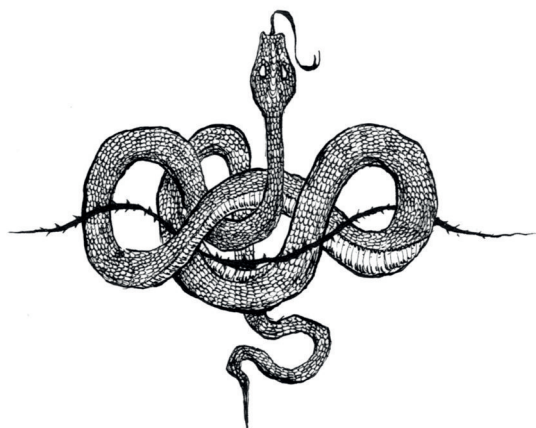


# Le Royaume de la Discorde

- Édition Collector -

*Rémi Dekoninck & Koa*



Direction de projet, mise en page, relecture et corrections par  
Mikaël Louys

Illustrations, couverture, carte, fiche de personnage par Koa

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

Cette édition collector est publiée en février 2017 par  
Megara Entertainment - Deuxième édition révisée

Texte copyright © 2017 Rémi Dekoninck  
Tous droits réservés

ISBN 979-10-93943-20-6

*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 aussi 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 *Le Royaume de la Discorde*, vous allez incarner un membre de la Guilde des diplomates impériaux. Plusieurs chemins sont possibles pour réussir votre mission. A la différence des livres classiques, vous pourrez recommencer plusieurs fois votre lecture et vivre ainsi d'autres facettes de cette histoire.



## Règles du jeu

Le Royaume de la discorde est le premier 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.

Pour commencer, passons en revue votre carnet d'aventure.

- Dés d'action de départ - Dés d'action de réserve - Dés d'action spéciaux  
- Points d'arcane - Points d'information - Sortilèges - Talent -  
Équipement

Passons chacun de ces points en revue.

### 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 s'il est spécifiquement écrit une indication contraire dans le texte. Ce sont vos dés d'action de départ, et leur nombre ne changera jamais au cours de ce livre.

### 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 commencez votre aventure 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 ne peut être utilisé qu'une seule fois. Pour plus de clarté, 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. Les conditions relatives à l'utilisation des dés spéciaux seront toujours indiquées dans le texte. Vous commencez l'aventure avec zéro dé d'action spécial.



# Carnet d'Aventure

Dés d'action 4

Dés spéciaux

Dés de réserve 5

Points d'information

Points d'arcane

Équipement

- anneau de guilde
- épée
- dague

Dr  
10



## Sortilèges

- Abris portal
- Aqua possum
- Ignis possum
- Invisibilis
- Occluder portal
- Maximum lux
- Medicamentum
- Noctis nigrum
- Tellur bellum
- Vox horribillis
- Zephyr perflo

## Talents

- Habile négociateur
- Versé dans les Arcanes
- Fin bretteur

Notes

#### 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 sortilège. Vous débutez l'aventure avec 5 points d'arcane.

#### 5) Les points d'information

Tout au long de votre aventure vous devrez récolter des points d'information. Ils sont essentiels pour réussir la quête de ce livre. Le texte vous dira à quel moment vous gagnerez ces points. Vous débutez le livre avec aucun point d'information. Exception: si vous avez choisi le talent *habile négociateur*, vous débutez avec 1 point d'information.

#### 6) 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 uniquement lors d'un combat au corps à corps.

*Habile négociateur* +1 dé d'action spécial. Vous pouvez utiliser ce dé d'action supplémentaire uniquement lorsque vous essayez de convaincre quelqu'un. De plus, si vous choisissez ce talent, vous commencez l'aventure avec 1 point d'information au lieu de zéro.

*Versé dans les arcanes* Votre maîtrise des arcanes mineures 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.

#### 7) Les sortilèges

Vous débutez l'aventure avec 4 sortilèges (5 si vous avez choisi le talent *Versé dans les arcanes*). Vous trouverez plus loin la liste des sorts. Vous pouvez lancer un sortilège lorsque le texte vous le propose. Chaque fois que vous lancerez un sortilège, vous perdrez 1 point d'arcane. Lorsque vos points tombent à zéro, vous ne pouvez plus utiliser votre magie. Certaines situations vous permettront de regagner des points d'arcane. Inscrivez une croix en face des sortilèges que vous avez choisis.

Attention: le sortilège *Médicantem* est le seul que vous pourrez utiliser à n'importe quel moment, sans qu'il n'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.

## 8) 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 avec 10 pièces d'or
- Votre anneau de la Guilde des Diplomates.

### 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 également représentée par un certain nombre de dés à six faces que nous appellerons « dés de difficulté ».

