe, tant ses attributions sont aussi diverses qu'anciennes ou incongrues. Celui-ci préside aux couronnements des Reines et Rois de Trystal, ainsi qu'à des traditions anciennes, comme les bals de la noblesse. Mais il est aussi le dieu des floraisons nocturnes et des cérémonies secrètes. Par extension, suppose votre interlocuteur, Ancolie est avant tout une divinité du mystère, secrète elle-même, qui aime agir voilée. Par essence, elle inspire la méfiance.

Tout aussi mystérieux, le vieux dignitaire vous glisse une dernière confession au **279**.

*Vos prisonniers croupissent dans de belles geôles individuelles. Sous le règne d'Ana VII le Clément, les prisons importantes furent réaménagées : les cellules mixtes interdites et les geôliers tenus de nettoyer afin d'éviter la propagation des maladies. Les détenus n'ont le droit de se réunir que dans le cadre de jeux ou d'activités ouvrières. Seuls les meurtriers et les traîtres subissent des traitements extrêmes.*

Votre fantôme flotte entre les barreaux d'une cellule bien gardée... Celle du frère de la Reine. D'un côté, l'intéressé enchaîné au mur : on lui a rompu les mains et cloué la langue au moyen d'une épine rouillée pour l'empêcher d'invoquer les dieux. De l'autre, trois lieutenants réputés, les lames au clair, ne le quittent pas d'un œil. Eux ne vous voient pas, et vous percevez bien des choses qu'ils sont incapables de sentir : le sol recouvert de brumes, le sang noir d'Ancolie dans les veines du Calice, le Calice qui tout doucement se disloque comme dans un mauvais rêve de marionnette. Si vous n'étiez pas mort, vous vomiriez de terreur : le dévot tombe en morceaux, sa peau se déchire, ses yeux fondent et bientôt son corps n'est plus qu'amas d'os et de chairs putrides. Les trois lieutenants ont détaillé « sans bruit » car vous ne pouvez plus que voir ou vous émouvoir... C'est alors qu'un individu chaussé de sabots approche de la cellule dans le couloir humide, il traîne un petit chariot bâché ainsi qu'un seau et un solide râteau. Sous vos yeux éternellement ouverts, le voici qui s'arrête devant la cellule du Calice pour y introduire le râteau entre les barreaux et rabattre vers lui le monceau cadavérique de plus en plus pourrissant, quasi-vaseux. À l'aide d'une pelle, le macabre éboueur remplit son seau des restes dégoûtants du prisonnier ! Une urne funéraire bien vulgaire pour un fossoyeur déguisé, quel imposteur ! Il s'en retournera tractant sa drôle de charrette avant que les geôliers n'aient relevé

sa triviale présence de vile limace arpentant les couloirs de la mort. Dans un réflexe de vivant, vous le poursuivez en tentant d'alerter la garde du danger, mais en vain, et vous croirez l'agripper par l'épaule, tout aussi vainement, puis lui barrer la route par l'épée, en vain désespérément. Ses yeux d'or en amande passant littéralement à travers vous seront l'un des derniers souvenirs de ce monde...



**\*294\***

---

### Coteaux du Borgan

Quand Bleudécaille vous voit revenir, le teint blanc comme neige, il se contente de vous rassurer par son aura dominante. Si un autre monstre tentait de vous faire du mal, il devrait s'opposer au Dragon, sans conteste au sommet de la hiérarchie monstrueuse.

– Qu'as-tu vu, s'enquiert-il ?

– Rien du tout, avouez-vous !

La perspective de rencontrer un ours sauvage vous a définitivement coupé l'envie de promenade.

Retournez bien vite vous coucher au **75**, là où seuls vos rêves vous rattraperont...

**\*295\***

---

### Couloirs du Palais

Le deuil national plane dans les couloirs, vous flottez au même titre. Tel un général passant ses troupes en revue, vous pavanez entre des colonnades de soldats. La plupart fixent le sol en priant les Ancêtres... dont vous faites désormais partie. En tant que tel, vous ressentez les murs de tristesse et l'inquiétude grandissante. Ici le lourd silence de la mort frappe à



toutes les portes et chacun de vos pas sur les dalles séculaires murmure un regret, un secret... Elles sont déjà couvertes d'empreintes spectrales de toutes les tailles et de toutes les époques. Les Ancêtres vous apprennent leurs noms : le tunnel des tristes pas, l'allée vitrée des vaines pensées, le détour des oubliées, l'alcôve des concubins vantards... Quel sera votre parcours fétiche ? Pour l'instant, vous arpentez le labyrinthe des doléances, où les nombreuses requêtes en souffrance des gens vous assaillent. Jamais vous n'auriez cru que leurs croyances étaient aussi vivaces, or elles espèrent sincèrement que leurs vœux soient exaucés... Ce n'est pas tout, votre cœur de fantôme semble battre au rythme de leurs prières, comme si leur foi lui redonnait vie. En particulier, vous captez les prières humides d'une jeune recrue amoureuse en secret... Elle implore Sa défunte Altesse de lui conférer prestance et témérité promettant de vouer sa vie à l'antique Gloire Impériale en échange d'un signe favorable. Ne sachant comment faire, vous lui adressez une prière d'apaisement. L'a-t-elle sentie ? Ainsi, la mort vous enseigne que la vie des défunts tient aux désirs ardents des vivants.

Désormais vous n'ignorez plus le secret de leur errance... Aussi, considérez l'information suivante comme une nouvelle règle dès l'instant où vous recommencerez l'aventure : si vous arpentez les couloirs du Palais ou si vous êtes dans une salle où vous avez vue sur un couloir, votre *Total de Noblesse* devra tenir compte des *grâces* et des *disgrâces* relatives aux Ancêtres.

Prenez également soin de noter l'énigmatique paragraphe 962 sans trop savoir où il vous mènera...



---

**\*296\***

**Lice**

Son sang bruni éclabousse la lice, aussitôt ses tatouages s'animent : leurs veines spiralées se mettent à briller tout en libérant de fins résidus orangés qui se dispersent dans l'air. Vous connaissez cette technique ancestrale : la Spirale. Dans votre art, elle s'exprime à travers la *Botte secrète du Prince volant* qui active les résidus de Foudre logés dans vos veines et vous octroie des réflexes foudroyants l'espace d'un bref instant. Or, LE TRICORNE D'ÎLEDAUVENT semble maîtriser la Spirale mieux que vous ! Désormais, jusqu'à la fin de la rencontre, il sera doté d'un bouclier élémentaire bloquant 2 blessures contre toutes vos prochaines attaques.

Si vous déclenchez contre lui la *Botte secrète du Prince volant*, quelle qu'en soit la façon, il subit 1D6 dégâts, mais ignore les effets de l'hémorragie pour la totalité du combat. Si par hasard la première blessure infligée au Tricorne était le fait de cette botte secrète, considérez simplement que l'hémorragie n'a pas lieu.

Rendez-vous au **56**.

---

**\*297\***

**Jardins intérieurs**

*Les jardins floraux abritent des fontaines d'eau parfumée, des buissons sculptés en forme de fruit, des vignes royales donnant le vin baptismal, et des labyrinthes coquins. Des bancs et même des tables de fer forgé permettent de se reposer, de boire ou de jouer aux dés...*

Le vent frais vous apaise, mais l'atmosphère de la cour est encore chargée des festivités, il reste les étals, les tables, l'odeur du vin, du métal, de la sueur... sans compter l'animation des petits campements improvisés des marchands et

autres saltimbanques ayant travaillé dur toute la journée. En temps normal, vous auriez rejoint l'un ou l'autre groupe histoire de faire la fête... mais pas ce soir. Vous cherchez un endroit tranquille où nul ne viendra troubler vos réflexions. Aussi vous dirigez-vous vers la Porte-Nord et son cratère fleuri, vers le **184**.

Toutefois, si vous avez la clef *pour l'exemple*, rendez-vous plutôt au **167**. Mais si vous avez la clef *vide-gousset*, c'est au **232** qu'on vous attend.

---

**\*298\***

---

**Cascade aux Muses**

Cette baignade imprévue est un délice. L'eau bleutée cascadant gentiment, les oiseaux batifolant d'un bout à l'autre de la clairière rocheuse. Et vos corps désormais dénudés dans l'eau fraîche. Zaris et Sohorn s'enlacent, se câlinent et vous invitent à les rejoindre...

Complice, Lisha vous y encourage :

- Après tout, avoue-t-elle, je suis venue pour ça.

Mais il n'y a pas qu'elle... c'est une sensation étrange et délicate qui vous envahit, vous vous sentez poussé vers ces corps enlacés. Une force subtile et sauvage se joue de votre volonté. Seraient-ce les Muses de la cascade qui apprécient le spectacle ? Ou seriez-vous simplement en train d'assumer enfin vos envies profondes ?

Quoi qu'il en soit, vous passez un divin moment. Ces gladiateurs, et leur supérieure, auraient pu n'être que de vulgaires combattants de rue, comme tant d'autres, mais ils se sont révélés des compagnons de route éphémères d'excellente qualité. Hélas, toute bonne chose a une fin et l'heure du retour tonne :

- Sors de l'eau, Prince, il faut rentrer.

C'est Bleudécaille qui vous rappelle à l'ordre, à juste titre. Il a raison, il faut rentrer. Mais quand vos amis font mine de

vous rejoindre, le Dragon impérial gronde, des éclairs entre les dents...

– Non ! Eux, ils retournent à pieds...

Vous l'avez réellement déçu, voire rendu jaloux. Rendez-vous au **8** en ayant noté le mot de passe *profondeurs*. Quant aux gladiateurs, il y a peu de chance qu'ils arrivent à La Capitale avant trois jours... Dommage...

**\*299\***

---

### Vieux Bois

Vous progressez à pas feutré et quelque chose crisse sous vos bottes : des bris de verre ! Non loin de ceux-ci, une fiole cassée d'où provient une odeur aguichante. Rapidement, vous vous baissez pour l'inspecter : on dirait tout bonnement du parfum, mais qui vous émoustille à la première inspiration... Aussi vous redressez-vous en déposant la fiole afin d'éviter d'en inhaler de trop. Tout de même interpellé, vous continuez vers les ronflements le plus discrètement possible et distinguez une anfractuosité. Vous y passez la tête et la lanterne, et ce que vous y voyez vous coupe le souffle !

