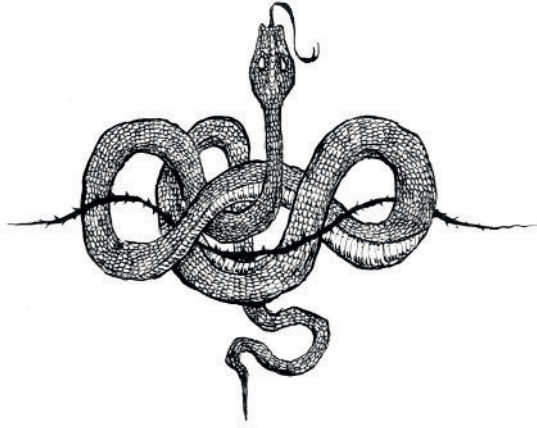


La Cité des Proscrits

- Édition Collector -

Rémi Dekoninck & Koa



Mise en page, relecture et corrections par Mikaël Louys,
Laurent Centro & Héric Samson

Illustrations par Olivier Raynaud (Koa)

Relectures, playtests et corrections additionnelles par
Laurent Centro, Franck Davignon, Bruno Jacques,
Nicolas Menschaert, Fabrice Pouillot, Delphine Riffet

Cette édition collector est publiée en février 2018 par
Megara Entertainment - Première impression

Texte copyright © 2017 Rémi Dekoninck
Tous droits réservés

ISBN 979-10-93943-34-3

Dédié à mon père, qui m'a initié aux mondes de l'Imaginaire.

Un livre ludique

Ce livre n'est pas comme les autres car, en plus de vous permettre de rêver et de vous évader, il vous permettra de jouer. Le but de cette collection est de mêler des textes de qualité à une expérience de jeu amusante et captivante, dans de multiples univers. Ou tout simplement comment réunir littérature et plaisir de jouer !

Attention, les paragraphes qui constituent ce livre ne doivent pas être lus dans l'ordre des pages. Après avoir commencé au paragraphe numéro 1, il vous faudra suivre un des choix proposés et aller au paragraphe correspondant.

Dans *La Cité des Proscrits*, vous allez incarner un membre de la Guilde des diplomates impériaux. Plusieurs chemins sont possibles pour réussir votre mission. À la différence des livres classiques, vous pourrez vivre d'autres facettes de l'histoire à chaque nouvelle lecture.



Règles du jeu

La Cité des Proscrits est le deuxième opus des *Chroniques d'Hamalron*. C'est une aventure dont vous êtes le héros qui utilise comme règles le système Imparis. Ce système de jeu est très simple.

Carnet d'aventure

Passons en revue votre carnet d'aventure. Il se trouve dans les dernières pages du livre.

1) Les dés d'action de départ

Ils représentent toutes vos caractéristiques physiques et mentales : votre force, votre intelligence, votre volonté, etc. Votre personnage commence l'aventure avec 4 dés d'action de départ. Cela signifie que chaque fois que le texte vous demandera de jeter les dés, vous devrez jeter 4 dés (en abrégé : 4d). Ce nombre de dés restera toujours le même sauf indication contraire dans le texte.

2) Les dés d'action de réserve

Ils représentent la chance, le destin. Un nombre de dés de réserve élevé signifie que vous êtes chanceux ou béni des dieux. Cette réserve de dés fluctue au cours de l'aventure. Vous la commencez avec 5 dés d'action de réserve. Pendant l'aventure, certaines situations vous permettront de gagner des dés de réserve (grâce à une potion, un sortilège, etc.). D'autres vous en feront perdre (à cause d'une blessure, de la malchance, etc.). À quoi servent-ils ? Ces dés d'action de réserve s'ajoutent quand vous le décidez à vos dés d'action de départ. Une fois le ou les dés de réserve utilisés, vous devez diminuer votre nombre de dés de réserve en conséquence. Il est donc très important de bien gérer vos dés de réserve, car ils peuvent vous sauver la vie. C'est à vous de décider lors de chaque lancer de dés combien de dés de réserve vous allez mettre en jeu. Tout au long de l'aventure, ce total va constamment se modifier en fonction des dés d'action de réserve que vous gagnerez et de ceux que vous utiliserez. Chaque dé d'action de réserve utilisé est perdu.

Voir les exemples cités dans le chapitre « Jets de dés ».

3) Les dés d'action spéciaux

Les dés d'action spéciaux, contrairement aux dés d'action de réserve, ne peuvent s'utiliser *que* dans certaines situations. Ils s'ajoutent aux dés d'action de départ selon des conditions particulières. Exemple : Une arme magique donnant droit à 1 dé d'action spécial ne vous permet de profiter de ce bonus que lorsque vous l'utilisez. Une fois que vous l'avez dépensé, le dé d'action spécial est perdu. Les conditions relatives à l'utilisation des dés spéciaux seront toujours indiquées dans le texte. Vous commencez l'aventure avec aucun dé d'action spécial.

4) Les points d'arcane

Les points d'arcane vous permettent de lancer un sort. Quand vos points d'arcane sont réduits à zéro, vous ne pouvez plus lancer de sortilèges. Vous débutez l'aventure avec 5 points d'arcane.

5) Le talent

Avant de commencer à jouer, vous devez choisir un talent parmi les trois qui vous sont proposés.

Fin bretteur : +1 dé d'action spécial. Vous pouvez utiliser ce dé d'action supplémentaire lors de chaque combat au corps-à-corps.

Habile négociateur : +1 dé d'action spécial. Vous pouvez utiliser ce dé

d'action supplémentaire à chaque fois que vous essaieriez de convaincre quelqu'un. De plus, si vous choisissez ce talent, vous commencez l'aventure avec déjà 1 point d'information.

Versé dans les arcanes : Votre maîtrise des arcanes mineurs vous permet de commencer le livre avec 5 sortilèges au lieu de 4. De plus, vous avez droit à 1 point d'arcane supplémentaire.

Inscrivez une croix en face du talent que vous avez choisi.

6) Les sortilèges

Vous débutez l'aventure avec 4 sortilèges (5 si vous avez choisi le talent *Versé dans les arcanes*). Vous trouverez à la fin du livre la liste des sorts. Vous pouvez lancer un sortilège lorsque le texte vous le propose. Chaque fois que vous lancez un sortilège, vous perdez 1 point d'arcane. Quand vos points tombent à zéro, vous ne pouvez plus vous servir de votre magie. Certaines situations vous permettent de regagner des points d'arcane. Inscrivez une croix en face des sortilèges que vous avez choisis. Attention : le sortilège *Medicantem* est le seul que vous pourrez utiliser à n'importe quel moment, sans qu'il en soit fait mention dans le texte. N'oubliez pas de réduire votre nombre de points d'arcane de 1 point chaque fois que vous ferez usage de ce sort car cela ne sera pas précisé dans le texte.

