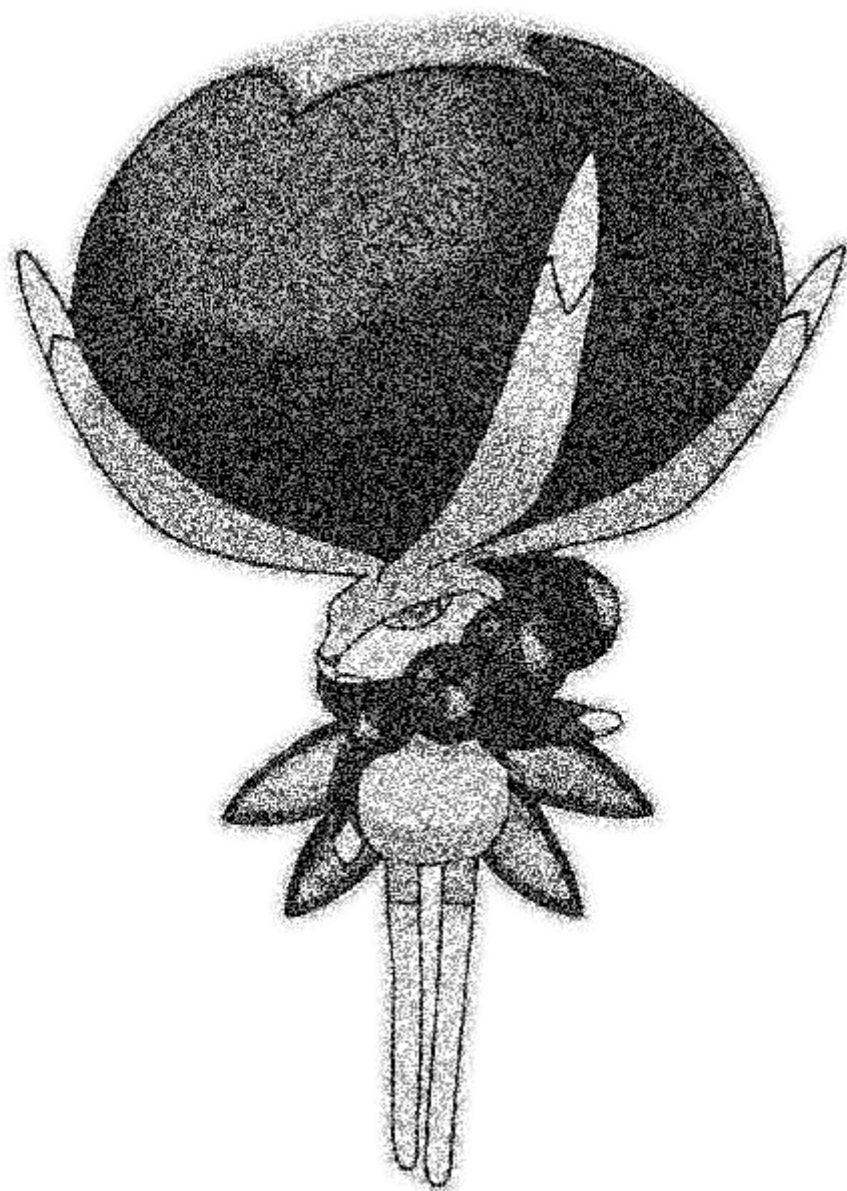


# Lienoriand

L'épée de Sylveroy

Par Yoshivert555



## Introduction

Bienvenue dans ce monde, aventurier. Dans cette aventure, vous prendrez la forme d'un Pokémon dans un univers alternatif afin de vivre l'histoire contenue dans ce livre. Pour vivre cette aventure, vous aurez à faire des choix qui pourraient vous rapprocher de votre but... Ou vous tuer. À chaque page, vous aurez le choix. Pensez bien à ce que vous ferez, car le retour en arrière sera impossible (à moins que vous reveniez au numéro précédent, mais ce serait tricher). Cependant, à la clé de cette quête, il y aura des récompenses épiques,

des combats monumentaux, des énigmes étranges... Alors, êtes vous prêt à sauter dans l'aventure ?