Au centre d'une petite pièce circulaire aménagée se repose l'ours brun, autour de lui sont disposées des étagères où s'entassent pots, fioles, bocaux et toutes sortes de breloques. Camouflées par l'odeur de la bête en sa tanière, les fumets des décoctions, bouquets d'herbes et autres potions se laissent renifler effluve par effluve. Enfin, suspendue aux parois, une « collection » de serpents et autres faucilles en parfait état finit de vous convaincre que quelqu'un fréquente le lieu. Bref. Vous en avez assez vu, inutile de vous attarder, vous risqueriez de réveiller l'ours qui dort d'un sommeil lourd.

Mais avant de partir, vous demeurez interdit devant un détail : parmi les plus grands bocaux se trouvent enfermés des morceaux de cadavres d'animaux baignant dans un liquide jaunâtre, et parmi ces échantillons figure une tête de



loup difforme conservée en bocal... Une tête de loup aux yeux rouges, actuellement braqués sur vous !

Si vous êtes assez fou pour traîner dans cet endroit, à la recherche d'on ne sait trop quoi, vous devez répondre à au moins une de conditions suivantes : avoir le mot de passe *vieux souvenir*, avoir la clef *doux rêves*, avoir fait (ou fait faire) une *offrande aux Œillades* ou à *Ancolie*. Rendez-vous le cas échéant au **242**.

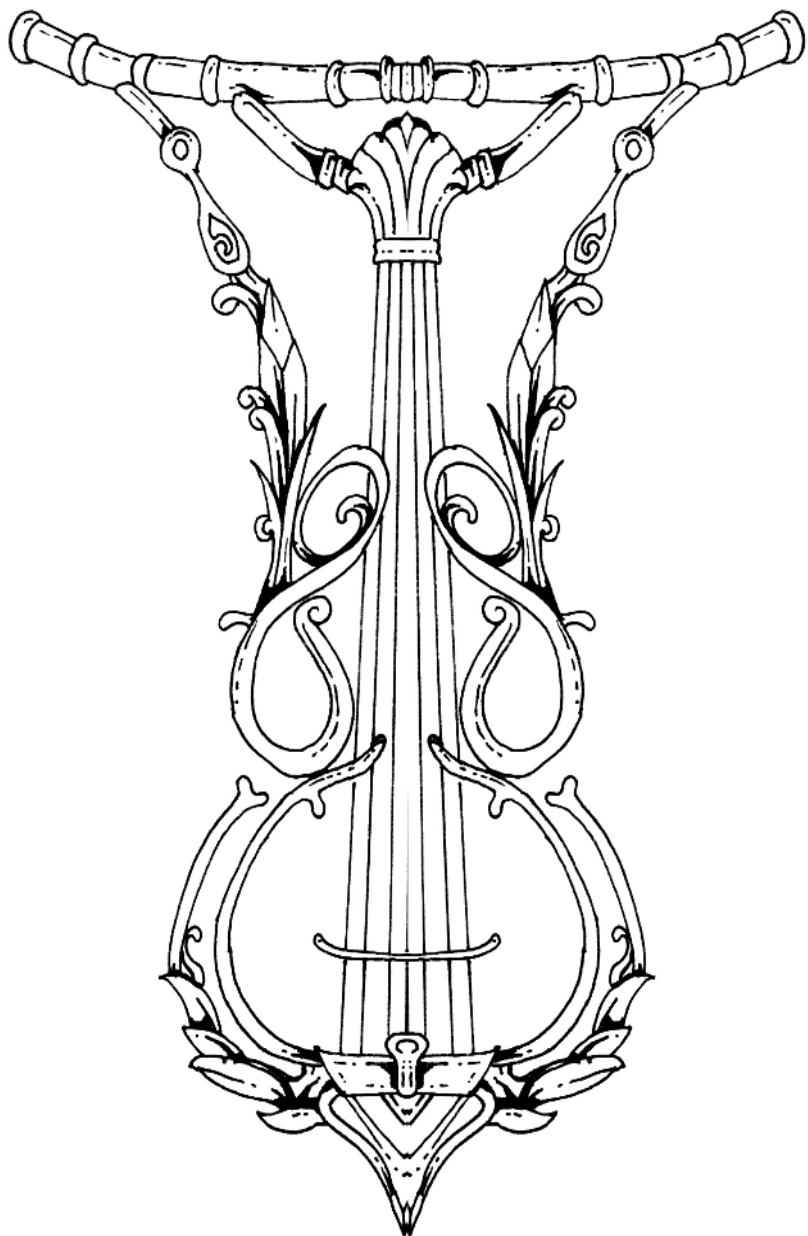
Si vous n'avez rien de tout ça, ou si vous en avez mais qu'en même temps vous détenez la clef *ghorac mort*... c'en est trop ! Vous détalez au **227** ! Le gros gardien ne bronchera même pas quand vous piétinerez pour de bon la fiole à l'entrée de sa tanière.

---

**\*300\***

### **Chambre d'hôte**

Attiré inexorablement vers ce puits de noirceur, vous devenez poussière de souvenir et le mystère accompagne vos restes au moment de pénétrer le dieu inconsistant. À cet instant, la même voix intemporelle résonne dans chacune de vos cendres : « Tu es promis à un couronnement, Prince Vanagorn. Je ne peux rien contre toi maintenant. » Sur ces mots, l'entité vous souffle... Retournez au paragraphe où vous êtes mort avec 14 points de **Métal** et reprenez l'histoire pour un mieux. Quand son fantôme aura réintégré son corps, le Prince ne gardera aucun souvenir de cet épisode mystique. S'il avait un tube de *Sel bleu du Kataï*, ce dernier se sera dispersé autour de lui... à supprimer, donc, de son équipement.



# ÉPILOGUE

Félicitations ! Vous avez mené à bien notre aventure. Nous espérons que la découverte d'ELEM (l'univers) suscitera en vous l'envie d'en connaître davantage.

Si l'intrigue principale paraît assez claire au premier abord, une partie immergée nécessite un peu d'attention pour être mise au jour. Certains éléments discrets ont pu être ne serait-ce qu'effleurés. Mais peut-être avez-vous démêlé tous les nœuds de cette affaire, auquel cas, vous devez être impatient d'ouvrir le tome prochain !

## CONSEILS DE L'AUTEUR

N'hésitez pas à relire *Effervescence au Palais royal* en optant pour de nouveaux choix, y compris ceux qui vous auraient semblé farfelus.

Mais attention ! Dans l'aventure qui suivra, il sera parfois fait référence à des passages vécus dans ce premier tome, par le biais des mots de passe et autres mots-clefs. Il est donc important de choisir quel Vanagorn entamera la suite de notre histoire, avec quels mots-clefs et quels scores, surtout quel valeur de *Noblesse*.

## UN GOÛT DE TROP PEU ?

Il est possible qu'à ce stade, certains aspects de l'intrigue vous échappent, soit que vous les avez seulement effleurés, soit que vous êtes passé à côté. N'ayez crainte, cet épilogue vous en dira davantage, ou du moins devrait vous donner des raisons de vouloir en apprendre plus en recommençant l'aventure.





Consultez la liste ci-dessous et rendez-vous aux différentes pages dans l'ordre qui satisfait votre curiosité.

Si vous avez le mot de passe *rituel*, rendez-vous à la section : **Combat sous la Lune Reine**, p. 298.

Si vous avez le mot de passe *complicité*, rendez-vous à la section : **Trêve de complicité**, p. 299.

Si vous avez le mot de passe *suspicion*, rendez-vous à la section : **Suspicion naturelle**, p. 299.

Si vous avez +1 de *grâce* en présence des saltimbanques allez à la section : **Noblesse oblige**, p. 299.

Si vous avez terminé l'aventure avec le mot de passe *profondeurs*, rendez-vous à la section : **Doutes**, p. 304.

Si vous avez gardé cochés au moins trois *vert-éclair*, rendez-vous à la section : **Spirale élémentaire**, p. 300.

Si vous avez atteint *l'hypnognosie experte*, rendez-vous à la section : **Spirale élémentaire**, p. 300.

Si vous avez le mot de passe *convoyeur*, le mot de passe *cours d'Histoire*, la clef *entrave*, l'état *craché* ou une arme *foudroyante*, cela vous sera utile dès le **tome 2**.

Si vous possédez le mot de passe *Muse mauve* et/ou l'état *amusé*, rendez-vous à la section : **Muses**, p. 301.

Si vous avez coché au moins deux fois l'état *blesé*, rendez-vous à la section : **Blessures de guerre**, p. 303.

Si vous avez terminé avec l'état *irradié*, rendez-vous à la section : **Blessures de guerre**, p. 303.

Si vous n'avez pas appris de *posture de combat*, rendez-vous à la section : **Postures de combat**, p. 304.

## COMBAT SOUS LA LUNE REINE

Si vous avez obtenu le mot de passe *rituel*, c'est que votre autorité a fait des ravages. Deux gladiateurs croupissent en prison et attendent de se battre à mort sous les auspices de la Lune Reine, au cœur des ruines de la Porte-Nord, lieu emprunt de croyances populaires.

Le jour venu, vous et de nombreux spectateurs assisterez à ce combat rituel, destiné à ravir les Ancêtres et à désigner un coupable. Pour le premier, la mort s'imposera d'elle-même, pour le second, l'opportunité lui sera offerte de s'enrôler ou de repartir libre ; moyennant une réputation discréditée. Inutile de dire que le survivant choisira de s'enrôler.

Déterminez vous-même l'issue de ce combat : lancez les dés pour Le Tricorne, puis pour Bardis, et ainsi de suite. Jusqu'à ce que l'un des deux meure. Le survivant, soumis, vous suivra dans vos prochaines aventures !

Les caractéristiques des protagonistes (plus d'infos aux 155 et 246) ont été affaiblies par le séjour en prison.