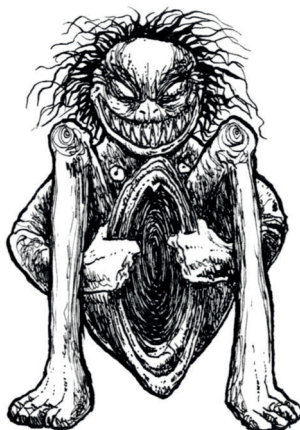
Le système de règles est simple: pour tenter de passer une épreuve, vous devrez toujours faire deux jets de dé:

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 correspondant 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.

**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 1 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 donc 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.



## Second 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 toit suivant. 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 donc 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 obtient donc 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. Vous avez également découvert une épée magique qui vous donne droit à 1 dé d'action spécial également 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 donc 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.

**Attention** : Le nombre égal de chiffres impairs oblige simplement à relancer les dés sans perte des dés de réserve utilisés pour le premier lancer.

# Liste des sortilèges

Il existe onze sortilèges de base que l'on enseigne aux membres de votre Guilde. Vous pouvez en choisir quatre avant de commencer l'aventure. Vous ne pouvez les lancer que lorsque le texte vous en donne l'occasion (sauf pour le sort *Medicantem* que vous pouvez utiliser quand vous voulez). Chaque sort vous fait perdre 1 point d'arcane quand vous le lancez.

*Abris Portal*: ouverture des portes, passages et coffres.

*Aqua Possum*: contrôle de l'eau. Nécessite d'être en présence d'eau ou de liquide.

*Ignis Possum*: contrôle du feu. Nécessite d'être à proximité d'un feu, d'une torche.

*Invisibilis*: vous permet de vous rendre totalement invisible durant environ 30 secondes.

*Maximus Luz*: produit une lumière éclatante pour vous éclairer ou pour éblouir un adversaire. Nécessite d'être près d'une source lumineuse, aussi faible soit-elle.

*Medicantem*: vous donne 1 dé d'action de réserve.

*Noctis Negrum*: produit une brume opaque qui aveugle l'adversaire. Nécessite qu'il fasse nuit.

*Ocluder Portal*: fermeture magique d'une porte, d'une serrure, d'un coffre, etc.

*Tellur Bellum*: fait jaillir un éclair de foudre. Nécessite de produire une étincelle.

*Voz Horribilis*: transforme votre voix en une gamme infinie de tonalités monstrueuses. Nécessite d'être en mesure de parler.

*Zéphyr Perflo*: contrôle de l'air. Ce sortilège vous permet d'utiliser le vent à votre avantage pour propulser un bateau à voiles, projeter un objet, déséquilibrer un adversaire, etc. Nécessite d'être en présence d'une brise, aussi infime soit-elle.

# Glossaire

**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.

**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.

**Dologiord** : Actuel Prince-Régent de Chenara depuis la mort du roi Argélite.

**Dueladores Maakt** : Ancien membre de la guilde des Diplomates. Il est votre contact dans la ville de Tantarelle.

**Éowins** : Humanoïdes mesurant à peine 1 mètre. Ils vivent dans les Cinq-Contrées et sont totalement intégrés à la culture humaine. Ils vivent principalement aux abords des grandes cités. Ce sont de grands buveurs et ils constituent l'unique peuple athée.