## La quête

On dit que les terres gelées de Lienoriand, aussi appelées Couronneiges par les natifs, étaient autrefois riches et fertiles. Un roi des temps anciens qu'on appelait Sylveroy régnait sur la terre, faisait pousser les récoltes, aidait les démunis et assurait l'harmonie en ces terres. On raconte qu'il aurait régné pendant des millénaires, répandant son emprise bienveillante à travers les plaines, avant de disparaître sans laisser de traces pour une raison inconnue. Sa disparition aurait plongé les Couronneiges dans le froid et l'inhospitalité, chassant tous ses habitants sauf les plus coriaces. Selon certains, des esprits de la nature et des fées veilleraient toujours sur ces terres, mais rien n'est moins sûr...

Les quelques Pokémon qui vivent toujours dans le sud des terres de Lienoriand habitent surtout à Cauïc, un hameau gelé situé dans l'extrême sud des terres. Dans cet endroit calme et glacé, des Pokémon agriculteurs vivent en faisant pousser des carottes, mais malgré la persévérance de ces fermiers, les temps sont durs. Chacun rêve à de jours meilleurs. Certains ont pensé migrer vers le nord, là où la végétation verdit et les forêts se peuplent de vie, mais ces forêts sont peuplées de Pokémon monstrueux et dangereux, ce qui dissuade tout paysan d'aller plus loin que la Rivière d'Émeraude. Depuis des siècles, chacun attend le héros, l'événement qui leur permettrait de sortir de cette misère. Or, il n'est jamais arrivé.

Vous êtes un habitant de Cauïc moins intéressé par un hypothétique héros que par la soif d'aventure. Cauïc est un endroit paisible, mais terriblement ennuyeux. C'est pour cela que vous comptez quitter ce hameau perdu pour vous aventurer à l'extérieur de l'extrême sud, au-delà de la Rivière Émeraude. Là-bas, votre soif d'aventures promet d'être satisfaite, car on raconte que des Pokémon sorcières tourmentent les voyageurs qui s'aventurent dans la forêt et qu'un mage fou construit des Pokémon artificiels qui sèment le chaos près de la Rivière Émeraude. En plus, une récente rumeur indique que des esprits forestiers se manifestent dans la grande forêt et aident ceux qui ont le cœur pur. Mais surtout, au nord, il y a une ville nommée Baham qui serait animée, prospère et bien plus propice aux opportunités que le hameau de Cauïc. Vous souhaitez absolument commencer une nouvelle vie dans cette belle ville, or, le chemin ne sera pas exempt d'embûches...

## Créer son personnage

Les aventuriers que l'on trouve dans les terres de Lienoriand sont très variés. Chacun a ses forces et ses faiblesses. Ils peuvent être résistants ou fragiles, maladroits ou agiles, Oniglalis ou Roserades... La section ci-dessous sert à monter son personnage avant de commencer l'aventure.

### Étape 1 : Rouler l'Attaque et les Pv du personnage

Tout d'abord, il faut rouler l'attaque de votre Pokémon. Lancez un dé à 6 faces, puis soustrayez 1 du résultat. Cette statistique est le bonus que vous avez à toucher votre adversaire. Même si le résultat final est 0, vous pourrez avoir une chance de toucher votre adversaire. Quant aux Pv, roulez trois fois le dé à 6 faces. Le total additionné des 3 jets donneront le nombre de points de vie maximal (pv) de votre personnage. Cette statistique transcrit votre vitalité, le nombre de blessures que vous pouvez supporter avant de mourir. En effet, au cours de cette aventure, de nombreuses situations vous feront perdre des pv, comme par exemple les attaques d'un adversaire. Les points de vie que vous perdez durant l'aventure sont

appelés "points de dégâts" ou juste "dégâts". À noter que vous pouvez récupérer des pv de diverses manières, mais jamais vous ne pouvez dépasser votre nombre de points de vie maximal.

## Étape 2 : Choisir l'espèce de son personnage

Il existe dix espèces de Pokémon qui vivent naturellement à Lienoriand. Votre personnage peut appartenir à chacune de ces espèces. Chaque sorte de Pokémon possède ses forces et ses faiblesses tel que montré dans la liste suivante :