### LE TRICORNE D'ÎLEDAUVENT

**Sel** 15 (4D6 tactiques) – **Argile** 20

*Combat* 14 – *Noblesse* 6

Tricorne de Roca :  $\lambda$  2

---

*Spirale d'Argile mordorée* : **Argile** -2 / -2 aux futures blessures

*Mise à mort* : triple / Tricorne = valeur de blessure +4

### BARDIS, LA HARGNE

**Sel** 12 (5D6 tactiques) – **Métal** 13

*Combat* 9 – *Noblesse* 3

Poignard tinissi :  $\lambda$  3

---

*Estoc du pauvre* : ■ ■ ■ / doubles dégâts

*Froussard acculé* : Métal  $\leq$  4 / Poignard tinissi :  $\lambda$  4

*Spirale salée* : (avant le combat) **Sel** -3 / Dégâts subis -1

## TRÊVE DE COMPLICITÉ

Si vous avez le mot de passe *complicité*, c'est qu'une série d'indices se sont accumulés en faveur d'une théorie de complot de grande ampleur. Vous savez désormais ce qui se trame en arrière-plan et saurez l'utiliser à bon escient. Gardez précieusement ce mot de passe, car il vous sera utile lors du prochain opus.

## SUSPICION NATURELLE

Si vous avez obtenu le mot de passe *suspicion*, c'est que vous avez suivi la piste de vos souvenirs... et avez fait la découverte d'un repaire où pourrait sssévir la vieille Omphal, maîtresse du LOUP-OURS à l'origine de vos angoisses nocturnes. Comme le doute vous taraude, vous avez dépêché sur place l'enquêteur Gavern (ancien confident de votre mère), versé dans l'art d'*épier* les scènes de crime. Celui-ci vous fit son rapport : l'ancre inspectée est le domaine d'un monstre d'origine naturelle, il est parfaitement en droit d'occuper ce territoire tant qu'il ne le revendique pas publiquement. Autant dire que votre avis est mitigé, oseriez-vous faire fi de son expertise ? Souhaitez-vous la mort de la vieille Omphal ?

Si vous avez aussi le mot de passe *griffe*, c'est que le monstre est mort... Mais Gavern vous assure qu'il l'a vu bien vivant. C'est à n'y rien comprendre ! La vieille l'aurait-elle ramené à la vie ?

## NOBLESSE OBLIGE

Si vous avez gagné +1 de *grâce* en présence des saltimbanques, c'est que vous avez recruté une artiste. Qui sait où cela vous mènera...

## SPIRALE ÉLÉMENTAIRE

Lors de cette aventure, vous avez pu apprendre comment apprivoiser la *Spirale élémentaire*, même si les règles n'ont pas mentionné ce terme, qui désigne l'aptitude naturelle des Elem à canaliser les flux des éléments à des fins tantôt esthétiques, tantôt belliqueuses.

Le Prince Vanagorn est essentiellement familiarisé avec l'élément **Foudre**, qui accroît ses réflexes. Ce qui explique pourquoi la plupart de ses actions impliquent une caractéristique appelée **Foudre**.

En cours d'aventure, il est possible qu'il ait combattu LE TRICORNE D'ÎLEDAUVENT, un gladiateur rompu à l'usage de l'élément **Argile**, qui renforce sa résistance physique. L'OBSIDE FLORALE, elle, est créée à partir d'**Obsidiâme**, un élément qui favorise surtout la discrétion.

En vérité, il est possible de maîtriser plusieurs éléments, mais l'un ou l'autre finira toujours par dominer. La suite des aventures de Vanagorn vous dira s'il diversifie sa Spirale ou renforce l'élément déjà maîtrisé.



Enfin, la maîtrise régulière des flux élémentaires a un impact sur l'apparence des Elem : la plupart voient leur peau recouverte de tatouages dits élémentaires dont la couleur varie en fonction des éléments sollicités. La peau de Vanagorn, féru de Foudre, est parsemée de tatouages d'un vert légèrement luminescent. S'il en renforce la maîtrise, ces tatouages se développeront, recouvrant de plus en plus la peau. Et s'il s'attarde sur la maîtrise d'autres éléments, de nouveaux tatouages d'autres teintes se mélangeront à ceux déjà présents, créant parfois des nuances très jolies.

## MAÎTRISE RENFORCÉE DE LA Foudre

Si vous avez coché au moins trois vert-éclair, qu'ils soient déjà grillés ou non, décochez ceux qui restent et augmentez de 1 votre *valeur de départ* de **Foudre**.

## MAÎTRISE DE LA Nacre

Si vous avez atteint l'état d'*hypnognosie experte*, c'est parce que vous vous êtes élevé mentalement en *épian* des · Lieux · insolites, comme les rêves. Dans ce cas, vous avez acquis la maîtrise de l'élément **Nacre**, qui a trait à l'intellect, l'analyse et la réflexion.

Lors de la prochaine aventure, souvenez-vous que Vana-gorn démarre avec 1 point de **Nacre**.

Ce dernier peut être utilisé pour analyser vos pensées insolites, vos fantasmes ou vos songes. Lors du prochain opus, retenez que vous saurez *décrypter* le · Rêve · ou le · Souvenir · en perlant (c'est-à-dire en dépensant) 1 point de **Nacre**. Les règles vous le rappelleront.

## MUSES

Lors de l'aventure, il a été plusieurs fois question de ces êtres si particuliers que sont les Muses. Fantasmagories ou êtres réels ? La question n'est pas tranchée, mais il est certain que celles-ci influencent le quotidien. Il est possible que vous ayez entr'aperçu des Muses, au Temple lors du mariage, à la Cascade, ou ailleurs. Mais ne sont-elles qu'une projection de votre esprit ?

La tradition décrit les Muses soit comme une catégorie d'être à part entière, soit comme des émanations élaborées des énergies élémentaires et divines, soit encore comme des hallucinations collectives. Qui qu'elles soient, les Muses ac-

compagnent les héros et héroïnes dans leurs aventures, leur prêtant assistance.

Chemin faisant, auriez-vous par hasard attiré l'attention de l'une ou l'autre Muse ? Si oui, lesquelles ?



#### CHARMÉ PAR UNE MUSE MAUVE

Si vous avez le mot de passe *Muse mauve*, cela est lié à une rencontre imprévue aux Coteaux du Borgon, non loin de la Cascade aux Muses. Depuis cette rencontre, vos pensées sont souvent accaparées. Ce qui pourrait passer pour une amourette n'est-il pas plutôt dû à la présence persistante d'une Muse à vos côtés ?

La *Muse mauve* apparaît aux héros coureurs de jupons dont elle renforce l'aura séductrice. Mais il arrive qu'elle soit jalouse, dans ce cas, elle fera tout pour briser les tentatives de séduction du héros. En dehors de cela, il se peut qu'elle améliore votre concentration à condition que vos pensées lui soient consacrées.

Désormais, sachez que vous êtes accompagné d'une *Muse mauve* amoureuse de vous !

#### AMUSÉ PAR LES MUSES SAUVAGES

Si vous avez le mot de passe *amusé*, c'est que vous avez *épié* la Cascade aux Muses et repéré les *Muses sauvages* qui l'habitent. À moins que ce ne fussent elles qui vous eussent remarqué ? Les *Muses sauvages* ont la réputation d'être plus timorées que les autres, il vaut mieux les amadouer avant de s'en faire des amies...

Lors de vos prochaines aventures, il est possible que vous les approchiez sans leur faire peur.

## BLESSURES DE GUERRE

Lors de vos pérégrinations, il est possible que vous ayez eu mailles à partir avec l'un ou l'autre adversaire aguerris. Si vous n'en fûtes pas sorti indemne, il se peut que vous en gardiez des séquelles.

### CICATRICES PRINCIÈRES

Si vous cochâtes l'état *blessé* deux fois ou plus, c'est que vous reçûtes des blessures graves, causées par des armes de guerre ou d'autres engins mortels. Choisissez l'une des séquelles possibles parmi les suivantes :

**Balafre sur la joue** : plutôt désagréable à regarder, cette cicatrice vous fera subir -1 de *disgrâce* face aux jolies demoiselles, mais elle vous confèrera +1 de *grâce* en présence de la garde palatiale et des gladiateurs.

**Balafre au torse** : non apparente en temps normal, si vous décidez de l'exhiber, elle peut vous octroyer, selon la personne qui la voit, -1 de *disgrâce* ou +1 de *grâce*. Elle pourrait même la déstabiliser en combat.

**Balafre à l'avant-bras** : assez passe-partout, cette cicatrice aura tendance à susciter des réactions. Certains curieux pourraient engager la conversation en la voyant, ce qui pourrait être gênant en certains cas.

### CICATRICE ÉLÉMENTAIRE

Si vous avez l'état *irradié*, c'est que la **Foudre** vous a littéralement pété à la gueule. Manipulés dans la hâte, les flux élémentaires les plus capricieux peuvent s'avérer incontrôlables, en particulier la **Foudre**.

Non soignée à temps, une cicatrice élémentaire peut causer de graves soucis de santé persistants. Outre cela, vos rela-

tions sociales peuvent aussi en pâtir. D'une part, donc, Vanagorn perdra 1 point de *Noblesse*, à moins qu'il ne dissimule cette blessure par un col ou une écharpe. D'autre part, chaque matin, vous lancerez 1D6 : sur un résultat impair, vous grillez 2 points de **Foudre**, mais sur un résultat pair, vous gagnerez 1 point de **Foudre**, en pouvant dépasser votre *valeur de départ* ; à noter que ce point dépassant sera perdu au prochain réveil s'il n'a pas été grillé dans la journée.

## POSTURES DE COMBAT

Vous vous demandez pourquoi l'encart de la *Feuille d'aventure* réservé à une « posture de combat » est resté vierge ? C'est parce que vous n'avez pas connu de *combat dans les règles de l'art*. En croisant le fer contre un guerrier de métier, Vanagorn aurait pu « entraîner » son escrime et fixer la pratique de techniques « endormies ».

Lors de votre prochaine aventure, essayez peut-être de chercher un peu plus la bagarre !