**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.

**Jenkai** : 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.

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

**Maradon** : C'est l'Archicomte de Guisorne et le chef du Casus Bellum. Il est le plus haut-gradé après les Princes.

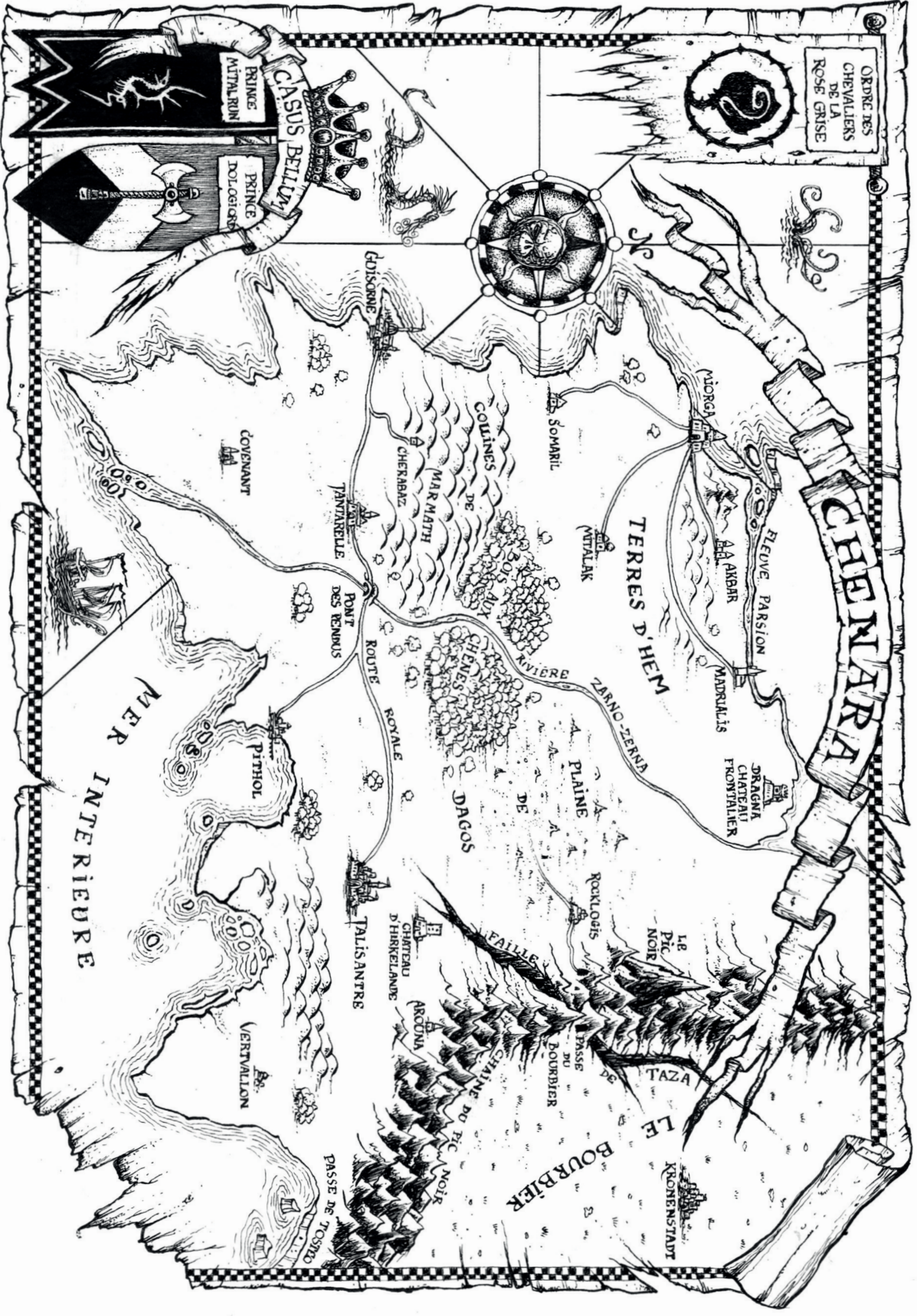
**Minarquas**: L'Impératrice qui gouverne les Cinq Contrées.

**Mitalrun** : Prince de Chenara qui aux côtés de Dologiord fut nommé régent du royaume à la mort du roi Argélite.

**Osthrom** : Lors de la guerre qui opposa le royaume de Chenara et les 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.

**Paxar Valis** : Un courtisan chargé de vous guider lors de votre visite de Guisorne.

**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. Elle est bien implantée à Chenara et dans la cour impériale mais dans les autres royaumes, elle n'est que tolérée.