|          |                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Oniglali |    | Insensible au froid ; utilise un souffle glacé pour attaquer, donc tout adversaire touché possède un malus de -1 à sa prochaine attaque. Type Glace.                                                                                                                                                                  |
| Momartik |    | Insensible au froid ; vision nocturne ; les attaques physiques ont un malus de -1 pour la toucher, mais les sortilèges qui visent Momartik n'échouent que sur un 6 ; peut lancer un sortilège de Malédiction qui donne un -1 cumulatif aux jets d'attaque de l'adversaire pendant tout le combat. Type Glace/Spectre. |
| Roserade |  | Perd 2 pv supplémentaires face au froid mordant ; attaques qui infligent 1 dégât supplémentaire en plus d'octroyer un malus de -1 à la prochaine attaque de l'adversaire. Type Plante/Poison.                                                                                                                         |
| Dragmara |  | Insensible au froid, mais a un malus de -1 aux jets d'attaque lorsque qu'il n'y a pas eu de Froid Mordant lors de la dernière nuit ; double son nombre de pv, inflige 1 dégât supplémentaire avec ses attaques et ses adversaires ont un bonus de +1 pour l'attaquer. Type Glace.                                     |
| Alakazam |  | Au premier tour d'un combat, si l'adversaire a un jet d'attaque supérieur au votre, il ne vous inflige aucun dégât avec l'attaque ; peut lancer un sortilège de Confusion qui inflige 2 dégâts et qui octroie un malus de -2 au prochain jet d'attaque de l'adversaire. Type Psy.                                     |

|            |                                                                                     |                                                                                                                                                                                                           |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sorcilence |    | Les sortilèges ont un malus de -1 pour l'affecter ; peut lancer un sortilège de Malédiction qui octroie un malus de -1 cumulatif au jet d'attaque de l'adversaire jusqu'à la fin du combat. Type Psy/Fée. |
| Évolution  |    | Peut lancer un sortilège d'Orbe Élémentaire qui inflige 4 dégâts à l'adversaire. Type pouvant être au choix : Plante, Feu, Eau, Glace, Électrik, Psy, Ténèbres ou Fée.                                    |
| Lucario    |    | Ses attaques physiques ont +1 au toucher et aux dégâts. Type Combat/Acier.                                                                                                                                |
| Muplodocus |   | Perd 2 pv supplémentaires face au froid mordant ; multiplie son nombre de pv par 1,5 (augmentation de 50 %); un adversaire qui le touche obtient un malus de -2 à sa prochaine attaque. Type Dragon.      |
| Métalosse  |  | Subit 1 dégât de moins de la part des attaques physiques ; inflige 1 dégât supplémentaire avec ses attaques physiques. Type Psy/Acier.                                                                    |

Il est possible que, durant votre aventure, vous découvriez des espèces de Pokémon supplémentaires que vous débloquerez en faisant certaines actions. Dans ce cas, vous pourrez consulter les statistiques du Pokémon que vous avez tout juste débloqué à l'annexe à la fin du document.

### Étape 3 : Équipement de départ

Vous ne partez pas à l'aventure les mains vides... Vous commencez avec un sac à dos, une carte, une gourde d'eau, ainsi que 20 pokés que vous pourrez dépenser en équipement supplémentaire dans les villes.

## Étape 4 : Autres détails

Dans les précédentes étapes, il n'y a pas été question d'apparence, de taille, de poids ou de genre, car ceux-ci n'auront pas d'effet particulier sur vos capacités et les règles du jeu. Cependant, vous êtes libre de choisir votre nom, vos particularités en tant que Pokémon (des choses comme une variation de taille ou de poids, une couleur inhabituelle, etc.), vos accessoires, votre sexe et votre genre (notez cependant que les accords masculin sont systématiquement utilisés dans cet ouvrage dans le but d'alléger le texte), votre passé et toute autre détail de ce genre, du moment que cela n'affecte pas directement le gameplay (non, vous ne pouvez pas décider que la particularité de votre personnage est l'invincibilité totale... Quoique personne n'est là pour vous en empêcher).

## Fiche de personnage

Vous pouvez noter les informations suivantes sur un PDF ou sur un papier. Elles vous seront importantes tout au long de la partie.

Nom :

Espèce :

Pv :

Attaque :

Équipement :

Notes additionnelles :

## Combat

Être aventurier n'est pas sans accrocs. Parfois, vous croiserez un Pokémon hostile qui tentera de vous éliminer. La seule issue sera le combat.

Une fois un combat déclaré, il se déroule en rounds. Chaque round, vous pouvez attaquer. Pour attaquer, roulez le dé à 6 faces et ajoutez au résultat votre statistique d'attaque. Le résultat est votre jet d'attaque. Puis, l'adversaire roule aussi un dé à 6 faces et y ajoute sa statistique d'attaque, obtenant son propre jet d'attaque. Celui qui a le jet d'attaque le plus élevé parvient à toucher son adversaire, lui infligeant 2 points de dégâts. S'il y a égalité, personne ne parvient à toucher l'autre. Le combat se termine si l'un des combattants atteint 0 pv ou si une ligne de texte le spécifie.