## DOUTES

De tous les mots de passe, *profondeurs* est le plus... audacieux. Il signifie que le Prince doute de sa personnalité au plus profond de lui-même. Ce qui met à mal ses relations sociales, surtout intimes. En revanche, certaines accointances peuvent s'en retrouver renforcées. Original à obtenir, ce mot de passe ouvrira des voies inattendues lors de l'aventure suivante, tandis que d'autres se fermeront irrémédiablement...







# SPECTRES DES LIEUX

## ÉPIER UN LIEU

Comme évoqué p. 13, lorsqu'on *épie* un paragraphe, on se contente de le lire puis de revenir à la section d'où l'on est venu, en dépit des renvois stipulés. Lorsque vous *épiez* un Lieu, vous faites de même, sauf que vous devez **le faire de votre propre initiative** : en effet, le texte ne vous demandera que très rarement d'*épier* un Lieu ou de vous *y rendre*.

### ■ *Percer les mystères d'un Lieu*

Le joueur peut donc *épier* un · Lieu · intensivement, s'il pense qu'il s'y passe quelque chose d'important ou d'étrange. **Cela n'est possible que lorsqu'il y pénètre pour la première fois.** À l'exception des · Couloirs du Palais · et de la · Bibliothèque · où cela peut être fait à tout moment.

Pour ce faire, il rendez-vous à la section dédiée du · Lieu · et lisez le texte intégral : l'encadré *en italique*, s'il n'a pas déjà été lu, puis le reste de la section, qui dévoile le *Spectre du Lieu* : des informations secrètes.

Attention, percer les mystères d'un · Lieu · n'est pas gratuit : **le héros doit souffler 1 point de Spectre.**

Il est autorisé de descendre à 0 pour accomplir cette action, mais, conformément à la règle, p. 27, cela vous envoie prioritairement au · Portail du Spectre (**Lieu 24**) · avant de pouvoir lire le · Lieu · initialement *épié*.

Par ailleurs, sachez que dans les rares cas où le texte vous contraindrait à *épier* un · Lieu ·, cette action serait alors gratuite, ne coûtant aucun point de **Spectre**. Cela se présentera dans les cas suivants :

- Quand votre score de **Spectre** atteint 0 : vous devez

épiez le · Portail du Spectre (**Lieu 24**) ·

- Lorsque Vanagorn est dépourvu d'armes, il doit *épiez* la · Salle d'armes (**Lieu 31**) · dès qu'il se trouve dans les · Couloirs du Palais ·

#### ■ *Se rendre dans un Lieu (sans l'épierz)*

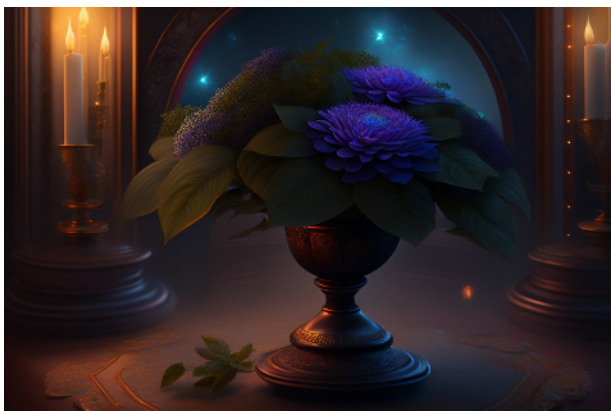
Il est possible que le lecteur doive *se rendre* dans un Lieu plutôt que de *l'épiez*, ce qui signifie tout simplement que l'histoire continue à partir de ce · Lieu · , lequel pourra proposer des renvois de paragraphes vers d'autres · Lieux · ou vers les sections courantes de l'aventure.

*Se rendre* dans un Lieu ne nécessite aucun coût.

Par exemple, quand le héros meurt, il doit *se rendre* · Sous les Ailes de la Dragonne (**Lieu 32**) ·.

#### ■ *Ordre alphabétique*

Les Lieux sont numérotés de 1 à 39 et disposés par ordre alphabétique. Cherchez le · Lieu · à la bonne lettre, ou rendez-vous simplement au numéro de section donné.



1

## APPARTEMENTS DU PRINCE

Ce lieu et vous ne faites qu'un, vous y avez grandi et vos souvenirs s'y agglutinent par endroits, pareils à de gentils papillons monarques traversés par les lueurs des jours et des nuits. Ce matin, une aura titanesque, néanmoins amicale, irradie le séjour depuis le balcon. Bleudécaille vous adresse le bonjour !

2

## AU-DELÀ DU MIROIR

Vos iris ont la couleur de vos pensées, mais sont-ce seulement les vôtres que vous fixez sur l'autel ? Qu'il est tentant, n'est-ce pas, de chercher plutôt lesquels parmi tous ces yeux vous regardent... Pareils à deux Lunes de nacre, ceux de la Reine Flora ne vous quittent pas.

Gagnez un +1 de *grâce* en sa présence. Notez également l'état d'*hypnognosie*. Si vous l'aviez déjà, remplacez-le par *hypnognosie avancée*. Si vous aviez déjà l'état avancé, remplacez-le par *hypnognosie experte*.

3

## BIBLIOTHÈQUE

Il se hume des pensées savantes. Les vieilles planches craquent avec respect, les pages avec rigueur s'entrechoquent et les scribes trempent leur plume dans la liqueur de quiétude.

En dépit de l'urgence, vous voilà apaisé : rehaussez de 1 votre *valeur de départ* de **Spectre**, puis réanimez-le à son nouveau maximum.

## CASCADE AUX MUSES

L'écume de la cascade est comme un bouquet de flammes d'eau hantée par de vagues silhouettes en tourbillons éternels. Sont-ce elles qu'on appelle les *Muses sauvages* ? Ces esprits qui s'amourachent des héros, les suivent et leur prêtent force vive avant de les abandonner plus morts que vifs par nostalgie de la Nature ? Vous n'avez encore jamais songé à la compagnie des Muses, il faut dire que leur présence au Palais dissiperait la cour... Et vous risqueriez de rendre jaloux Bleu-décaille. Mais ce n'est jamais le héros qui choisit... Notez l'état *amusé*.

## CAUCHEMAR

Noir de peur, vous vous débattiez dans votre sommeil hanté. Hélas, la douleur des souvenirs est pour l'heure plus forte que votre sang-froid : c'est en vain que vous tentez d'y voir clair en ce lieu funeste. Pire, le Cauchemar profite de votre présence spectrale accrue pour se nourrir : soufflez 1 point de **Spectre** supplémentaire !

De plus, si vous avez l'état d'*hypnognosie*, supprimez-le ! Si vous avez l'état d'*hypnognosie avancée*, supprimez juste « *avancée* ». Enfin, si vous avez l'état d'*hypnognosie experte*, remplacez « *experte* » par « *avancée* ».



6

## CHAMBRE D'HÔTE

Invisible en temps normal, le tracé complexe des tatouages élémentaires du Calice vous apparaît. Ces espèces de nervures drainent l'essence noire des pétales afin d'entrer en osmose végétale : les plantes sont telles des marionnettes entre ses mains habiles !

*Paré à l'esquive, ignorez les prochains dégâts causés par ces pétales animés.*

7

## CHAMBRE PROVISOIRE

Vous distinguez du mouvement à la fenêtre : une silhouette vient de bouger, son faciès royal apparaît et vous observe croyant ne pas être vu... Agrippé au cou de Bleudécaille, c'est Managorn ! Ce vil sot manque de vous faire pouffer de rire. Heureusement, vous tenez bon.

Quand il vous sera demandé de calculer votre *Total de Noblesse*, vous devrez donc comptabiliser les *grâces* et les *disgrâces* relatives à la présence de votre frère.

8

## CIEL

Invisible sans l'aide du Spectre, la Lune Blanche talonne la Bleue dans son sillage. La lueur bleutée domine dix jours avant l'avènement de la Lune Reine, quand la plus claire est éclipsée. À cette période, les geais plumes-bleues décrivent haut dans le ciel des cercles énigmatiques, propices aux aus-

pices. Vous en voyez deux beaux qui semblent tourner autour des Lunes : vous y lisez que votre frère Managorn et vous-même deviendrez Rois un jour prochain. C'est du moins ce que vous inspirent leurs tourbillons en formes de couronnes entrelacées. Croyez-vous seulement en l'interprétation des signes ?

9

### COIN SOMBRE

Un frisson vous dévore quand vous distinguez le fantôme d'Ana VIII le Gladiateur en personne, arc-bouté tel un vagabond sur le rebord d'un puits en ruines, la tête couronnée sur ses doigts enchevêtrés, les coudes cloués aux cuisses. Il vous toise, l'air réprobateur, comme s'il s'apprêtait à juger vos crimes. À moins qu'il ne s'attende à un spectacle imminent qui en vaille la peine ?

Si vous ne l'êtes pas déjà, notez que vous êtes *hanté par Ana VIII le Gladiateur*.

10

### COTEAUX DU BORGAN

Plus vous approchez de la Cascade, plus l'exploitation organisée du territoire est rare. Mais, visibles depuis le ciel, d'anciennes fondations ensevelies, reliées par un réseau routier méconnaissable, témoignent de l'occupation passée. Une aura sauvage, dont l'épicentre serait la Cascade, protège les lieux : des Monstres, suzerains du règne animal, pourraient y avoir élu domicile. Prudence.

11

## COULOIRS DU PALAIS

Enfant, vous jouiez avec Managorn à fermer les yeux dans les couloirs afin d'identifier à l'oreille les marcheurs. Un jour, vous reconnûtes le pas fort et pressé de votre père, mort depuis un mois. Mais lui, comme de son vivant, ne se retourna même pas. Vos paupières se ferment quelques secondes, mais vous n'entendez aujourd'hui que vos propres pas, forts et pressés.

Réanimatez 2 points de **Spectre**.