ORDRE DES  
CHEVALIERS  
DE LA  
ROSE GRISE

PRINCE  
MITALRIN

**CASUS BELUM**

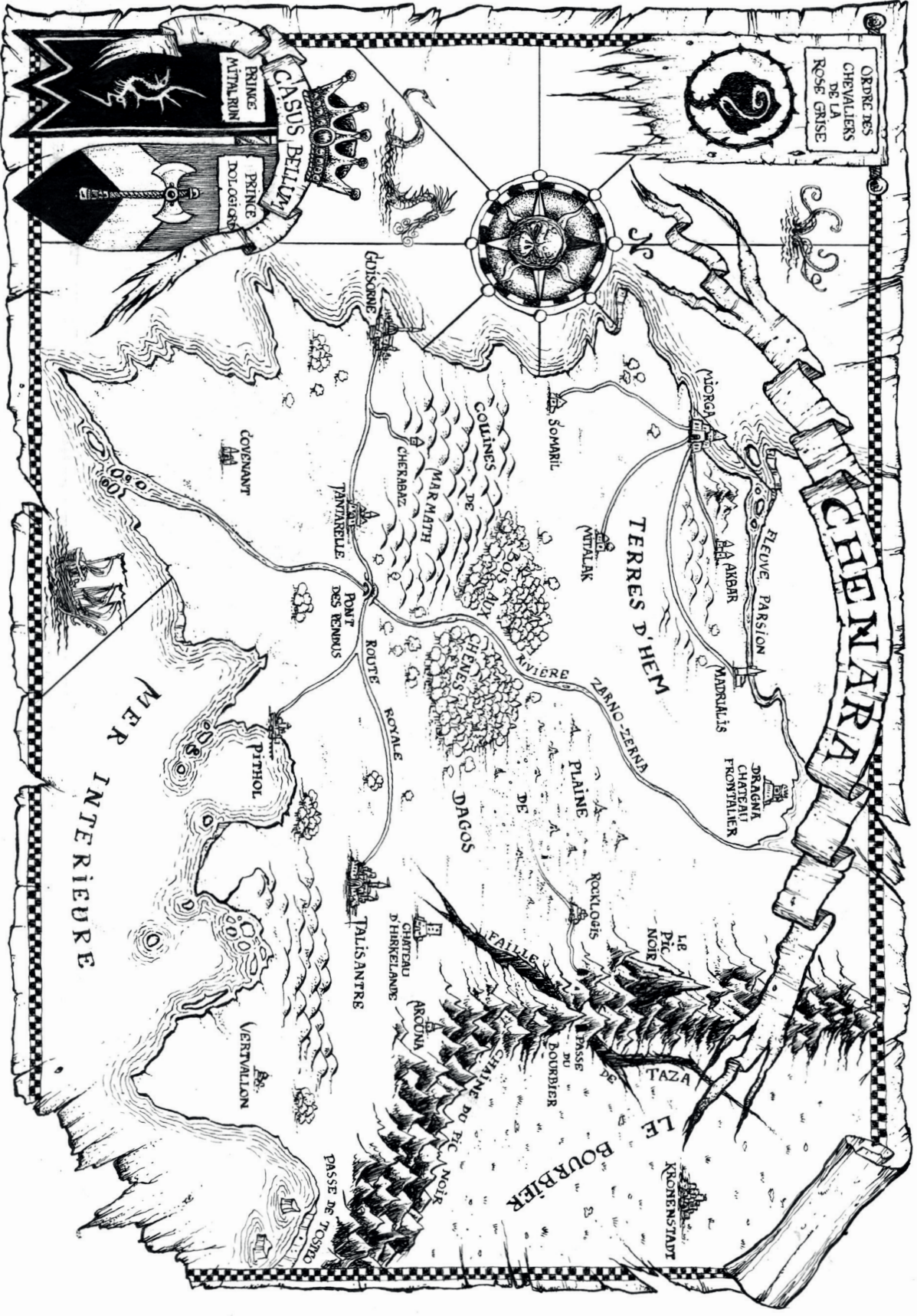
PRINCE  
DOLOGON

**LE CHEINARRA**

**MER INTERIEURE**

**TERRES D'HEM**

**LE BOURBIER**



# Prologue

« Il y a de cela cinq ans, la guerre de Chenara contre les hordes du Svenhaagen s'est achevée » vous dit Minarquas, le regard perdu sur la haute fenêtre qui éclaire la salle des Palabres. « Le roi Argélite avait réussi à repousser les farouches Krinals des steppes de l'autre côté du fleuve Parsion, à la frontière nord de Chenara. Il fut mystérieusement tué lors d'une attaque menée par Osthrom, le chef des Krinals, laissant derrière lui un territoire sans héritier. Qui aurait donc la légitimité suffisante et l'habileté pour gérer le royaume ? Dologiord et Mitalrun, les deux plus puissants vassaux d'Argélite, s'autoproclamèrent Princes-régents dès la mort de leur suzerain. Je n'ai aucune confiance en ces princes, c'est pourquoi je fais appel à toi. Tu devras te rendre à Chenara et étudier la situation politique pour prévenir les risques d'une nouvelle guerre.»

C'est par ses mots que Minarquas, impératrice des Cinq-Contrées, vous a informé de vos prochaines responsabilités. Elle connaît bien votre dévouement à préserver la paix dans les royaumes coalisés.

Lors d'une précédente mission, vous avez réussi à éviter que le royaume de Tersienne ne sombre dans la guerre civile. La vanité des roitelets qui se la disputaient n'a pas résisté à votre art de la négociation.

Plus récemment, ce sont les communautés Cendroves d'Occidion qui ont mis à l'épreuve votre intelligence. Ces fougueux guerriers prétendaient à un territoire hors de la juridiction des Cinq-Contrées.

Là encore, votre sens de la concertation et du compromis ont eu raison des querelles qui menaçaient la paix chèrement acquise.

Si vos compétences diplomatiques ne sont plus à mettre en doute, vous avez toutefois perçu dans les paroles à peine voilées de l'impératrice que cette fois-ci, votre mission tiendrait plus à de l'espionnage qu'aux pourparlers auxquels vous êtes habitués. Bien que votre visage se plisse avec inquiétude devant ce nouveau défi, vous acceptez avec révérence la tâche qui vous est confiée.

C'est donc ici que votre nouvelle aventure commence.

Y a-t-il aujourd'hui quelque chose de pourri au royaume de Chenara ?

C'est à vous de le découvrir.

À présent, vous pouvez commencer à jouer, en vous rendant au 1.



# 1

Alors que votre navire fend les vagues en direction de Guisorne, le deuxième port de Chenara, vous vous remémorez votre entretien six jours plus tôt avec le Surintendant Jeniamis, au cœur même du siège de la Guilde des Diplomates Impériaux à Occidion :