Si vous avez réussi le tome 1, *Le Royaume de la discorde*, choisissez un sortilège supplémentaire. Il s'ajoute aux sorts que vous avez peut-être découverts dans cette première aventure. Le cas échéant, vous pouvez les retrouver dans la liste des sortilèges en fin d'ouvrage.

7) L'équipement

Tout au long de votre aventure, vous allez récolter de l'or, des armes et des objets. Vous ne pourrez jamais avoir plus de 3 armes sur vous. Vous commencez l'aventure avec :

- 1 épée
- 1 dague
- 1 bourse contenant 10 pièces d'or
- votre anneau de la Guilde des diplomates
- toutes les possessions que vous aviez à la fin du premier volume.



Jets de dés

Chaque épreuve que vous devrez traverser (vous débarrasser d'un ennemi, escalader un mur, marchander un prix, corrompre un garde, etc.) sera représentée par un certain nombre de dés à six faces que nous appellerons « dés de difficulté ».

Le système de règles est simple, pour tenter de passer une épreuve, vous devrez procéder à deux jets de dé :

Un jet d'action pour vous, qui sera toujours égal à votre total de dés d'action de départ + le nombre de dés de réserve que vous voulez utiliser pour cette action + le nombre éventuel de dés spéciaux.

Un jet de difficulté, qui correspond à la situation à surmonter ou à l'ennemi rencontré. Le nombre de dés lié à la difficulté vous sera toujours indiqué dans le texte. Ce nombre varie selon la difficulté. Par exemple, escalader une muraille aura un jet de difficulté de 2 dés alors qu'affronter un dragon aura un jet de difficulté de 7 dés.

Pour passer l'épreuve ou le combat avec succès, il faut que le résultat du jet d'action comporte plus de nombres impairs que le jet de difficulté. Attention : un nombre égal de chiffres impairs oblige simplement à relancer les dés sans perte des dés de réserve utilisés pour le premier lancer.

IMPORTANT : Vous devez toujours décider du nombre de dés de réserve que vous allez utiliser *avant* de jeter les dés.

Premier exemple

Vous avez 4 dés d'action de départ et il vous reste 2 dés d'action de réserve. Vous devez combattre un centaure qui a 4 dés de difficulté. Pour commencer, vous devez décider si vous allez ou non utiliser un ou plusieurs dés de votre réserve. Vous décidez de n'utiliser qu'un seul dé de réserve (le dé sera perdu une fois que vous l'aurez utilisé) et vous gardez le dernier dé de réserve pour une autre occasion.

Vous allez donc lancer 5 dés (4 dés d'action de départ + 1 dé d'action de réserve). Vous obtenez les chiffres suivants : 1, 4, 1, 3, 6. Vous avez ainsi 3 chiffres impairs.

Le centaure dispose quant à lui de 4 dés de difficulté (ce qui veut dire que vous allez à présent lancer 4 dés pour le centaure.) Vous obtenez 2, 2, 6, 6. Le centaure n'obtient aucun chiffre impair.

Résultat du combat : Vous obtenez plus de chiffres impairs que le centaure. Vous gagnez donc le combat.

Deuxième exemple

Plus loin dans l'aventure, vous êtes poursuivi par des miliciens belliqueux. Vous fuyez par les toits et vous devez effectuer un saut pour atteindre le prochain toit. Vous disposez de 4 dés d'action de départ et un seul dé de réserve. La difficulté du saut est de 2 dés. Vous décidez d'utiliser votre dernier dé de réserve. Vous lancez donc 5 dés. Vous obtenez les chiffres suivants : 4, 6, 1, 2, 4. Vous avez ainsi 1 seul chiffre impair.

Vous jetez ensuite les 2 dés correspondant à la difficulté du saut et vous obtenez les chiffres suivants : 1, 5. Le lancer de dés de difficulté contient 2 chiffres impairs.

Résultat de l'épreuve : Les dés d'action ont obtenu moins de chiffres impairs que les dés de difficulté, ce qui signifie que vous échouez à l'épreuve. Vous ratez votre saut et vous tombez dans le vide.

Troisième exemple

Vous êtes pris en embuscade par des maraudeurs. Ils ont 4 dés de difficulté. Vous devez les combattre. Vous avez 4 dés d'action de départ. Il vous reste encore 1 dé d'action de réserve que vous décidez d'utiliser. Comme vous avez choisi le talent *Fin bretteur*, vous avez droit à 1 dé d'action spécial qui ne peut être utilisé que lors d'un combat au corps-à-corps. Vous avez auparavant découvert une épée magique qui vous donne droit à 1 dé d'action spécial utilisable en combat.

Vous lancez donc 7 dés (4 + 1 + 1 + 1) pour vous et 4 dés pour les maraudeurs.

Vous obtenez 5, 4, 5, 2, 1, 2, 3. Vous avez ainsi 4 chiffres impairs.

Les maraudeurs obtiennent 4, 1, 6, 2. Ils obtiennent 1 seul chiffre impair.

Résultat du combat : C'est vous qui gagnez le combat.

Règles propres à ce tome

Contrairement au premier volume, vous ne devrez pas collecter de points d'information. Ils ne sont pas nécessaires dans cette aventure.

Toutefois, étant donné le caractère diplomatique de votre mission, vous devrez obtenir la confiance des maîtres des guildes de Kronenstadt. Chaque fois que vous rencontrerez un maître de guilde, vous pourrez tenter d'améliorer ses dispositions. Il vous sera alors favorable. Si vous échouez, il deviendra défavorable à votre égard. Lorsque cela arrivera, notez-le dans les cases correspondantes de votre carnet d'aventure.

Lexique

Vous trouverez ci-dessous un lexique reprenant les noms propres récurrents de cette histoire. Vous pourrez vous y référer pendant votre aventure.

Administrum : Guilde des scribes au service de l'impératrice. C'est la bureaucratie impériale présente dans chaque royaume. Elle édite les lois et surveille les vassaux de l'impératrice.

Andarath : un dieu dont le culte est désormais interdit.

Argélite : roi de Chenara. Il a été tué par des Krinals lors de la bataille du Svenhaagen cinq ans avant le début de cette histoire.

Canisrosa : nom donné aux chevaliers de la Rose grise.

Casus Bellum : ce sont les soldats du royaume de Chenara.