Dans certains combats, vous serez seuls contre une myriade d'ennemis. Dans ces cas, vous devrez combattre chaque ennemi l'un après l'autre, comme s'il s'agissait d'une multitude de combats solos. Si le Pokémon que vous attaquez est à 0 pv, vous passez à l'autre ennemi, et ce jusqu'à ce qu'il n'en reste plus.

Lors des combats, il est aussi possible de lancer des sortilèges. Certaines espèces de Pokémon, comme Sorcille, peuvent lancer des sortilèges de manière innée,

mais il est aussi possible de pouvoir en lancer grâce à d'autres sources. Lors d'un combat, vous pouvez lancer votre sortilège à la place d'utiliser votre attaque physique. Pour qu'un sortilège fonctionne, vous devez lancer un dé à 6 faces. Si vous avez 5 ou plus, le sortilège échoue. Si vous avez 4 ou moins, le sortilège fait effet. Ensuite, au tour de l'adversaire, puisque vous avez concentré vos efforts pour lancer votre sortilège, l'ennemi vous touche automatiquement. À noter que certains adversaires ont aussi accès à des sortilèges et dans ce cas, une ligne de texte particulière expliquera quand exactement l'adversaire lancera ses sortilèges. Outre cela, les sortilèges ennemis suivent les mêmes règles que les vôtres. Il est aussi à ajouter qu'il est possible que vous ayez un pouvoir ne faisant échouer vos sortilèges que sur un 6 et que vous affrontiez un adversaire qui a une résistance particulière aux sortilèges (ne fonctionnent que sur un 1 ou un 2), ou vice-versa. Dans ce genre de situations, les deux pouvoirs sont annulés et les sortilèges sont lancés normalement.

## Tests de Chance

Parfois, dans l'aventure, vous ferez face à des situations où votre chance sera mise à l'épreuve. Ces moments s'appellent des Test de Chance. Lorsque vous devrez en faire, ce sera mentionné dans le texte.

Pour faire un test de chance, roulez un d6. Si vous avez 3 ou moins, vous avez échoué le test. Si vous avez 4 ou plus, vous le réussissez.

En général, les tests de chance ont des probabilités de réussite/échec de 50/50. Cependant, certaines situations particulièrement difficiles vous octroyeront une pénalité de -1 ou -2 sur le test. De plus, le manque de sommeil rend plus difficile les tests de chance. Soyez prudents, car un test échoué amène souvent de terribles conséquences !

## Froid Mordant

Lienoriand est un royaume connu pour son froid glacial, surtout dans l'extrême sud. Par conséquent, vous serez confrontés à des froids mordants tout au long de votre aventure. À chaque fois qu'on vous le spécifiera, vous subirez 2 points de dégâts de la part du froid mordant, à moins que vous soyez de type Glace ou que vous ayez l'équipement approprié pour vous protéger du froid. De plus, si vous subissez les effets du froid mordant après avoir dormi, vous ne regagnez pas de pv à la fin de votre sommeil.

## Faim et sommeil

Comme tout Pokémon normal, vous avez besoin de manger et de dormir. Négliger ces besoins élémentaires peuvent vous coûter la santé, voire la vie.

Vous pouvez manger une ration juste après un combat ou quand une ligne de texte spécifie que vous pouvez manger. Manger une ration vous fait regagner 2 pv.



Cependant, si vous ne mangez rien avant le lever du soleil, vous perdrez 2 pv tel que spécifié dans le texte. De plus, si vous avez dormi le ventre vide, vous ne regagnerez aucun pv de votre sommeil.

Si vous n'avez aucune ration, vous pouvez aller chercher des baies dans les environs grâce à un Test de Chance lorsque le texte spécifie que vous pouvez aller manger une ration. Dans la toundra, vous ne trouvez assez de baies pour vous nourrir que sur un 5 ou un 6, mais si vous faites un 4 et que vous vous abstenez de manger juste après, vous ne perdrez qu'1 pv la prochaine fois que vous subirez des dégâts dus à la faim (cependant, cela ne va pas vous permettre de regagner des pv dans votre sommeil). Dans la forêt, vous faites un test de chance normal. Si vous réussissez à trouver des baies via votre test de chance et que vous décidez de les manger, vous devez aller au numéro 53.