« L'Impératrice s'impatiente face aux troubles de Chenara. Les Princes-régents, ces deux imbéciles, risquent bien de favoriser une nouvelle guerre qui entraînera les Cinq-Contrées si on n'y prend garde. Les hommes de notre guilde nous ont informé que Dologiord est une brute sanguinaire, incapable de saisir les enjeux politiques. Il aspire à façonner un monde à son image : rustre et violent. Or, nous devons anticiper ses plans. Jusqu'à présent, il s'est montré prudent avec Minarquas. Il a besoin de son appui pour conserver les échanges commerciaux qui unissent Occidion et Chenara et qui pour une bonne part renflouent les caisses de l'État. C'est pour cette raison qu'il a accepté que nous lui envoyions un conseiller pour inspecter les travaux de construction des nouveaux temples de Jenkal. Ce conseiller, ce sera toi. Sous le prétexte d'inspecter l'état d'avancement des travaux concernant les temples à Guisorne, tu devras réunir assez d'informations sur les ambitions des Princes-régents et sur la situation dans le pays. Un de nos contacts, du nom de Dueladores Maakt, t'attendra à Tantarelle, la Cité-Carrefour. C'est un allié fidèle de l'Impératrice, il pourra certainement t'aider. »

Le cri de la vigie vous fait sortir de votre rêverie : « Terre ! Terre ! » Au loin vous distinguez la cité portuaire de Guisorne qui déploie ses murailles, ses minarets, ses temples fortifiés et ses rues tortueuses.

Rendez-vous au 422.

## 2

(Vous perdez 1 point d'arcane.) Vous prononcez prestement la formule et vous voyez surgir de l'étang une trombe d'eau à l'apparence vaguement humaine qui projette vos adversaires au sol et disparaît aussitôt.

Si vous en profitez pour fuir, rendez-vous au 293.

Si vous les attaquez, considérez qu'ils ne sont plus que deux à pouvoir se battre et rendez-vous au 326.

## 3

Le petit homme semble soudain nerveux. Il jette des regards furtifs vers la caserne du Casus Bellum. « S'il te plaît étranger, va-t'en. Je n'ai pas envie d'avoir des ennuis avec la milice. » Il range subitement sa marchandise et plie boutique.

Si vous insistez, rendez-vous au 147.

Sinon, rendez-vous au 60.

## 4

La grande salle derrière la herse est complètement vide. Les murs sont couverts de runes censées retenir la créature. Vous sortez de la tour et remarquez une porte d'entrée située en haut d'une échelle. Vous la gravissez et entrez dans une galerie qui surplombe la grande pièce que vous venez de visiter. Un coffre ouvert est posé contre un mur. Il contient cinq potions de Pairmanent Vitalys. Il s'agit d'un élixir curatif que vous pouvez emporter si vous le souhaitez. Têtlgosh et le chevalier prennent chacun un flacon. Vous pouvez quant à vous en prendre jusqu'à trois. (Quand vous boirez le Pairmanent Vitalys, vous gagnerez 1 dé d'action de réserve.) En contrebas, vous distinguez une trappe ouverte que vous n'aviez pas remarquée lors de votre visite de la pièce. Un escalier en colimaçon descend dans les profondeurs.

Si vous souhaitez descendre l'escalier, rendez-vous au 396.

Si vous quittez la tour et reprenez votre route, rendez-vous au 53.



## 5

Le passage continue tout droit sur une trentaine de mètres puis oblique sur la gauche. Après quelques minutes, il s'élargit en formant une grotte de forme ovoïde. À l'autre bout, le passage continue. Des filaments gluants sont suspendus aux murs et parsèment le sol. Vous traversez la grotte avec appréhension en pataugeant dans la substance visqueuse lorsqu'un bruit vous fait lever la tête : le plafond au-dessus de vous est en train de se fissurer et des secousses agitent les parois. Quelques instants plus tard, un ver rocheux surgit au milieu des débris. Il continue sa course dans votre direction.

Si vous avez de l'effluve de Dralyanthe, rendez-vous au 233.

Si vous avez les mélanges contraires et que vous souhaitez les utiliser, rendez-vous au 150.

Sinon, vous devez combattre l'horrible créature.

Ver rocheux : Difficulté 4d

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 395.