12

## COUR INTÉRIEURE

Une fois proche du jardinier accidenté, vous remarquez ses fleurs : des hellébores noires à l'odeur suave sur le point d'éclore. Vous les *épiez* davantage... et leur parfum prend la forme de volutes chatouillant vos narines ! Ce phénomène suscite votre méfiance. Vous voudriez faire surveiller l'individu, mais vu les circonstances de votre rencontre, vous préférez jouer la modestie. Avant de lui présenter vos excuses, vous donnez tout de même l'ordre de *faire examiner les fleurs noires*.



13

## CRATÈRE FLEURI

Il en émane une présence divine diffuse, s'agit-il de l'empreinte de Ptauros, comme le dit la légende ? Ou serait-ce la foi des fidèles rayonnant depuis leurs offrandes ? Voudriez-vous d'ailleurs y jeter quelques *cérastres* ? Mais le temps d'y songer, un phénomène survient : depuis les ruines, gardiennes sans fin du cratère, vous percevez les notes connues d'une mélodie lyrique. Cherchant la source du regard, vous distinguez le fantôme de votre mère ! Elle fredonne cet air connu « viens me voir, un soir, reviens me voir » puis disparaît bientôt.

Subissez -1 de *disgrâce* en présence de la Reine, car votre humeur refroidie se fera sentir. Du reste, si vous souhaitez jeter quelques *cérastres* en offrande une fois arrivé au cratère, prenez la clef *cérastres en fleurs*.



14

## CRYPTES

Pas de doute, l'endroit est hanté ! Une puissance ancestrale menace quiconque viole sa tranquillité... et vous venez de le faire en *épiant* son repaire !

Soufflez 1 point de **Spectre** supplémentaire, lequel nourrira l'hôte éthéré mais néanmoins royal de ces lieux. Méfiez-vous, les Rois morts sont susceptibles. Toutefois, vous pouvez ignorer cette perte si vous avez un état lié à l'*hypnognosie*.

15

## FENÊTRE SUR L'HISTOIRE

Aujourd'hui, c'est à Vanagorn Sang de Hautvent de faire usage de ce grand pouvoir ! Vous sentez les regards des Ancêtres et la pression du passé impérial comme une lame émoussée sur votre gorge.

Si vous êtes *hanté par Ana VIII le Gladiateur*, vous gagnez +1 de *grâce* en présence des Ancêtres. Si par hasard vous avez de la *liqueur de câpres rituelle*, augmentez de 1 votre *valeur de départ* de **Spectre**.

16

## FESTIVITÉS

Parmi les animations, deux attirent votre attention : un torréfacteur manie ses graines avec grâce : petit Eresh au teint charbonné, il maîtrise quelque alchimie gustative qui saura vous ravir. Du côté des spectacles de combat, des poussières de « lumière brune » virevoltent autour des gladiateurs chevronnés qui s'affrontent en puisant aux forces élémentaires ! Enfin, les étals sous le portique dissimulent l'un ou l'autre artefact pas banal...

17

## FRUITS IMPÉRIAUX

Bien qu'ils rissent d'abord avec vous du chapardage, les ancêtres de l'Âge des Elelm, aussi discrets qu'hilares, se moquent désormais du Prince le cul dans les pommes. Quels ancêtres versatiles ! Leurs chants moqueurs retentissent depuis les tumulus.

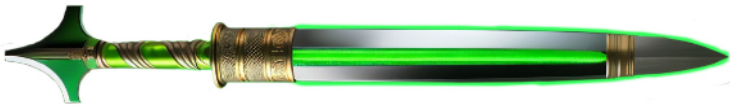
Notez que vous subissez dès lors un -1 de *disgrâce* en présence des Ancêtres.

18

## GARGHORAC

Contents de vous revoir, les ancêtres des tumulus apprécient le spectacle et rient de vos facéties. Pour eux, vous êtes encore jeune, vous ne serez leur égal qu'après avoir passé sous les ailes de Dragonne. En l'occurrence, ils vous pardonnent vos erreurs de jeunesse avec complicité, et, quel que soit ce vous vous apprêtez à accomplir, vous encouragent à les faire rire encore et encore.

Notez que vous jouissez dès lors d'un +1 de *grâce* en présence des Ancêtres.



19

## GEÔLES

L'aura noire et florale d'Ancolie est palpable, au point de douter que l'être ici enchaîné soit de chair et de sang. Ne serait-il pas d'essence divine ? Qui sont réellement les Calices ? S'ils ne sont eux-mêmes des dieux, ces derniers peuvent-ils prendre leur place, se faire passer pour eux ? Le mystère demeure entier. Et vous ?

## GORGE DU SOUVENIR

*Épier* vos souvenirs est une entreprise à haut risque. Rag'Ana, le doyen des Dragons, a étudié cette pratique et l'a nommée « hypnognosie », ce qui signifie connaissance ou appréhension du sommeil ; les Dragons ne font pas de différence entre les souvenirs du sommeil et de l'éveil, à l'inverse des Elem qui distinguent le rêve du souvenir.

Réanimatez 1 point de **Spectre**. Notez l'état d'*hypnognosie*. Si vous l'aviez déjà, remplacez-le par *hypnognosie avancée*. Si vous aviez déjà l'état avancé, remplacez-le par *hypnognosie experte*.

## MAISON DE MAÎTRE

*Le Maison de Maître est un hôtel très bien coté, dont la clientèle est constituée de riches voyageurs et navigateurs. Sa façade baroque est entièrement mauve, ses balcons filants et ses fenêtres en encorbellement laissent entrevoir les luxueuses suites de ses hôtes de marque.*

Puisqu'un Prince averti en vaut deux, vous ordonnez à un lieutenant de suivre discrètement la fille. Et vous de suivre le lieutenant. Adamance vous mène devant l'un des plus somptueux hôtels de La Capitale, connu pour le caractère libertin et libertaire du maître de maison. Mais l'ombre violette qui la suivait jusqu'ici a disparu ! Notez le mot de passe *Muse mauve* puis envolez-vous au **8**.



21

## JARDINS INTÉRIEURS

Méfiant, vous *épiez* le moindre mouvement dans la nuit. Ce faisant, une lueur noir-secret attire votre regard du côté des parterres de fleurs. Grâce au **Spectre**, vous percevez des phénomènes inobservables autrement. La sombre lueur provient d'un groupe de fleurs que vous reconnaissez : les hellébores noires plantées là par votre mère en personne. Celle-ci vous préparait des infusions de ses pétales pour calmer vos nuits agitées. En les inspectant, vous remarquez que certaines ont été déracinées dans une intention... différente.

22

## LICE

Derrière chaque pique se dresse le fantôme impatient d'un ancien guerrier. Cela vous impressionne, votre cœur bat au rythme du respect qu'ils vous inspirent. Si vous avez choisi de *prier vos Ancêtres* avant d'entrer en lice, ils sauront vous récompenser, ou vous maudire : si vous remportez le combat, gagnez +1 de *grâce* en présence des Ancêtres. Mais si vous êtes vaincu, ou si vous n'avez pas *prié les Ancêtres*, vous subirez au contraire -2 de *disgrâce* en présence des Ancêtres.

23

## MARCHÉ

Parmi les marchandises les mieux achalandées, vous distinguez une merveille : un glaive impérial forgé par un véritable artisan fluducteur. Les résidus élémentaires qui flottillent le long de la lame ne vous laissent que peu de doutes sur ses propriétés

extraordinaires. Si vous souhaitez l'acquérir, vous pourrez marchander son prix en flattant le vendeur à propos de la qualité de son matériel. Pour ce faire, soufflez 1 à 4 points de **Spectre** et diminuez le prix de 20 *cérastres* par point dépensé.

24

## PORTAIL DU SPECTRE

*Si vous parcourez ces lignes, c'est que votre score de **Spectre** a atteint 0 ou qu'on vous y a invité. Si ce n'est pas le cas, retournez d'où vous venez.*

Vous éprouvez la pire sensation de vertige de votre vie... Princier en tout instant, vous faites au mieux pour ne rien laisser paraître. Mais votre vue vacille, vos tympanes sont comme noyés et le fantôme de votre mère vous demande si tout va bien et vous retient de tomber. Soudain tout semble s'apaiser et vous reprenez vos esprits... au sens propre aussi d'ailleurs ! L'excès de **Spectre** a soulevé durablement le voile du Royaume de la Dragonne, et vous distinguez désormais les morts aussi bien que les vivants ! Depuis l'enfance, on vous enseigne le culte des Ancêtres, autrefois priés comme les dieux. S'il n'en reste surtout qu'un profond respect mâtiné de superstition populaire, le lien qu'entretiennent les Impériaux avec leurs aïeux est bel et bien sacré. Si vous aviez encore un doute sur leur existence parmi les vivants, il est balayé. Vous les voyez qui déambulent, qui discutent, qui vous saluent, vous chuchotent des incongruités...

D'ici à ce que le scénario vous propose de réanimer 1 point de **Spectre**, vous êtes condamné à voir ces morts. Oh, vous vous y ferez ! Vous vous y faites déjà, au fond, ils ont toujours été là et vous le saviez. Malgré tout, leur présence risque de vous mettre parfois mal à l'aise : tant que votre **Spectre** sera à 0, quand il s'agira d'évaluer votre *Noblesse*, vous comptabiliserez les *disgrâces* (mais pas les *grâces*) liées à la présence des Ancêtres.

Testez d'ailleurs votre **Spectre** contre sa *valeur de départ*. Si vous êtes *hanté*, augmentez le seuil de 1 point par entité différente qui vous hante. En cas d'échec, subissez -2 de *disgrâce* en présence des Ancêtres.

25

## PORTE DES AMBASSADEURS

Vous *épiez* Adamance tandis qu'elle progresse vers la porte et se fond dans la foule. Invisible en tant normal, une sauvageonne peu vêtue à la peau violacée la suit comme son ombre. Cette dernière se retourne, comme si elle se savait observée, et vous adresse un clin d'œil non dénué de malice ! Souhaitez-vous les suivre ? Si oui, rendez-vous au **Lieu XX**, sinon, envolez-vous au **8**.

Cela dit, si vous ne trouvez pas le **Lieu XX**, c'est que vous avez perdu la trace d'Adamance et allez donc au **8**.