Cendroves : comme leurs pires ennemis, les Infratharnes, les Cendroves sont les habitants autochtones du monde connu. Ils y vivaient bien avant l'arrivée des Humains. On les retrouve aujourd'hui partout dans les Cinq Contrées et principalement à Occidion où ils sont majoritaires.

Centuplides : ce sont les hommes-lézards originaires des jungles du Sermisson, situées à l'extrême Sud. Jadis, ils entrèrent en guerre contre les autres peuples. Pendant la bataille du pic Noir, survenue trente ans avant le début de cette histoire, ils s'allièrent aux quatre autres contrées libres pour défaire les Infratharnes. Après cette victoire, ils intégrèrent les Cinq Contrées.

Chenara : une des Cinq Contrées. C'est le royaume où débute cette histoire.

Cinq Contrées (les) : coalition de cinq royaumes (Chenara, Occidion, Tersienne, Malantise et Sermisson) sous l'égide de l'impératrice.

Dologiord : actuel prince régent de Chenara depuis la mort du roi Argélite.

Dralyanthe : ancien peuple de femmes-serpents qui servait les Infratharnes avant que ceux-ci ne soient renvoyés dans les profondeurs de l'Inframonde. Bien qu'elles aient vaguement l'apparence humaine, les Dralyanthes sont totalement dépourvues de sentiments.

Éclésiarchie : autorité religieuse qui régit le culte le plus puissant, celui du dieu Hamalron.

Éowins : humanoïdes mesurant à peine un mètre. Ils vivent dans les Cinq Contrées et sont totalement affiliés à la culture humaine. On les trouve principalement aux abords des grandes cités. Ce sont de remarquables buveurs et ils constituent l'unique peuple athée.

Guisorne : ville portuaire de Chenara située à l'extrême Ouest. Cette ville fut incendiée par Sinistrose lors de la bataille du pic Noir, trente ans avant l'histoire racontée dans ce livre.

Hamalron : le plus important des dieux vénérés dans les Cinq Contrées. C'est également le nom du monde connu.

Infratharne : peuple préhistorique. Lors de la bataille Primale, ils furent contraints par le dieu Hamalron de quitter la surface de la planète pour s'enfoncer dans les profondeurs de l'Inframonde.

Jenkal : la compagne d'Hamalron. Elle fut tuée par Andarath il y a des milliers d'années. Elle est aujourd'hui considérée comme une des plus importantes déités des Cinq Contrées.

Jeniamis : conseiller de l'impératrice Minarquas et chef de la Guilde des diplomates.

Jigev de Molreak : maître de la Guilde des voleurs et des bateleurs.

Kassarys : ancienne esclave cendrove affranchie. Elle sert Jigev de Molreak.

Krinal : nomade des étendues du Svenhaagen. Plus grands que les Humains, les Krinals ont une peau laiteuse. Ce sont des guerriers farouches.

Kronenstadt : la Cité Libre. Appelée également la « Cité des Proscrits » ou la « Cité des Remparts ». Elle est située aux confins des marais du Bourbier. Elle fut créée par des hors-la-loi qui occupèrent une antique cité infratharne. Ils bâtirent sur ce site une nouvelle ville qui accueillit tous les repris de justice, les mercenaires et autres brigands en quête d'asile. Lors de la bataille du pic Noir, où furent défaites les hordes de l'Inframonde, les hommes libres de Kronenstadt contribuèrent à la victoire. En guise de récompense, ils obtinrent le statut de ville libre pour Kronenstadt.

Krussac : genre de dromadaire bipède plus rapide que les chevaux. Il fait office d'excellente monture et est très docile.

Laysakin : un brigand de la Meute d'Orjun.

Maradon : c'est l'archicomte de Guisorne et le chef du Casus Bellum. Il est le plus haut gradé après les princes.

Minarquas : l'impératrice qui gouverne les Cinq Contrées.

Mitalrun : prince de Chenara qui, aux côtés de Dologjord, fut nommé régent du royaume à la mort du roi Argélite.

Mohiden le Sage : maître de la Guilde des érudits de Kronenstadt.

Néazinca : guerrière membre de la Meute d'Orjun.

Nequeldyr : grand prêtre d'Hamalron à Kronenstadt. Représentant de l'Écclésiarchie.

Nojirull : maître de la Guilde des bûcherons et charbonniers.

Occidion : une des Cinq Contrées. Pays situé à l'extrême Ouest, origine des gracieux Cendroves.

Osthrom : lors de la guerre qui opposa le royaume de Chenara aux tribus du Svenhaagen, Osthrom fut le chef de clan krinal qui rassembla pour la première fois les centaines de tribus dispersées. C'est lui qui tua le roi Argélite.

Ovelone : maîtresse des Guildes marchandes de Kronenstadt.

Phalange noire : garde prétorienne du prince Dologjord. Elle a remplacé l'ordre de la Rose grise lors de la régence de Dologjord et de Mitalrun.

Périnal (péninsule de) : cité-État indépendante dont la seule frontière terrestre borde le désert de Sadhë. C'est l'unique endroit où l'esclavage n'a pas été aboli. La péninsule est une oligarchie régie par l'influente Guilde des marchands d'esclaves.

Ridmal Œil-d'Ambre : maître de la Guilde des mendiants et des chiffonniers.

Rose grise (ordre de la) : garde prétorienne du roi Argélite. Ordre de chevaliers dirigé par dame Hildebarde. Ces guerriers sont les plus puissants de Chenara. On les appelle les Canisrosa.

Sadhë (désert de) : immense désert situé entre Chenara et les jungles du Sermisson. Il n'est revendiqué par aucune contrée.

Sikenidris : matriarche zélote de l'ordre de Sinistrose

Sinistrose : magicienne qui a réussi à acquérir l'immortalité. Grande matriarche de l'ordre des Sœurs zélotes et propagatrice des arcanes. Sa puissance lui donne aujourd'hui le statut de divinité bien que son culte ne soit pas accepté par tous. Il est bien implanté à Chenara et dans la cour impériale mais dans les autres royaumes il n'est que toléré.

Sœurs zélotes : disciples de la demi-déesse Sinistrose. Les Sœurs zélotes sont les seules à maîtriser les arcanes. Nombre de conseillères des rois d'Hamalron sont issues de cet ordre.

Svenhaagen : immenses étendues glacées situées au nord de Chenara. Elles sont peuplées par les tribus krinals.

Stah-Dikar : chef des sentinelles de Kronenstadt.