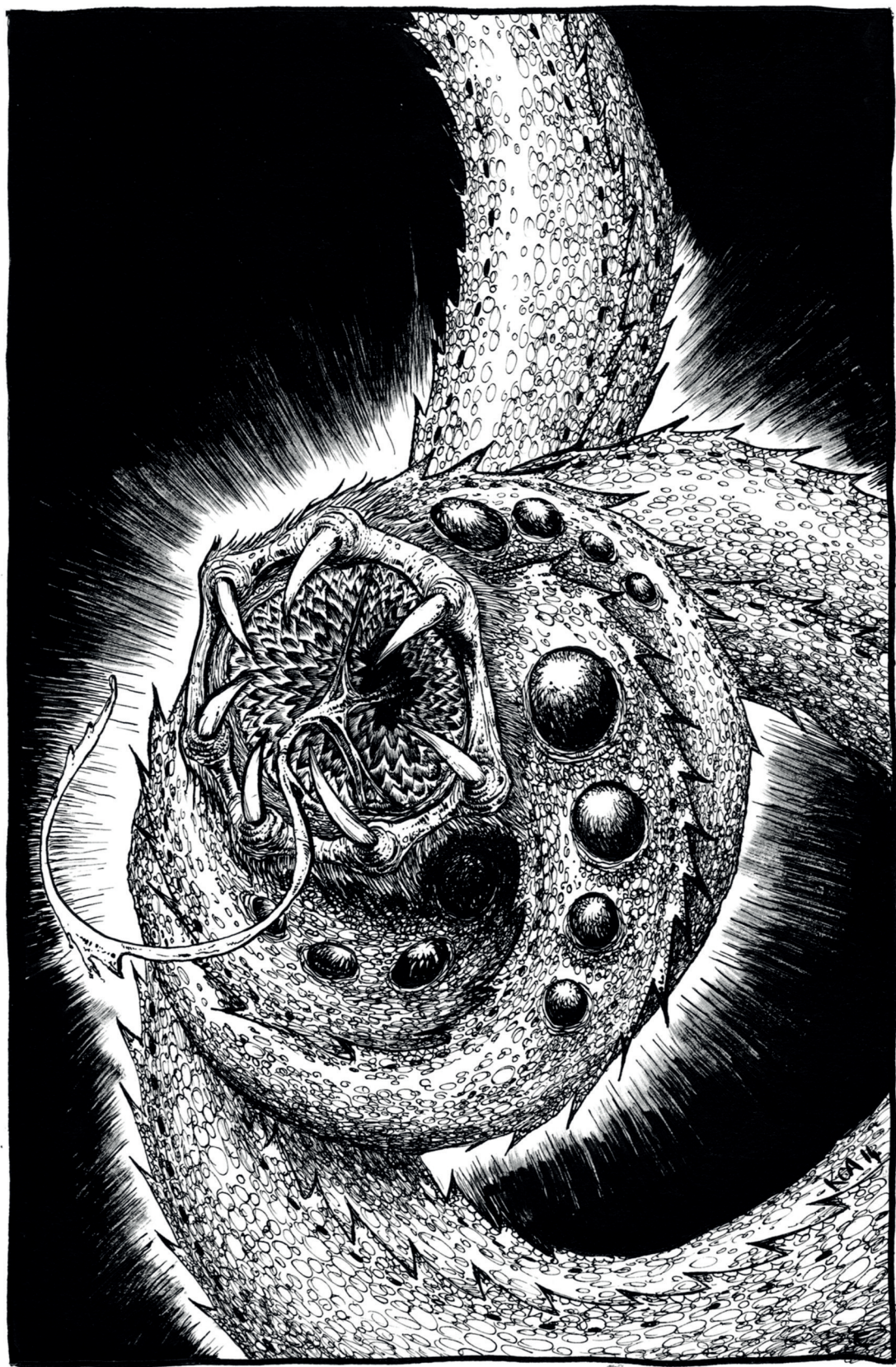
## 6

Vous vous trouvez à présent dans le long passage menant à la sortie. Le grondement résonne autour de vous. Déjà, quelques pierres se détachent du plafond en tombant lourdement. Droit devant vous, la faible lueur du jour éclaire le bout du tunnel. Sur votre gauche, une galerie descend dans les profondeurs. Vous vous apprêtez à la dépasser pour atteindre la surface le plus rapidement possible lorsque vous remarquez que ses parois sont tapissées d'un minerai brillant. Il s'agit d'un gisement de Vodaykal qui doit sûrement servir d'ingrédient aux expériences des deux alchimistes.

Si vous souhaitez vous arrêter pour remplir votre sac de quelques pépites de Vodaykal malgré l'arrivée imminente du gaz toxique, rendez-vous au 387.

Si vous continuez vers la sortie sans vous arrêter, rendez-vous au 198.

Si vous empruntez la galerie qui descend dans les profondeurs, rendez-vous au 26.



5 - Un ver rocheux surgit au milieu des débris.

## 7

Un rocher lâché du ciel par un Afméride vous broie la tête. Vous êtes déjà mort quand l'assaut final contre la Meute est donné. Votre aventure se termine ici en même temps que tout espoir de sauver le royaume de Chenara.

## 8

La femme que vous avez aperçue précédemment s'interpose entre vous. « Pauvres fous ! s'exclame-t-elle. L'aubergiste a appelé la milice ! » L'instant suivant, les Cendroves ainsi que tous les clients de l'auberge fuient, les uns par la porte, les autres par les fenêtres. Il ne reste que Wallaïm et quelques courtisanes aguerries à ce genre d'événement. « Viens l'ami, vous dit-il. Il ne faut pas rester là. » Vous le suivez au travers d'un dédale de ruelles qui semble mener vers le Port. Après vous être arrêtés au détour d'un carrefour, Wallaïm vous remercie chaleureusement. « Sans toi, ces satanés Cendroves n'auraient fait qu'une bouchée de notre joyeuse compagnie. Je te suis redevable. Si un jour tu passes par le village de Cherabaz, va voir le vieil Infan. C'est un fabricant d'arcs qui a vécu les deux dernières guerres de Chenara. Dis-lui que tu viens de ma part et il pourra certainement t'aider, quels que soient tes soucis. » (Notez le chiffre 93 sur votre feuille d'aventure. Si un jour vous avez l'occasion d'aller à Cherabaz, vous pourrez rencontrer Infan en vous rendant à ce paragraphe.) Alors que vous prenez congé de Wallaïm, vous remarquez un peu plus loin les silhouettes des guerriers Centuplides, les hommes-lézards que vous aviez vus à l'auberge. Ils vous observent en silence, leurs écailles étincelant sous la lumière lunaire.