26

## PORTE DU RÊVE

*Épier* vos rêves est une tâche ardue. Peut-être n'avez-vous pas encore assez d'entraînement pour y parvenir.

Notez l'état d'*hypnognosie*. Si vous l'aviez déjà, remplacez-le par *hypnognosie avancée*. Si vous possédiez déjà l'état avancé, remplacez-le par *hypnognosie experte*.

27

## PORTE-NORD

Parmi les beautés de ce lieu, une aura domine tel un soleil : c'est celle de la Reine aux yeux de cristal et à la couronne

fleurie. Vous croyez à un charme d'origine magique ou divine, mais il n'en est rien. Une Muse vous ferait-elle cet effet ? Voyons, ce n'est pas une Muse, c'est la Reine Flora... Pourtant, elle vous apparaît comme un rêve et accapare votre attention. Quand vos yeux se croisent, vous croyez voir la foudre dans son regard...

28

### QUARTIERS DE LA WYVERNE

La porte du général est enchantée ! Elle ne peut être forcée sans qu'on déclenche un piège : peut-être une décharge élémentaire, des épines surgissant de la poignée ou tout autre chose ? Cela vous sert de leçon. Si vous rencontrez une PORTE ENCHANTÉE, vous pourrez souffler 1 point de **Spectre** pour la désamorcer et réussir automatiquement toute confrontation avec elle.

29

### QUARTIERS DU MIROITIER

- Ah, vous tâtonnez... constate le Miroitier.
- Pardon ? Sursautez-vous.
- Puis-je vous enseigner une astuce ?

De toute évidence, le Miroitier a compris que vous *épiiez* sa chambre. Votre façon de faire doit manquer de discrétion pour un expert de son niveau.

- Je vous prie d'excuser ma maladresse, faites.
- Afin de masquer l'usage du Spectre, diluez-le dans une fuite de résidus élémentaires de faible densité. La Nacre, la Foudre ou le Sel sont d'excellents convoyeurs de Spectre. Comme ils se dissipent vite et sont déjà présents dans la Nature, ils éveillent moins les soupçons.

Notez le mot de passe *convoyeur*.



## SALLE À MANGER

La maladie de votre oncle étouffe l'atmosphère de la pièce. Vous réalisez qu'il ne passera peut-être pas la nuit. Souffrez -1 de *disgrâce* en sa présence.



## SALLE D'ARMES

*Le Palais compte en moyenne une salle d'armes par aile et par étage, dans chaque bâtiment. On en dénombre ainsi trente-six sans compter la grande salle d'escrime. Elles sont accessibles à n'importe quel habitant ou employé du Palais, mais sont interdites aux invités. Des maîtres y enseignent gratuitement jours et nuits. En cas d'extrême nécessité, l'armement hétéroclite des salles d'entraînement permet d'équiper un millier de conscrits.*

« Tous les couloirs mènent aux armes » est l'un des plus vieux dictons du Vaste Royaume, encore d'actualité dans les provinces affranchies. Choisissez votre nouvelle arme parmi les suivantes (si vous avez la clef *pour l'exemple* ou *vide-gousset*, rendez-vous aussi au **168**) :

**Glaive royal**

Bonus de Combat +1 – Blessure 3

Arme de prédilection des officiers et de la noblesse.

**Hache à pointe de jade**

Bonus de Combat+1 – Blessure 4

*Incrustée de Foudre* : contient 1 point de **Foudre** à griller.

Se recharge chaque matin.

*Aspect fracassant* : Noblesse -1.

**Pique des couloirs**

Bonus de Combat +2

Blessure : 2 (une main) / 4 (deux mains)

*Parade offensive* : combinée au bouclier / +2D6 tactiques

*Vulgaire* : Noblesse -2.

**Ghoracière (lance)**

Bonus de Combat +2

Blessure : 4 ou 1D6 (au choix)

Condition : s'utilise à deux mains, sans bouclier.

*Encombrante* : **Foudre** -2 tant que vous la portez.

## SOUS LES AILES DE LA DRAGONNE

*Si vous parcourez ces lignes, c'est que votre score de **Métal** a atteint **0** ou qu'on vous y a invité. Si ce n'est pas le cas, retournez d'où vous venez.*

Allons bon. À quel point vous êtes-vous égaré ? Vous n'étiez pas censé trépasser maintenant. Même les dieux s'y sont trompés : c'est toute la trame du destin que vous avez pris de court. Ptauros doit fulminer, du haut de ses nuages crépitants, Ancolie vient peut-être de perdre un adversaire à sa hauteur, quant aux Muses présidant au mariage de Managorn, elles avaient aussi de grands projets pour vous... Hélas vous mourûtes.

Le portail de l'outre-tombe est pareil aux légendes : un gigantesque squelette de Dragon déploie ses ailes en guise de tunnel mortuaire. Vous marchez sur de la poussière de chairs, humez l'odeur de vos souvenirs et perdez peu à peu les sens du passé, du présent et de l'avenir. Un dicton dit que la mort se conjugue au subjonctif futur.

Avant de rendre les armes, choisissez l'une des trois propositions suivantes ; si vous aviez le *goût du sel* ou de la *liqueur de cône rituelle*, vous pouvez en choisir deux ; si vous possédiez les deux, vous pouvez lire les trois (en respectant les conditions d'accès et l'ordre) :

Hanter celui que vous tenez pour responsable, directement ou non, de votre mort ? Cette option ne vous est accessible que si vous avez le mot de passe *Ancolie* et/ou *discorde*. Rendez-vous au **293**; sauf si vous avez été *mordu*, ce qui vous conduirait, au lieu de ça, au **278**.

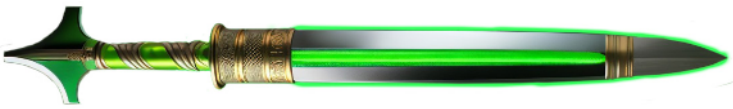
Hanter les couloirs du Palais et passer en revue vos soldats une dernière fois ? Rendez-vous au **295**.

Passer sous les Ailes de la Dragonne et rejoindre vos parents et votre oncle. Rendez-vous au **257**.

## SOUVENIR

*Épier* vos souvenirs relève d'une volonté de fer. Jusqu'à maintenant, vous subissiez leurs incursions et en sortiez souvent traumatisé. Cette fois, vous analysez ce qui se joue : il semble que ces images du passé vous renvoient à votre image actuelle : celle du Prince héritier qui ne s'assume pas. Sachant cela, tant que vous lirez les paragraphes du · Souvenir · vous pourrez ignorer 1 point de *disgrâce* lorsqu'il vous en sera demandé le décompte.

Notez l'état d'*hypnognosie*. Si vous l'aviez déjà, remplacez-le par *hypnognosie avancée*. Si vous possédiez déjà l'état avancé, remplacez-le par *hypnognosie experte*.



## TANIÈRE

Vous distinguez deux respirations animales, une massive et une fluette. Prudence : cet endroit est chargé de forces occultes... et sauvages. Soudain, sans que vous y fussiez préparé, vos souvenirs d'enfance émergent à la lisière de votre conscience... Ici, passé, avenir et mort sont une seule et même poussière blanc-sommeil.

35

## TEMPLE DES ŒILLES

La puissance des Muses est folle et diffuse. Le Miroitier en canalise les effluves au moyen de l'autel, où leurs regards se voient capturés puis aussitôt relâchés sur l'assemblée captive. Parmi ces yeux divins se cachent deux billes noir-secret braquées sur vous ! Soufflez 1 point de **Spectre** supplémentaire à moins que vous n'ayez fait une *offrande à Ancolie*, auquel cas ne le soufflez pas.

36

## TROU DE Foudre

L'espace d'une seconde, vous et Bleudécaille ne faites qu'un. Tandis que vos énergies convergent avant le grand saut, vous palpez la conscience du monstre... un univers mental où l'Histoire se lit comme si elle avait été imprimée sur sa chair. Surgit le faciès contrarié de Rag'Ana en personne, doyen des Dragons impériaux, qui ouvre grand la gueule et vous crache hors de son protégé.

Grillez 1 point de **Foudre** et notez l'état *craché*.

37

## VESTIGES ANCESTRAUX

Vous ne voyez aucun fantôme bien que leur présence soit palpable : « *Nous t'aiderons...* » chuchotent-ils...

Choisissez un Ancêtre dans la liste et soyez *hanté* par celui-ci. Si vous êtes de nouveau *hanté* en cours d'aventure, revenez ici prendre connaissance des bénéfiques associés. Ceux-

ci présentent un *pouvoir d'outre-tombe* (décrit ci-après) et une *faculté de réanimation* du **Spectre** : Vanagorn peut désormais réanimer son **Spectre** à sa *valeur de départ* dès qu'il pénètre l'un des lieux associés à l'Ancêtre qui le hante. Vous pouvez tirer bénéfique de cette faculté plusieurs fois au cours de l'aventure.

### **Ana le Foudroyant**

*Lieux* : Cratère fleuri · Cryptes

*Vert et clerc* : chaque fois que vous décochez un *vert-éclair*, régénérez 1 point de **Foudre**.

### **Ana VIII le Gladiateur**

*Lieux* : Coin sombre · Lice

*Qui-vive* : ajoutez 1D8 à tous vos dés tactiques puisés. Si vous n'avez pas de dé à 8 faces, utilisez 1D6 et ajoutez +1 à ses résultats.

### **Dame Suilac**

*Lieux* : Cratère fleuri · Jardins

*Lyrisme* : notez l'action *jouer de la lyre*.

### **Loup-Ours**

*Lieux* : Cauchemar · Souvenir · Tanière

*Ancêtres hantés* : le souvenir du monstre effraye les Ancêtres, *No-blesse* -1 de *disgrâce* en présence des Ancêtres.

38

## **VESTIGES TUMULAIRES**

Dans l'humide noirceur, un frisson anime les os brunis. Des spectateurs ? Non... un seul. Vous reconnaissez l'empreinte d'un jeune fantôme, il ne fait pas partie des morts inhumés ici. Quand il surgit, le faciès déformé par la colère, vous sursautez pour le plus grand plaisir de vos partenaires...