Talisantre : capitale de Chenara

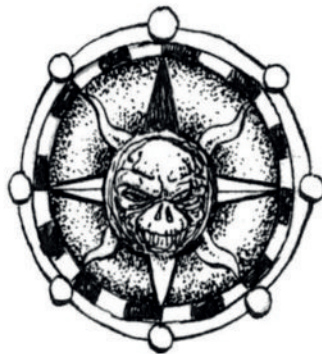
Tantarelle : petite cité de Chenara surnommée la « Cité Carrefour. »

Tersienne : une des Cinq Contrées. Elle est située à l'est de Chenara.

Triumvirat : assemblée représentative des non-humains à la cour de l'impératrice. Trois de leurs représentants siègent à l'Administrum.

Valdifers : maître de la Guilde des vétérans et des mercenaires de Kronenstadt.

Xatamara : capitale du Sermisson. Lieu où est brassée la célèbre bière xatamarienne, un breuvage extrêmement fort.



Résumé de l'épisode précédent

Vous êtes un membre de la Guilde des diplomates au service de l'impératrice Minarquas. Vous avez été envoyé par votre souveraine pour enquêter sur la situation politique qui règne à Chenara depuis la mort du roi Argélite et la prise en main du royaume par deux princes régents : Dologiord et Mitalrun.

Votre entreprise vous a conduit dans le port de Guisorne où vous avez pu constater par vous-même la corruption et le déni des institutions impériales. Votre rencontre avec Dueladores Maakt dans le village de Tantarelle a achevé de vous convaincre de la gravité de la situation : les princes régents se sont entourés d'une garde prétorienne, les Phalanges noires, et préparent de sombres machinations pour prendre le contrôle total du royaume. Les institutions impériales telles que l'Administrum ont été vidées de tout pouvoir. L'ancienne garde du roi Argélite, les chevaliers de la Rose grise, a été dissoute et, plus inquiétant encore, les Sœurs zélotes de l'ordre de Sinistrose ont été les victimes d'un pogrom organisé par les autorités de Chenara.

Alors que vous réalisiez à peine le danger qui guettait le royaume, votre informateur s'est fait lâchement exécuter par les sbires des princes. Dans votre fuite éperdue, vous avez croisé la route de Zila, une jeune sœur zélote habitée par l'esprit de la déesse Sinistrose. En se révélant à vous, celle que l'on appelle communément la grande propagatrice des arcanes vous a confié une mission : vous rendre dans la ville libre de Kronenstadt pour y mettre Zila à l'abri. En effet, le corps de la jeune fille serait l'unique médium par lequel Sinistrose peut entrer en contact avec les survivantes de son ordre et organiser la résistance contre les princes.

Accompagné de Zila et de Têtlgosh, un homme-lézard, vous avez traversé non sans mal les terres Charbonneuses, la cité de Rocklogis et la faille de Taza. De l'autre côté de la Passe, vous avez dû vous allier aux brigands de la Meute d'Orjun pour combattre les Phalanges et les Krinals du Svenhaagen, eux aussi à la recherche de la fugitive. Bien qu'ils aient invoqué les vils démons issus de l'Inframonde pour les aider, vos ennemis ont été mis en déroute grâce à l'arrivée inopinée de Kaldiosol et de ses chevaliers de la Rose grise, nouvellement réunis avec l'objectif de redonner à leur ordre sa gloire passée.

La victoire vous a pourtant laissé un goût amer, car Têtlgosh, votre fidèle compagnon saurien, a perdu la vie en tentant de protéger Zila de la folie

d'Orjun. Une fois votre ami vengé, vous êtes devenu, par la grâce de Sinistrose, le nouveau chef de la Meute. Avec Zila, Kaldiostol et quelques hommes d'armes conduits par Laysakin et Néazinca, deux brigands que vous avez appris à connaître durant votre captivité dans le camp de la Meute, vous avez entamé le voyage jusqu'à la ville libre de Kronenstadt, celle que l'on appelle également... *la Cité des Proscrits*.



Prologue

Un mois a passé depuis la victoire du Bourbier. Vous aviez pris l'engagement de conduire Zila à l'abri des murs de la Cité Libre. Après votre exploit au Bourbier, vous êtes devenu quelqu'un avec qui il faut compter. C'est ce que vous espérez faire entendre aux maîtres de Kronenstadt pour qu'ils vous aident dans votre lutte contre les princes félons et les clans du Svenhaagen. En plus de la douzaine d'hommes qui vous escorte, vous êtes accompagné par Kaldiostol, chef des rescapés de l'ordre de la Rose grise, Néazinca, la jeune voleuse de Talisandre et votre guide Laysakin, un aventurier recherché par la Phalange. Les quatre sœurs zélotes que vous avez sauvées des griffes d'Osthrom le Régicide vous suivent également. Et puis Zila bien sûr, la jeune adepte de Sinistrose dont les pouvoirs vous emplissent d'effroi. Le seul qui manque à l'appel est Têlgosh, votre compagnon centuplide tué de la main d'Orjun.

À présent, vous pataugez dans la boue, transi de froid, les vêtements trempés par la bruine et le brouillard. Des hommes de votre escorte sont morts durant le voyage. Une fièvre implacable en a emporté deux. Un troisième a été terrassé par une Dralyanthe, une de ces créatures mi-femme mi-serpent qui sévissent dans la région. Vingt-sept jours de marche sans la certitude d'être dans la bonne direction ont fini par plomber le moral de votre troupe. Il est vrai que le Bourbier en a égaré plus d'un. Même Laysakin, le seul parmi vous qui se soit déjà rendu à Kronenstadt, commence à perdre espoir : il craint que les Dralyanthes usent de leur

pouvoir d'illusion pour vous égarer dans ce lugubre dédale de mares putrides et de fossés fangeux.

Lorsque tombe un crépuscule à peine plus sombre que la lumière du jour – celle-ci est constamment voilée par une brume épaisse – vous vous arrêtez pour passer la nuit à l'abri d'une butte de terre recouverte de mousse. Vous prenez bien soin de ne pas vous coucher sur les tapis de fabuxaqs, ces minuscules plantes carnivores dont les morsures provoquent de multiples infections. Après avoir organisé les tours de garde, vous sombrez dans un sommeil lourd et rêvez des dîners fastueux auxquels vous ne manquerez pas d'assister si vous revenez un jour à la cour impériale.

Le lendemain matin, c'est un spectacle inattendu qui s'offre à vous. Le soleil est haut dans le ciel et le brouillard s'est enfin levé. La sensation de chaleur qui vous inonde à présent est le plus précieux bienfait qu'il vous ait été donné de recevoir depuis votre départ de la Passe. Devant vous, la végétation s'éclaircit. Vous apercevez même les étendues pierreuses au-delà des marécages. Laysakin vous gratifie d'un large sourire. « Nous sommes arrivés ! » s'exclame-t-il en descendant de la butte. Vous grimpez à votre tour et contemplez pour la première fois la vallée de la Fosse et en son centre Kronenstadt, la Cité des Proscrits.