« Suis-nous, étranger ! siffle l'un d'entre eux. Tes prouesses à l'auberge risquent de t'attirer des ennuis. » Qu'allez-vous faire ?

Vous les suivez : rendez-vous au 109.

Vous décidez de regagner vos appartements au Fort portuaire en vous dirigeant vers le sud-ouest : rendez-vous au 404.

Ou vers le sud-est : rendez-vous au 217.

## 9

Alors que le soleil continue sa course dans le ciel, vous arrivez à un carrefour. Sur le bord de la route, vous apercevez un relais pour voyageurs fraîchement incendié à en juger par la fumée noire qui s'élève encore en épaisses volutes. Tout autour, des cadavres jonchent la route.

Si vous décidez de fouiller les corps, rendez-vous au 228.

Si vous continuez votre route sans vous arrêter, rendez-vous au 44.

## 10

Les soldats vous emmènent les mains attachées derrière le dos jusqu'à une ruelle sombre et odorante. Ils s'arrêtent et vous toisent en silence d'un regard mauvais. Le plus grand d'entre eux, une brute mal rasée à l'uniforme dépareillé, vous assène aussitôt un coup de poing dans l'estomac.

Si vous venez de l'auberge du Quai, rendez-vous au 181.

Si vous venez du Dragon d'or, rendez-vous au 270.

## 11

Vous dévalez la pente du plateau et courez vers la clairière aux champignons. Au bord de l'étang en contrebas, vous distinguez une troupe de miliciens en armure se dirigeant droit vers le grand saule. Les Krinals et trois Infratharnes sont sur le point de prendre à revers le dernier bastion des rebelles. Jetez les dés.

Difficulté de la course à pied : 3d

Si vous réussissez, rendez-vous au 282.

Sinon, rendez-vous au 7.

## 12

Sans perdre une seconde, vous enjambez les cadavres des miliciens. Vous êtes désormais seul dans la pièce. Les phalangistes ont emmené la jeune servante de Dueladores pendant que vous défendiez votre vie. Au dehors, les piaffements des chevaux se mêlent à des cris de terreur. Vous vous apprêtez à sortir de la maison par la fenêtre lorsqu'un murmure rauque attire votre attention. Dueladores Maakt respire encore. Son regard vitreux vous fixe nerveusement. Sa main tendue vous indique un parchemin passé dans sa ceinture. Vous le saisissez aussitôt. Le visage de votre allié prend un teint blême et son regard s'éteint. (Notez sur votre feuille d'aventure que vous possédez la lettre des frères Kountarfeld. Quand vous déciderez de la lire vous devrez vous rendre au paragraphe 124.) À présent que faites-vous ?

Si vous ouvrez la fenêtre et sortez silencieusement avant que les phalangistes ne se rendent compte que vous avez terrassé leurs compagnons, rendez-vous au 251.

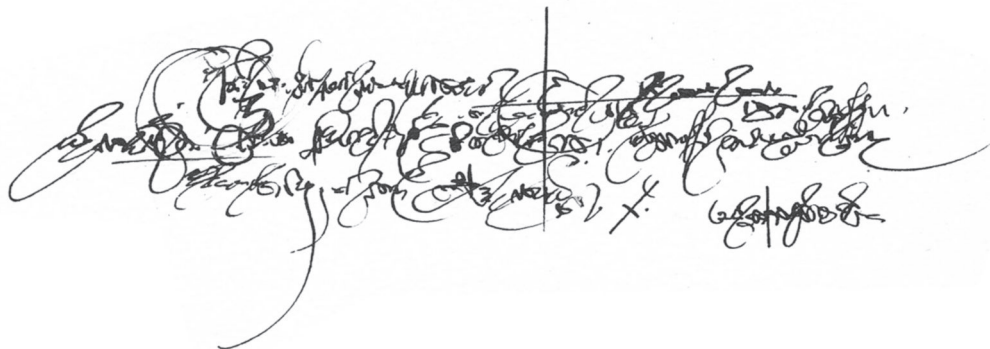
Si vous sortez par la porte principale bien décidé à en découdre et à sauver la jeune servante des griffes de ses tortionnaires, rendez-vous au 161.

## 13

Derrière la dalle, le chemin débouche sur une large pièce circulaire dont les murs sont peints en rouge. Une porte sur laquelle est gravée une rune en forme de fer à cheval vous fait face. À vos pieds, un puits occupe la majeure partie de la pièce. Des sifflements inquiétants se font entendre au fond du trou béant. « Partons d'ici, s'écrie Zila. C'est un Portail ! Que Jenkal et Hamalron nous protègent. » Au moment où elle prononce ces paroles, un tremblement secoue la caverne. Soudain, un gaz jaunâtre monte en volutes du fond du puits.