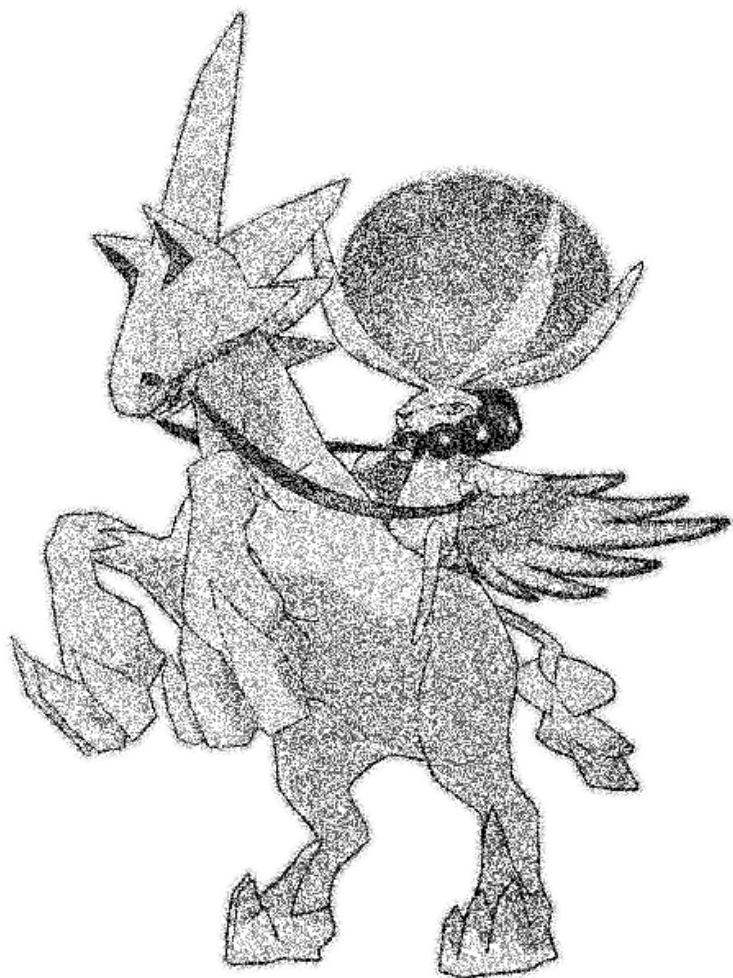
Aussi, il sera possible de dormir tel que spécifié à certains moments de l'aventure. Dormir vous fait regagner 3 pv, à moins de ne pas avoir assez mangé dans la journée. Si vous décidez de faire une nuit blanche, à partir du lever du soleil jusqu'à la prochaine nuit, vous aurez un malus de -1 aux jets d'attaque et aux tests de chance. Attention, si vous sautez plusieurs nuits d'affilée, les malus seront cumulatifs ! Heureusement, dormir d'un sommeil réparateur vous retire un point de malus dans les deux statistiques.