Rendez-vous au 1.



1

Kronenstadt a été bâtie à l'époque où les Infratharnes vivaient encore à la surface de la Terre. Pour y accéder, une muraille de pierre haute de trente mètres serpente à travers la Fosse sur près de deux kilomètres jusqu'à l'imposante arche qui marque l'entrée de la cité. Vous comprenez rapidement la raison d'une telle fortification : en contrebas, vous distinguez des milliers de grottes entre lesquelles des Dralyanthes déambulent, l'air halluciné. La Fosse offre ainsi à la ville la meilleure protection possible. Vous vous engagez avec vos compagnons sur l'immense muraille en contemplant au loin les hautes tours qui parsèment la cité. À part l'écho de vos pas, aucun son ne vient troubler la quiétude des lieux. C'est comme si la cité ne s'était pas encore réveillée. Le chemin est flanqué de deux tourelles en bois reliées par une passerelle. Alors que vous êtes à moins d'une dizaine de mètres des tours, des hommes en armes, le visage masqué par des heaumes de métal, surgissent derrière le rempart. Vous faites signe à votre troupe de s'arrêter. Sans dire un mot, un guerrier arborant une cape rouge lève la main et vous toise des pieds à la tête. Abaisant la main, il s'exclame aussitôt : « Bienvenue à Kronenstadt, habitants de Chenara. Nous vous attendions plus tôt dans notre cité, mais il est vrai que le Bourbier en a égaré plus d'un. » Cet accueil vous surprend : comment peut-il être au courant de votre venue ? Après vous avoir rejoint sur la muraille, l'homme retire son heaume pour vous saluer : « Je suis Stah-Dikar, chef des sentinelles. Laissez-moi vous conduire au Conseil des guildes, on vous attend. »

Rendez-vous au 185.

2

Le carreau vient vous transpercer la gorge et vous clouer contre une poutre. Vous gesticulez comme un pantin désarticulé, puis votre corps se raidit à jamais. Votre aventure s'achève ici.

3

« Parfait, s'exclame-t-il. Restaurons-nous avant de sortir. Il nous reste deux heures avant le coucher du soleil. » Vous montez à l'étage avec Nojirull et ses trois compagnons et débouchez dans une pièce où des mets – au demeurant succulents – et un cru d'Occidion vous attendent. Vous passez un agréable moment en compagnie de Nojirull et de ses acolytes. Cet homme aime profiter de la vie, pensez-vous. Ce qui n'est pas pour vous déplaire ; parfois, la diplomatie a ses bons côtés... À la nuit tombée, vous descendez tous les cinq au sous-sol de la tour. Nojirull vous indique fièrement la

palissade qui masque l'accès vers la Fosse. Il s'agit d'un simple tunnel creusé sous l'enceinte de la ville. Armé de votre arbalète de précision, vous vous engagez dans le passage.

Rendez-vous au 340.

4

L'homme à la barbe hurle de douleur lorsque Néazınca lui laboure le flanc de son épée. Il parvient toutefois, d'un formidable coup de poing, à projeter la farouche guerrière au sol.

Si vous chargez le barbu, rendez-vous au 27.

Si vous utilisez un poignard, un arc ou une arbalète, rendez-vous au 68.

Si vous vous intéressez à l'autre homme masqué par la pénombre, rendez-vous au 347.

5

Vous attendez patiemment l'arrivée de Mohiden lorsque, tout à coup, trois jeunes gaillards entrent dans la bibliothèque. D'après leur brassard et le gourdin à leur ceinture, vous comprenez que ce sont des Vigilantis. Ils échangent un regard furtif et se ruent sur vous, mais, vif comme l'éclair, vous reculez en poussant une chaise sur leur passage.

Si vous le désirez, vous pouvez jeter un sortilège :

Tellur bellum, rendez-vous au 323.

Maximum luz, rendez-vous au 289.

Noctis negrum, rendez-vous au 161.

Si vous ne connaissez aucun de ces sortilèges ou si vous ne voulez pas les utiliser, vous dégainez votre arme. Combattez-les :

Vigilantis : difficulté 3d

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 174.

Si vous échouez, un coup de gourdin à la tête vous fait sombrer dans l'inconscience. Rendez-vous au 191.

6

Sîkenidris vous reçoit avec un sourire radieux. Elle vous prend les mains et

vous félicite du dénouement de la journée : « Nous avons réussi. La menace des princes est pour le moment écartée, même si ta victoire au Conseil ne fait pas l'unanimité. Je viens d'apprendre que dame Ovelone a quitté la ville avec Maradon, l'émissaire des princes. Elle a clairement choisi son camp. Nojirull, de la Guilde des bûcherons et des charbonniers, a été mis aux arrêts. Il est accusé d'avoir payé des spadassins pour se débarrasser de Jigev et de Ridmal. Heureusement, ses tentatives ont échoué. Je crois que tu devrais à présent aller jeter un œil dans la maison des Guildes marchandes. Qui sait ? Peut-être Ovelone a-t-elle laissé des documents intéressants... »

Comme si elle lisait dans vos pensées, elle poursuit en vous disant que Zila est épuisée mais ne court aucun danger. « Grâce à elle, mes sœurs sont parvenues à capter un faible signal de Sinistrose. Je ne désespère pas d'établir un contact continu avec elle avant les prochaines lunes. La grande propagatrice des arcanes aura certainement beaucoup de choses à nous raconter. »

Pendant tout votre entretien, Sîkenidris n'a pas cessé de vous tenir les mains. À présent, une étrange énergie vous envahit. *Vous gagnez 2 points d'arcane.*

Si vous décidez d'aller aux Guildes marchandes pour en savoir un peu plus sur dame Ovelone, rendez-vous au 164.

Si vous préférez partir à l'Academiae dans l'espoir de retrouver Kaldistol, rendez-vous au 118.

7

Kaldistol gît inconscient, ligoté comme un ballot de paille. Vous tranchez ses liens et l'aidez à se remettre debout. Il bredouille des paroles inintelligibles. Un passage s'enfonce droit devant vous, il vous conduit à une pièce circulaire où sont entassés des tonneaux de vin.

Si vous avez participé à une partie de chasse avec Nojirull, rendez-vous au 193.

Sinon rendez-vous au 177.