Si vous souhaitez ouvrir la porte qui vous fait face, rendez-vous au 168.

Si vous souhaitez vous pencher au bord du puits, rendez-vous au 419.



## 14

Après une centaine de mètres où vous n'avez pas croisé âme qui vive, la rue oblique à l'ouest et rejoint l'artère centrale et ses hauts bâtiments.

Rendez-vous au 22.

## 15

Vous achevez l'homme-lézard en pestant de ne pas l'avoir fait plus tôt. Lorsque vous vous retournez vers Zila, elle vous regarde avec des yeux rageurs et se met à trembler. « Pourquoi ? Crie-t-elle, pourquoi l'as-tu tué ? » Vous tentez de la calmer mais sa seule réponse est un hurlement strident qui vous oblige à vous boucher les oreilles. Le sol est secoué de violentes secousses et vous avez peine à garder l'équilibre. Lorsque vous retirez vos mains, elles sont couvertes de sang. Zila reprend son souffle et lance un nouveau cri. Votre cerveau se désagrège instantanément et vous vous écroulez sans vie sur le sol pierreux de Dagos. Votre aventure s'achève ici.

## 16

Vous vous élancez par la fenêtre pour fuir la créature de cauchemar qui vous poursuit. Les éclats de verre vous taillent la peau et vous tombez en hurlant du haut du temple de Sinistrose. Votre corps s'écrase dans un bruit mat. La mort est instantanée et vous a évité les atroces souffrances que vous réservaient les mains implacables du Golem de pierre. Votre aventure s'achève ici.

## 17

Le plan est tracé d'une manière malhabile. Il représente la place où vous vous trouvez ainsi que les cinq rues qui vous font face. Sur l'artère centrale est écrit « Ancienne bibliothèque » et « Volière des corbeaux voyageurs ». Une autre note indique « Attention ! Beaucoup de gardes ». Dans les quartiers résidentiels, seules deux maisons sont marquées d'une annotation. Vous pouvez lire sur l'une d'entre elles « Porte bleue. Trésor de la Famille Dylkar », sur l'autre « Porte verte. Gregorz le sage », suivi d'un pictogramme représentant un crâne et des tibias croisés. Quel quartier voulez-vous explorer ?

Si vous vous engagez dans l'artère centrale, rendez-vous au 22.

Si vous choisissez une des rues résidentielles, rendez-vous au 398.

## 18

Vous glissez en enjambant le rebord de la fenêtre et tombez lourdement sur le sol où vous perdez connaissance (vous perdez 1 dé d'action de réserve). Lorsque vous ouvrez les yeux, vous êtes entouré par des miliciens crasseux qui vous regardent d'un air menaçant.

Rendez-vous au 10.

## 19

(Vous perdez 1 point d'arcane.) Vous prononcez la formule et frappez une pierre à l'aide de votre arme. L'étincelle qui en jaillit foudroie un de vos poursuivants. Les miliciens du Casus Bellum regardent avec horreur le corps sans vie de leur compagnon. Ils n'osent pas faire un pas de plus. Les deux Phalangistes quant à eux ne désarment pas et fondent sur vous en poussant de grands cris. Acculé comme vous l'êtes, vous ne pouvez pas prendre la fuite. Il vous faut combattre.

Phalangistes : Difficulté 3d

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 294.

## 20

L'escalier grimpe jusqu'à un palier où se dresse une gigantesque sculpture représentant un Infratharne, un habitant du monde souterrain. Son immense stature vous fait frissonner. Les histoires héroïques des Cinq-Contrées racontent comment Argélite combattit les Infratharnes et leur chef Andarath lors de la bataille du Pic Noir et accéda ainsi au trône de Chenara.

Vous dépassez la créature démoniaque, figée dans une attitude de rage éternelle et vous débouchez au sommet du temple.

Rendez-vous au 183.

## 21

Votre stratagème n'a aucun impact sur ces pauvres hères complètement absorbés par leur narguilé et les images oniriques qu'il leur procure. « La milice, hein ? » Dit un des gardiens, affublé d'un masque de cuir. « Voilà pour toi ! » Grogne un autre, le visage couturé de cicatrices. Un formidable coup de poing vous décroche la mâchoire. Vous trébuchez sur un corps allongé et heurtez de plein fouet une colonne de pierre (vous perdez 1 dé d'action de réserve).

Rendez-vous au 405.

## 22

La rue est déserte. Les riches bâtiments qui abritaient les puissantes Guildes semblent désaffectés. Des planches barrent portes et fenêtres tandis que les façades sont balafrees d'inscriptions obscènes. Vous avez à nouveau sous vos yeux les signes de la déliquescence de Chenara. Les Princes-régents semblent vouloir faire régresser le pays à un âge barbare. Des rires gras et des voix rocailleuses se font entendre dans une maison sur votre gauche qui porte comme inscription : Ancienne Bibliothèque de Rocklogis. Vous