Il vous tance alors : « Vanagorn, filleul décadent ! Sois punis ! File dans ta chambre apprendre tes leçons ! Quand je pense que je t'ai offert cette biographie sur Ana I<sup>er</sup> le Foudroyant, acquise à prix fou, dont tu n'as même pas tourné une page ! »

- Quoi ? Oncle Almorn ?!

39

## VIEUX BOIS

Ce bois respire la présence d'un Monstre dominant. Les paisibles animaux assujettis guettent pour assurer le repos de leur suzerain. Les empreintes de pattes qui vous mènent à son repaire sont accompagnées d'empreintes elem et autres... preuves d'un va-et-vient occasionnel. Qu'y trafique-ton ? *Épiant* de plus près à la lanterne, vous distinguez les traces de semelles gauffrées...



## GLOSSAIRE

- **Aldarac** : aussi appelé le royaume-carapace, il est censé protéger le Domaine Ancestral. Au fil des siècles, ce rôle sacré est devenu de plus en plus officieux, cédant la place aux activités artisanales et commerçantes lucratives.
- **Anaïdes** : terme des généalogistes désignant les premiers souverains du Vaste Royaume, puis du Vaste Empire, portant le prénom d'Ana. Depuis Ana I<sup>er</sup> le Foudroyant (☞ 988-1003) jusque Ana VIII le Gladiateur (☞ 1369-1400).
- **Ancolie** : concept divin indissociable de la monarchie de Trystal, associé au couronnement et aux mystères...
- **Borgan** : région du Vaste Royaume sise entre le Borganorm, le Kataï et le Gantarhión, bordant la Mer des Sorals jusqu'à La Capitale. Elle se caractérise par des vallons boisés, successions de plaines fertiles (Garghorac) et de terrasses alluviales (coteaux du Borgan) creusées par les affluents de la Nymphé Bleue.
- **Borganorm** : ce puissant royaume industriel fournit les armes à tous ses voisins et au-delà, ce qui fait de lui l'une des nations les plus riches du continent. Ses hauts fourneaux sont réputés les plus performants au monde.
- **Bréfort** : ancien royaume à l'est des plaines de Hautvent, alors ennemi des Sang de Hautvent. Son annexion au territoire d'Ana I<sup>er</sup> donne naissance à la Vaste Contrée.
- **C.L.U.N.O.D.** : acronyme pour *Confédération Libre des Universités de Nécrologie, d'Occultisme et de Démonologie*. Celle-ci se compose de neuf cantons universitaires fédérés par la cité-État de Thanat, capitale de la médecine.
- **Dal** : abrégé de Domaine Ancestral (ci-après).
- **Domaine Ancestral** : gigantesque forêt abritant les dernières entités de l'Âge des Monstres. Des érudits situent l'intangible Royaume de la Dragonne dans ses entrailles... Abrégé : Dal.



- **Duché de la Tour Pourpre** : autrefois Marche des Eaux libres, ancien fief du Vaste Empire, il occupe la pointe sud de l'île de Trystal. Son nom vient du donjon de l'École Impériale de Marine Militaire, qui serait peinte du sang des pirates.
- **Elem** : peuple dominant du continent, caractérisé par ses tatouages élémentaires bigarrés, dont l'étendue indique le niveau de maîtrise des Éléments et des aptitudes liées.
- **Elelm** : antiques déités des peuples elem et qeshdín, assimilées à des tyrans belliqueux, les Elelm furent piégés par la magie des premières écritures.
- **Éléments** : au nombre de huit, ils sont à la base de nombreux phénomènes naturels et magiques. Chacun irradie d'une teinte particulière. Ils vont par paire antagoniste. On leur attribue qualités physiques, mentales et spirituelles.
- **Elnaurión** : cité ouvrière du Forlorn bâtie au cœur des mines argentifères. Célèbre pour son arène souterraine.
- **Elnolem** : cité impériale fortifiée sur la route du Forlorn.
- **Empire de Kel** : dominé par ces êtres ailés nommés Soyeux, pour les nobles, et Célestes, pour la caste guerrière subalterne, il est le dernier vestige de l'Âge des Empires à tenir encore debout. Récemment, des Célestes rebelles revendiquent l'archipel d'Îledauvent, sous protectorat trystalin.
- **Eresh** : peuples semi-nomades troglodytes aux peaux noires, vivant aux pôles nord et sud du continent et aux abords de Dal. Ils transmirent aux autres peuples la maîtrise du Spectre.
- **Forlorn** : voisin le moins diplomate du Vaste Royaume, dont il faisait partie. Les tensions sont palpables : un contentieux se règle actuellement à propos du chemin de fer, qui aurait dû traverser le Forlorn pour relier Thanat à La Capitale.
- **Gantarhión** : royaume forestier, patrie des ghoracs verts. Les plus vieux d'entre eux remonteraient à l'Âge des Monstres et seraient, encore à ce jour, les conseillers de la couronne.
- **Garghorac** : région de plaines vallonnées et boisées, patrie des ghoracs verts sauvages, première productrice de fruits et vaste sanctuaire tumulaire des Ancêtres.

- **Hautvent** : les plaines de Hautvent et de Hurlevent parcourent le sud du Vaste Royaume, balayées par les vents capricieux hérités des turbulences océaniques. La famille royale, dont fait partie Vanagorn, en est originaire. → *Sang de Hautvent*
- **Marche du Kataï** : leurs hauts monts et leurs grottes littorales semi-submergées (où survivent d'antiques cultes dédiés aux monstres marins) demeurent l'ultime province officiellement vassale du Vaste Royaume. Dans les faits, les mages consulaires gèrent le pays en totale autonomie.
- **Kel** → *Empire de Kel*
- **Kyzlorn** : ancien fief du Vaste Empire, le Kyzlorn s'est bâti à la croisée des arts marchands ézéréens et de la tradition militaire impériale, devenant le premier État mercenaire du monde. Leurs élites sont réputées impayables.
- **Magma élémentaire** : concentration des huit Éléments au centre du monde, dont ils seraient l'origine-même selon les croyances elem et qeshdín.
- **Méloria** : nom générique des démocraties omphal. À l'origine, ce mot ancien signifiant « ratatouille » désignait l'accent désastreux des Omphal tentant de s'exprimer en impérial.
- **Mer Ézée** : bordant le Forlorn au nord, les ports-États et l'Empire de Kel à l'est et les déserts chantants au sud, elle porte le nom de la déesse des marins, des voyageurs nocturnes et des voleurs avisés, celle qui veille sur nos nuits agitées. On y navigue tranquille, guidé par le phare d'Ézéreine, colossale statue d'Ézée, déesse du voyage nocturnes.
- **Mer des Sorals** : comprise entre les Tours de Sel, au sud, l'océan des Boucles d'or, au nord-est, et l'Ombre-Mer, à l'ouest, la Mer des Sorals relie le Vaste Royaume, l'île de Trystal et l'archipel pirate d'Îledauvent. Elle tient son nom des reptiles qui la peuplent, dotés de puissantes mâchoires...
- **Montagnes de l'Oubli** : massif montagneux au nord du continent, abritant les ruines maudites de la civilisation méprisée des Cérornes. Ces grands bipèdes cornus sont tenus pour res-

ponsables du Cauchemar, qui provoqua la destruction de l'Empire Qeshdín et transmet aux Elem les maladies de l'esprit, étudiées par les démonologues.

- **Muses** : (mixtes) divinités folâtres, pures émotions ou hallucination collective. Des rumeurs disent qu'elles s'amourachent des aventuriers, pour mieux les abandonner...
- **Nymphe Bleue** : fleuve prenant sa source dans les Montagnes de l'Oubli, pour se jeter dans la Mer des Sorals en traversant le Borgan. L'eau bleutée, par endroits étincelante, est sans doute alimentée par un puits élémentaire.
- **Œillades** : divinités des amourettes et des unions sacrées, apparentées aux esprits des portes et aux Muses des regards.
- **Ombrie** : ce continent outre-Ombre-Mer est celui d'anciennes colonies du Vaste Empire et de l'Empire Qeshdín, mais aussi de provinces sauvages concédées aux corsaires trystalins en retraite. Les échanges sont nombreux avec le continent-père, où la mode des colonies est en vogue.
- **Omphal** : peuple ophidien des plaines de Méloria, fondateurs de colonies à travers le monde. Leur connaissance des poisons n'a d'égale que leur piété envers les dieux marins.
- **Ptauros** : dieu de la guerre, de la foudre et de la fertilité. On le représente comme un taureau ailé martelant les nuages.
- **Qeshdín** : nomades parcourant les ruines de leur empire déchû, défigurés par des cicatrices héréditaires. Le commerce d'antiquités est devenu leur spécialité.
- **Royaume de la Dragonne** : ce lieu mystique désigne le monde des trépassés dans de nombreuses cultures du continent. Les croyances associées sont vivaces dans tous les territoires jadis sous l'égide du Vaste Empire. On dit des morts qu'ils « passent sous les Ailes de la Dragonne ».
- **Sang d'Écaille** : lignée royale du Vaste Royaume, puis du Vaste Empire, initiée par le roi Ana IV (☞ 1158-1204).
- **Sang de Hautvent** : lignée de souverains du Vaste Empire puis du Vaste Royaume, initiée par l'Empereur Ana VII le Clément (☞ 1350-1369), qui succède aux Sang d'Écaille.