8

L'auberge du Roi-qui-boit se dresse en plein centre du quartier des guildes. Ici, tout le monde est le bienvenu, on passe du bon temps tout en échangeant de l'or et des informations : des maraîchers viennent se rafraîchir le gosier et raconter les dernières rumeurs de la cité tandis que des mendiants

déambulent entre les clients sans avoir l'air de les importuner. Autour d'une table aménagée dans une alcôve, trois femmes richement vêtues gloussent en regardant du coin de l'œil les jeunes écuyers accoudés au comptoir. Près de l'âtre, un groupe d'hommes en armes discutent avec une femme habillée de cuir et de fourrure. Selon le dicton, la citoyenneté de Kronenstadt s'acquiert au Roi-qui-boit. C'est dans cette salle que palpite le cœur de la ville, sous le regard affable d'Argyn l'aubergiste, le propriétaire des lieux.

Vous vous attablez et commandez à boire. Personne ne semble remarquer votre présence. Alors que vous sirotez votre breuvage, vous reconnaissez, à l'autre bout de l'auberge, Laysakin, celui qui vous a guidé dans le labyrinthe du Bourbier. Il est en grande conversation avec un homme de haute taille aux cheveux noirs coupés court. Comme ce dernier vous tourne le dos, vous ne parvenez pas à distinguer son visage. Après quelques instants, l'inconnu se lève puis sort de l'auberge. Vous vous apprêtez à rejoindre Laysakin lorsqu'un ivrogne vous bouscule et renverse sa chope sur vos vêtements. Il se confond en excuses en épongeant votre tunique. Lancez les dés.

Difficulté 3d

Si vous réussissez, rendez-vous au 52.

Si vous échouez, rendez-vous au 162.

9

Haletant, vous décrivez aux chiffonniers le drame qui est en train de se jouer. Ils laissent choir leurs sacs remplis de bibelots pour se précipiter au secours de Ridmal. Vous prenez part en serrant les poings à la mêlée qui s'engage dans un désordre total.

Foule en colère : difficulté 3d

Si vous réussissez, la populace se disperse. Vous passez un bras autour des épaules de Ridmal et l'accompagnez jusqu'à une maison qu'il vous indique. Rendez-vous au 81.

Sinon vous mourez, lynché par les citadins.

10

Pour vous aider dans votre entreprise, Sîkenidris vous propose de choisir un objet parmi ceux-ci :

– une gemme d'animation qui donne la possibilité de jeter le sort *Animous*

immobilis, si vous le connaissez.

– un médaillon incrusté d'une pierre rouge conférant la maîtrise du sort *Medicantem*.

– un anneau de fortune qui vous permet d'ignorer *une seule fois* le résultat d'un jet de dés en vous autorisant à les relancer.

À présent, retournez au 261.

11

Vous quittez le chariot des sœurs zélotes pour vous diriger vers la machine de guerre. Sîkenidris vous arrête et retire un parchemin de sa toge. Elle vous le tend, le regard brûlant. « Prends ce sortilège de *Terra magnus*, murmure-t-elle. Il pourra t'être utile. » Notez que vous possédez le sortilège de *Terra magnus*. Comme elle vous effleure la main, vous sentez une étrange énergie vous envahir. Vous gagnez 1 point d'arcane. Vous partez au galop sans plus attendre. Derrière vous, un bruit de sabots retentit : c'est Néazinca qui a décidé de vous suivre.

« Je ne laisse pas mon chef sans protection », affirme-t-elle. Vous lui souriez en pointant du doigt votre destination sur la butte : le camp krinal. Dans votre dos vous résonne le tumulte de la bataille ; les cris de guerre se mêlent aux lamentations des mourants. Vous vous dissimulez tous les deux derrière un escarpement rocheux et vous observez l'activité qui règne sur le tertre. De hautes silhouettes, une dizaine tout au plus, sont en train d'armer une machine semblable à un modèle réduit de catapulte. Un Krinal, vêtu d'un tablier en cuir, transporte jusqu'à l'engin des billes de métal. Ce sont les mélanges contraires ! pensez-vous. Chaque bille contient les substances hautement explosives. Vous devez les empêcher d'utiliser cette machine infernale contre les défenseurs de la cité.

Si vous lancez un sortilège, rendez-vous au 180.

Si vous désirez recourir à un arc ou à une arbalète de précision (si vous possédez une telle arme), rendez-vous au 294.

Sinon, vous pouvez tenter de vous rapprocher plus, rendez-vous au 35.

12

L'Éowin s'effondre. Il est encore vivant et vous implore, pantelant, de lui laisser la vie sauve. Vous n'avez aucune envie de le tuer de sang-froid, aussi vous contentez-vous de le désarmer avant de lui demander ce qu'il fait ici. « Cette peste d'Ovelone nous a mené la vie dure, halète-t-il. Maintenant

qu'elle n'est plus là, on vient régler la note. » Il vous adresse ces paroles en embrassant la pièce du regard. À côté de lui, vous remarquez un sac fermé : son butin, pensez-vous. « Dans le secrétaire, il n'y a que des lettres », assure-t-il. Vous n'avez plus rien à craindre de lui, aussi lui ordonnez-vous de décamper au plus vite. Que faites-vous ?

Si vous vous intéressez au secrétaire, rendez-vous au 214.

Si vous franchissez la porte entrouverte, rendez-vous au 100.

13

Vous sentez les os du milicien se briser lorsque votre arme le transperce. Les yeux écarquillés par la douleur, il s'écroule sur les corps qui jonchent le champ de bataille. Sans prendre le temps de vous remercier, Stah-Dikar se remet debout et tente, tant bien que mal, de se frayer un passage dans la mêlée pour rejoindre Maradon et l'affronter. Vous vous arrêtez à sa hauteur et le hissez sur votre krussac. « Le moment est venu d'envoyer un message clair aux félons, dites-vous. – La tête de Maradon fera l'affaire », vous répond le chef des sentinelles. Votre monture fend les rangs ennemis et lorsque vous vous êtes suffisamment rapprochés, Stah-Dikar bondit sur Maradon. Vous vous engagez au corps-à-corps à ses côtés.

Rendez-vous au 95.

14

Vous regardez l'homme droit dans les yeux.

Si vous avez rendu visite à Nequeldyr et que vous avez trouvé un anneau d'argent strié d'or, rendez-vous au 297.

Sinon, rendez-vous au 345.

15

Il s'effondre contre un mur. Un filet de sang s'écoule de sa bouche alors qu'il vous fixe en tremblant. « Pourquoi, Laysakin ? Pourquoi ? » hurlez-vous. Il vous répond péniblement d'une voix altérée : « L'or, cher ami. L'or. Oranov m'en a offert beaucoup... plus... plus que tu ne pourrais t'imaginer pour ce genre de travail. Je suis... désolé. – Tu dois me dire où est Kaldiosol, répliquez-vous. Il sera le nouveau suzerain de Chenara, entends-tu ? Je dois le retrouver. – Ils le savaient déjà... Ils... ils l'ont emmené dans la vallée. Ils vont faire entrer les Dralyanthes par l'ouest pendant que les Krinals attaqueront par l'est. Tu dois te dépêcher. Maradon et Oranov se



sont procuré les mélanges contraires chez dame Ovelone. Kronenstadt... va être prise d'assaut avant le lever du jour. »

Son regard vacille. Dans un dernier sursaut, il laisse échapper ces quelques paroles : « Ne dis rien à Néazinca. Ne lui dis pas que... que j'ai trahi. » Enfin, Laysakin succombe. Les mélanges contraires, songez-vous, des préparations alchimiques qui provoquent des explosions dévastatrices. C'est affreux ! Il faut vous en aller au plus vite et avertir les sentinelles d'une attaque imminente.

Rendez-vous au 339.

16

Vous vous trouvez à proximité du tristement célèbre quartier des Lacets. Il ne vous faut que quelques minutes pour retrouver la bâtisse où Jigev vous avait emmené. Vous frappez quelques coups sur la porte. Le gigantesque Centuplide qui vous ouvre vous dévisage longuement puis vous fait entrer. À l'intérieur, vous reconnaissez la jeune Kassarys. « Nous avons très peu de temps, annoncez-vous. La ville est sur le point d'être assiégée. Il faut absolument avertir les sentinelles et organiser la résistance. Vous contrôlez une partie de la cité, n'est-ce pas ? Il vous incombe donc de protéger Kronenstadt. L'impératrice saura se montrer généreuse avec tous ceux qui auront contribué à la victoire. » Kassarys vous fixe et vous répond lentement : « Nous t'aiderons. Notre fraternité n'a qu'une parole. Tâche de tenir la tienne, car nous sommes impitoyables. » Elle se tourne ensuite vers ses compagnons et leur adresse quelques mots dans un langage codé que vous ne comprenez pas. Des Cendroves, des Centuplides et des Éowins s'activent soudainement en endossant qui son manteau, qui son gilet de cuir clouté. Kassarys, elle, empoigne un sabre et vous accompagne à la recherche de votre ami Kaldistol.

Rendez-vous au 71.

17

Vous aidez Néazinca et Kaldistol à grimper dans le chariot plein à craquer de vieillards et d'enfants blessés par les créatures. Le fouet claque, le convoi se met en branle. Vous sentez la fatigue vous étreindre. Vous n'avez pas fermé l'œil de la nuit. Vous dodelinez de la tête pendant le trajet, en luttant pour ne pas vous endormir. Après quelques minutes à peine, vous distinguez les tourelles effilées du temple de Jenkal qui se dressent à l'horizon. Dès votre arrivée, de jeunes adeptes en toge jaune vous aident à transporter Kaldistol jusque dans une chambre isolée. Dans le hall principal, des

centaines de paillasses sont disposées pour accueillir les blessés. Vous vous étendez et sombrez immédiatement dans un sommeil agité. Moins d'une heure plus tard, vous êtes réveillé par un brouhaha suivi de cris : la célébration de la victoire.

Rendez-vous au 215.

18

Vous perdez 1 point d'arcane. Au moment où vous appliquez vos mains sur son visage, la plaie commence à rétrécir à vue d'œil. Il vous regarde, pétrifié, puis se met à hurler : « Que fais-tu, damné ? De la magie, n'est-ce pas ? Tu essaies de m'envoûter, comme tous les disciples de la sorcière Sinistrose ! Va-t'en, ou j'appelle la garde du temple ! » Vous le maudissez et sortez du cabinet sans demander votre reste. *Notez que Nequeldyr vous est défavorable.*

Rendez-vous au 23.

19

Nequeldyr, le prêtre d'Hamalron, réagit vivement à votre intervention : « Il n'en est pas question ! Si cette sorcière s'est laissé prendre, c'est son affaire. Déjà que nous devons supporter ici les rescapées de son ordre ! Pour ma part, notez que l'Écclésiarchie ne lèvera pas le petit doigt pour libérer ce succube de malheur. » Il termine sa phrase en vous jetant un regard noir. Ridmal Œil-d'Ambre prend alors la parole en se redressant : « Vous savez très bien que si la guerre éclate à Kronenstadt, nous n'aurons aucune chance sans les Sœurs zélotes. » À ces mots, un silence pesant s'installe dans la salle du Conseil. *Notez que Nequeldyr vous est défavorable.*

Rendez-vous au 64.

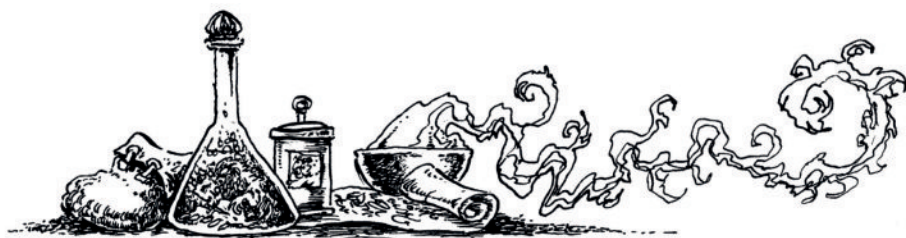
20

Vous êtes tiré de votre léthargie par un tapotement sur l'épaule. Vous vous retournez et reconnaissez Jigev, le chef de la Guilde des voleurs et des bateleurs. Il vous salue et vous demande les raisons de votre présence ici. « Je venais découvrir les plaisirs du Roi-qui-boit, répondez-vous, quelque peu sur la défensive. Et vous-même, Maître Jigev ? » De son élégant chapeau à large bord et de ses somptueux vêtements, vous déduisez qu'il est attendu à un rendez-vous important. « J'ai une affaire à régler dans le quartier des Lacets, vous confie-t-il. Puisque vous êtes là, voulez-vous m'accompagner ? »

Si vous acceptez, rendez-vous au 120. *Cette rencontre fortuite vous fait gagner du temps, vous ne devez pas comptabiliser cette étape dans votre liste de sept visites.*

Sinon, vous pouvez retourner à l'auberge et vous attabler avec les hommes d'armes, rendez-vous au 196.