- **Shax** : région forestière commune au Xarshán, à l'Aldarac et aux marais sauriens du Plézélón. Elle est connue pour ses vestiges quasi-inexplorés d'une civilisation qui pourrait bien remonter à l'Âge des Monstres.
- **Tiniss** : qualifiée d'onirocratie (système politique eresh basé sur les rêves des dirigeants), la mystérieuse Tiniss borde le Xarshán, au nord, l'Empire de Kel, au sud-ouest, et les démocraties omphal, à l'est. D'aucuns vantent ses poignards qui, paraît-il, ne s'émeussent jamais.
- **Trystal** : séparée du continent par la Mer des Sorals, Trystal est l'une des plus grandes îles connues. Avec le mariage de Janulie à Managron, elle renonce à sa suzeraineté sur le duché de la Tour Pourpre, au profit du Vaste Royaume, contre une alliance durable censée endiguer le fléau de la piraterie.
- **Tour Pourpre** → *Duché de la Tour Pourpre*
- **Tours de Sel** : zone océanique allant de l'ouest de Kel au sud-ouest du Vaste Royaume, traversée par des tornades et des cyclones. Les légendes y placent des repaires de pirates.
- **Val Ghorac** : région sinueuse du Garghorac.
- **Vaste Contrée** : nom du Vaste Royaume à l'époque où il s'étendait surtout au sud du Borgan, qu'il soumettra vers 1230, formant la base du Vaste Empire.
- **Vaste Empire** : nom récent du Vaste Royaume, datant d'avant la Conspiration des Vassaux de 1779. La civilisation impériale a considérablement marqué le continent, si bien qu'on y pratique encore majoritairement la langue et nombre de ses traditions.
- **Vaste Royaume** : nom adopté par le Vaste Empire après la Conspiration des Vassaux de 1779 qui engendra le morcellement de son territoire en plusieurs nations.
- **Xarshán** : célèbre pour ses pyramides à degrés surplombant la cime des jungles torrides, cette théocratie évolue repliée sur elle-même. C'est la patrie des Antélem, peuple aux nombreuses préoccupations spirituelles et cousins des Elem.
- **Xhín** : forêt lacustre reliant l'Aldarac et le Xarshán.







# TABLE DES MATIÈRES

<b>AVANT-PROPOS.....</b>	<b>3</b>
<b>RÈGLES DU JEU.....</b>	<b>5</b>
<b>PRINCIPES FONDAMENTAUX.....</b>	<b>5</b>
<i>Sens de lecture.....</i>	<i>5</i>
<i>La Feuille d'aventure.....</i>	<i>6</i>
<i>Les dés.....</i>	<i>7</i>
<i>Mots de passe, actions, ordres, états, clefs.....</i>	<i>7</i>
<i>Les Lieux.....</i>	<i>8</i>
<b>LES APTITUDES DU PRINCE.....</b>	<b>9</b>
<i>Aptitude de « Réflexes » : Foudre.....</i>	<i>9</i>
<i>Aptitude de « Vitalité » : Métal.....</i>	<i>11</i>
<i>Faculté de clairvoyance : Spectre.....</i>	<i>11</i>
<i>Voir l'invisible.....</i>	<i>11</i>
<i>Épier le Spectre des Lieux.....</i>	<i>13</i>
<i>Valeurs de départ recommandées.....</i>	<i>14</i>
<i>Actions et tests d'aptitude.....</i>	<i>15</i>
<i>Aptitude au Combat.....</i>	<i>15</i>
<b>SYSTÈME DE COMBAT.....</b>	<b>16</b>
<b>PRÉSENTATION DES ADVERSAIRES.....</b>	<b>17</b>
<b>CAPACITÉS SPÉCIALES.....</b>	<b>18</b>
<b>DÉROULEMENT DU COMBAT RÉGULIER.....</b>	<b>19</b>
<i>Phase tactique.....</i>	<i>19</i>
<i>Passe d'armes.....</i>	<i>20</i>
<i>Premier jet.....</i>	<i>20</i>
<i>Opposition.....</i>	<i>21</i>
<i>Résolution des dégâts \.....</i>	<i>22</i>
<i>Mort du héros.....</i>	<i>23</i>
<b>ADVERSAIRES MULTIPLES.....</b>	<b>23</b>
<b>LES ARMES.....</b>	<b>24</b>
<i>Combattre avec deux armes.....</i>	<i>25</i>
<b>COMMENT SE RÉGÉNÉRER ?.....</b>	<b>25</b>
<i>Foudre.....</i>	<i>26</i>
<i>Métal.....</i>	<i>26</i>
<i>Spectre.....</i>	<i>27</i>
<b>LES CAPACITÉS SPÉCIALES.....</b>	<b>28</b>
<b>CAPACITÉS SPÉCIALES DU HÉROS.....</b>	<b>28</b>



<i>Escrime de la Corne de Jade</i> .....	28
<i>Usage ultime du bouclier</i> .....	29
<i>Coup d'umbo</i> .....	29
<i>Botte secrète du Prince volant</i> .....	29
<b>VOTRE ÉQUIPEMENT</b> .....	<b>30</b>
<i>Vos armes</i> .....	30
<i>La bourse... ou la vie</i> .....	33
COMBAT SIMPLIFIÉ.....	34
RÈGLES ULTRA-SIMPLIFIÉES.....	38
LA NOBLESSE.....	39
<b>INTRODUCTION</b>	
CARTE GÉOPOLITIQUE.....	40
VANAGORN, LE HÉROS.....	42
ILLUSTRATION DE VANAGORN.....	10
À L'AUBE DU VASTE EMPIRE.....	43
L'HÉRITAGE PATERNEL.....	44
GÉNÉALOGIE.....	45
LE RÈGNE DE LANAORN II.....	46
LA CAPITALE.....	47
MYTHES, LÉGENDES ET RELIGIONS.....	47
LIGNE DU TEMPS.....	48
QUELQUES DIVINITÉS.....	50
<b>L'AVENTURE COMMENCE</b> .....	<b>51</b>
VOUS ÊTES VANAGORN SANG DE HAUTVENT !.....	51
<b>EFFERVESCENCE AU PALAIS ROYAL</b> .....	<b>52</b>
L'ESCAPADE.....	592
L'IMPROMPTU DE CES DAMES.....	58
UN DÎNER FAMILIAL.....	532
LA NUIT MESSAGÈRE.....	588
UN JOUR DE FÊTE.....	5128
SOUS LES REGARDS DES MUSES.....	552
LA NUIT PORTE CONSEIL.....	563
EN AVOIR LE CŒUR NET.....	5188
L'OMBRE D'UN DOUTE.....	585

UNE VISITE ROYALE.....	§19
ÉPILOGUE.....	296
SPECTRES DES LIEUX.....	306
GLOSSAIRE.....	328
TABLE DES MATIÈRES.....	336
FEUILLE D'AVEVENTURE.....	340



*Ghorac bleu (Michel De Bois, 2000)*



# S. A. R. VANAGORN SANG DE HAUTVENT

Descendant d'une longue lignée de Rois et Empereurs guerriers, Vanagorn a reçu l'éducation d'un Prince héritier. Orphelin de père et de mère, il fut élevé par son oncle régent, avec son jumeau Managorn. Escrimeur de la prestigieuse École Impériale de la Corne de Jade, le Prince Vanagorn maîtrise la Foudre élémentaire qui accroît sa célérité et rend l'estoc mortelle. Passionné d'armes, de stratégie militaire et de jeux en tous genres (y compris de séduction), il préfère toutefois les rêveries à l'administration du Vaste Royaume. Chevaucheur agile, il est lié à Bleudécaille, un dragon savant, taquin et paré au danger.

**FOUDRE**

Valeur de départ  
Restauree au réveil

SCORE ACTUEL

Vert-éclair

**SPECTRE**

Valeur de départ  
Restauree à la fin

SCORE ACTUEL

Si atteint 0 → Lieu 24  
· Portail du Spectre ·

**MÉTAL**

Valeur de départ

SCORE ACTUEL

Valeur de régénération  
Récupérée au réveil

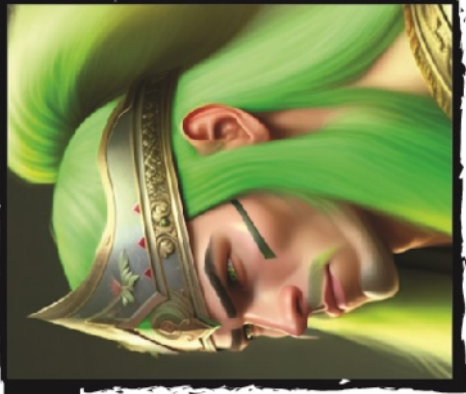
Écorché

Si atteint 0 → Lieu 32  
· Ailes de la Dragonne ·

**Escrime de la Corne de Jade : +1 au Total de Combat** lorsqu'il se bat avec une épée.  
**Coup d'umbo** : inflige 1 dégât sur un double pair au *premier jet*.

**Usage ultime du bouclier** : réduit à 1 blessure un coup qui devrait normalement le tuer.  
**Botte du Prince volant** : libère la Foudre élémentaire pour déclencher un coup mortel.  
**Coût** : griller 1 point de **Foudre**, une fois par combat [ou] décocher un *vert-éclair* [ou] obtenir une suite au *premier jet*. Inflige 1D6 blessures (en ignorant toute armure) +2 dégâts d'hémorragie à chaque *passé d'armes* suivantes, +1 par botte supplémentaire.

**Posture de combat** :



## COMBAT

Glaive impérial : +1

Escrime de la Corne de Jade : +1

Autre :



## D6 TACTIQUES

Rondache : +1D6 tactique

Autre :

ÉTATS

*Noblesse*

10

SCORE ACTUEL



En présence de *Graves Dignitaires* .....

notre oncle le *Roi* .....

notre père *Managorn* .....

*Blautecaille* .....

la garde palatiale .....

nos domestiques .....

le *Père Héra* .....

toutes nos dames et demoiselles .....

nos *Esclaves* .....

autre : .....

autre : .....

**Chanaorn III**

Saug de Hauvent

(1736-1800)

Empereur 1769-1780

Roi 1780-1800

*Généalogie*

**Lanaorn II**

(1763)

Régent 1828-1834

Roi 1834

**Lianagorn I<sup>er</sup>**

(1763-1828)

Roi 1800-1828

**Dame Suillac**

(1775-1830)



**Managorn**

(1818)

**Managorn**

(1818)

**ÉQUIPEMENT**

**CÉRASTRES**

**250**

**ARMES & ARMURES**

*Glaive impérial*

*Rondache à umbo*

Combat +1, Blessure  $\lambda$  4

+1D6 tactique, Protection 1, Blessure  $\lambda$  1

**ACTIONS**

**MOTS DE PASSE**

**ORDRES**

**CLEFS**