Vous pouvez également rentrer dans vos appartements, rendez-vous dans ce cas au 157 pour décider où aller.



21

Vous vous rendez dans la caserne située à quelques rues du Parliamentarium. Vos hommes sont logés dans une grande salle sans confort. On a disposé leurs paillasses près d'unâtre gigantesque alimenté en permanence. À votre arrivée, vous voyez Néazinca en train de jouer aux cartes de Malantise avec trois Éowins. Le tas de pièces d'or devant elle et la mine déconfite de ses adversaires sont éloquentes. Lorsqu'elle vous aperçoit, elle quitte un instant la partie pour venir vous parler : « Laysakin est en route vers le quartier des guildes. Il avait quelque chose à faire. Le connaissant, je pense qu'il ira tout droit dans le lieu de débauche le plus proche », lâche-t-elle avec une mine renfrognée. À ses paroles, vous la soupçonnez de n'être pas insensible aux charmes de Laysakin. Elle poursuit à voix basse : « Les gardes sont très tendus. Il y aurait de nombreux désaccords entre les sentinelles et les vétérans sur la manière de protéger la ville. Le capitaine m'a fait les yeux doux et j'ai pu lui soutirer des informations sur son chef, le maréchal Valdifers. Il paraît que son fils était un écuyer et qu'il est devenu un ivrogne qui fait honte à toute la famille. Valdifers craint fort pour l'avenir de son fils. » *Lorsque le texte vous proposera d'utiliser des informations*

concernant Valdifers, vous devrez vous rendre au paragraphe 209. Notez-le. Comme vous la remerciez pour ces précieux renseignements, un grand homme maigre, vêtu avec goût, l'échine courbée, fait son apparition à l'entrée de la caserne en s'appuyant sur une canne en bois. « Je suis Parvatyr, serviteur de dame Ovelone. Si vous le désirez, je peux vous conduire chez ma maîtresse. »

Si vous n'avez pas encore rendu visite à Ovelone, vous pouvez accepter sa proposition. Il vous amène jusque devant le perron du bâtiment qui abrite les Guildes marchandes, rendez-vous au 325. *Cette rencontre fortuite vous fait gagner du temps, vous ne devez pas compter cette étape dans votre liste de sept visites.*

Si vous l'avez déjà rencontrée ou si vous refusez, retournez au 157.

22

Vous vous engagez dans une rue enfumée. Les signes de combats meurtriers sont visibles partout : des corps jonchent les bas-côtés et certaines maisons sont entièrement calcinées. Vous soutenez péniblement Kaldiosol. Il doit bien peser une tonne, pensez-vous. Après avoir traversé deux carrefours silencieux, vous débouchez devant le pont des Murmures. À cause de la pénombre, vous ne remarquez pas tout de suite l'agitation qui règne sous l'arche. En vous approchant de l'escalier qui mène à la passerelle, vous sentez une main vous agripper la cheville. Vous vous débattez comme un diable mais l'étreinte est tellement forte que vous basculez sur les pentes de la berge. Lorsque vous tentez de vous relever, deux femmes-serpents sont penchées sur vous et vous plaquent le visage au sol. Vous criez à l'aide mais personne ne vous entend. Les hurlements de Néazinca, débordée par un groupe de Dralyanthes, sont bien plus perçants que les vôtres. Avec horreur, vous voyez la jeune femme basculer en arrière, les yeux révulsés et le corps ensanglanté. Vous subissez bientôt le même sort et votre corps déchiqueté glisse lentement sur la berge de la rivière asséchée. Votre aventure s'achève ici.

23

Vous traversez l'immense pièce jusqu'au portail. Au moment où vous ouvrez les deux battants qui mènent à la rue, vous remarquez par terre un objet brillant. Il s'agit d'un anneau d'argent strié d'or. Vous le ramassez. *N'oubliez pas de le noter sur votre feuille d'aventure.*

Rendez-vous au 157 pour choisir un lieu à visiter. (Rappelez-vous que vous ne pouvez pas visiter plus de sept lieux différents.)

24

Les guerriers émergent des galeries creusées par les Dralyanthes, où ils se tenaient dissimulés en attendant de fondre sur les défenseurs de la cité. La déroute des femmes-serpents les a forcés à sortir inopinément de leur cachette. Les sentinelles de Stah-Dikar se précipitent sur eux en hurlant. Vous vous apprêtez à leur prêter main-forte lorsqu'une idée vous traverse l'esprit : si Kaldiosol est encore vivant, il ne peut se trouver que dans une de ces galeries. Ses ravisseurs n'auraient pas eu le temps de l'emmener plus loin. Suivi par Néazinca, vous remontez sur le krussac puis vous vous précipitez vers les grottes. Devant l'une d'entre elles, un peu en retrait de la colonne, se dresse une haute silhouette encadrée par deux soldats. Vous reconnaissez le visage austère de dame Ovelone. Toute harnachée de cuir, elle tient entre ses mains un bâton d'ivoire.

Si vous avez libéré l'Alastor, rendez-vous au 202.

Sinon, rendez-vous au 235.

25

Vous restez enfermé sans manger durant ce qui vous semble une éternité. Un bol d'eau constitue le seul agrément de vos journées. Vous avez complètement perdu la notion du temps quand la porte s'ouvre, livrant passage à un grand homme vêtu de cuir noir que vous distinguez à peine dans la pénombre. « La partie est finie, cher ami. Kronenstadt a signé un accord de coopération avec les princes régents de Chenara. Dans quelques jours, nos troupes vont investir la ville. Inutile de te dire qu'une fois à l'intérieur des remparts, nous allons rompre tous nos engagements et prendre le contrôle de la cité. » Il éclate de rire et sort de la pièce, vous laissant dans le désespoir le plus total. Votre aventure s'achève ici.

26

Un filet de sang s'écoule de sa bouche alors qu'il vous fixe en tremblant. « Pourquoi, Laysakin ? Pourquoi ? » hurlez-vous. Il vous répond péniblement d'une voix altérée : « L'or, cher ami. L'or. Oranov m'en a offert beaucoup... plus... plus que tu ne pourrais te l'imaginer. Désolé... – Tu dois me dire où est Kaldiosol, répliquez-vous. Il sera le nouveau suzerain de Chenara, entends-tu ? Je dois le retrouver ! » Laysakin continue tant bien que mal : « Oranov a été... informé de la nomination de Kaldiosol... Il... il va le faire sortir par... par la tour Basse, à l'ouest, jusqu'à un camp de... de Krinals en bordure de la vallée... Il fera entrer les Dralyanthes de ce côté pendant que les Krinals attaqueront par l'est. Tu dois