## Mort

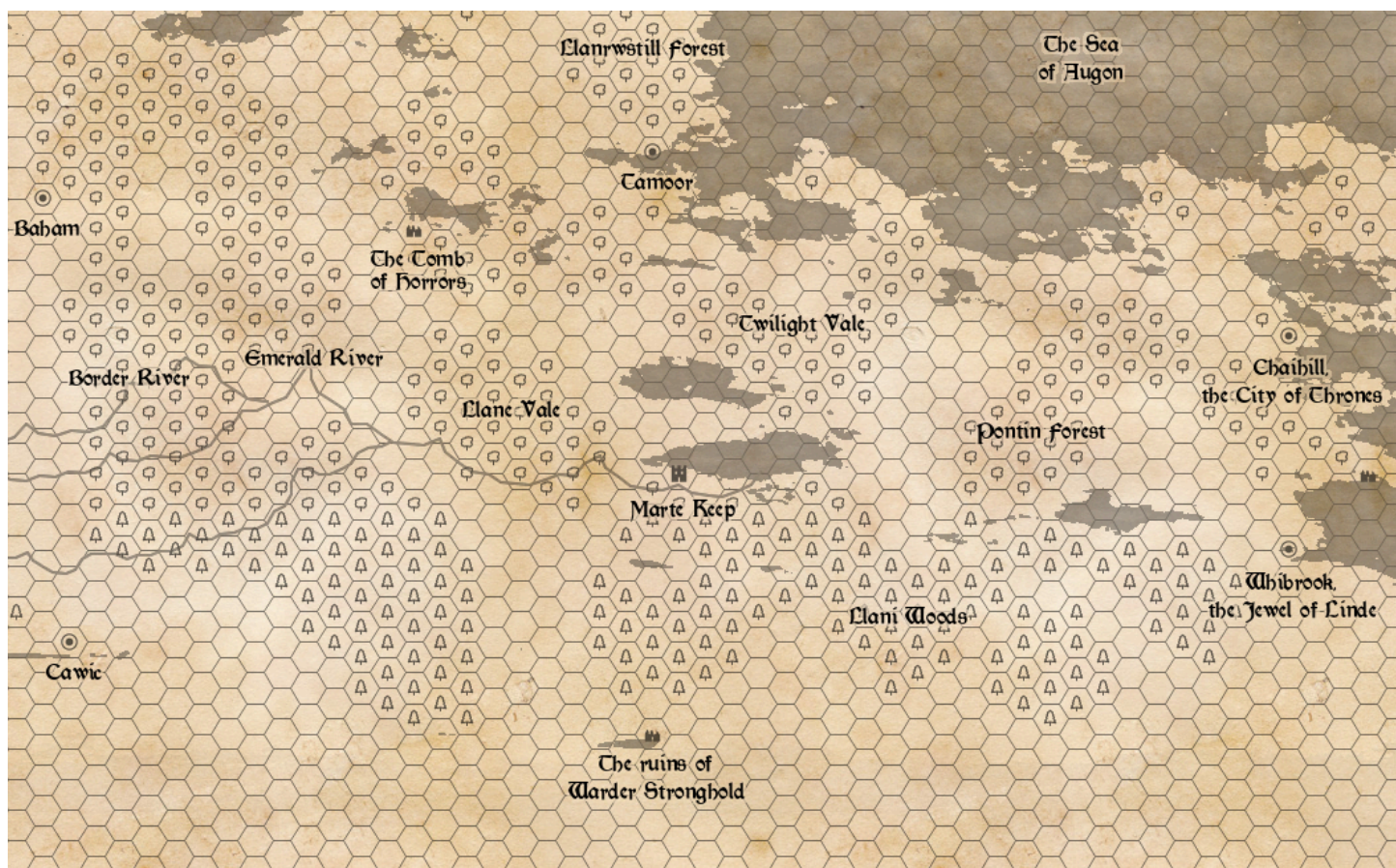
La vie d'aventurier comporte beaucoup de risques, et hélas, la mort n'y est pas inconnue. Si à un moment, vos pv atteignent 0, vous mourez. De plus, certaines situations dans le texte pourraient vous mener vers une mort certaine (dans ce cas, ce sera spécifié). Lorsque vous mourez, votre seule issue sera de recommencer avec un nouveau personnage. Peut-être que cette fois-ci, vous découvrirez d'autres choses, d'autres énigmes...

Quand vous créez un nouveau personnage, vous pourrez prendre la même espèce ou une différente, mais dans tous les cas, roulez de nouvelles statistiques.

J'ai maintenant expliqué l'aventure dans les grandes lignes. Maintenant, vous êtes prêt à commencer. C'est parti !



# Carte de Lienoriand



## 1

Vous voilà sur la paisible place centrale de Cawic en ce frisquet jour de printemps. Il est environ 1 heure de l'après-midi, mais le soleil est déjà bas dans le ciel. Hélas, c'est le genre de choses qui n'arrivent que dans les lieux aussi septentrionaux. C'est notamment à cause de la longueur des journées exagérément hautes ou basses selon les saisons que vous souhaitez déménager à Baham. Mais c'est aussi à cause des opportunités d'aventures qui se présenteront à vous sur le chemin que vous comptez entreprendre ce voyage.

En prenant en considération vos pouvoirs de Pokémon, vous seriez déjà prêt à partir combattre les horreurs qui se trouveraient prétendument au-delà de la Rivière Émeraude, mais peut-être que de l'équipement supplémentaire ne ferait pas de mal.

Si vous voulez aller dans l'auberge locale, allez à 2.

Si vous souhaitez magasiner dans le marché général, allez à 3.

Si vous souhaitez jeter un coup d'oeil à l'étrange bâtiment qui sent les herbes et l'amertume, allez à 4.

Si vous considérez être prêts à partir à l'aventure, allez à 5.

## 2

Vous entrez dans l'auberge locale, un endroit extrêmement chaleureux et confortable comparé à l'extérieur. Il s'agit d'un endroit populaire à cette heure de la journée, ce qui explique la relative agitation à l'intérieur du bâtiment. La majorité de la population de Cawic se rend au moins une fois à l'auberge dans l'après-midi ou la soirée, mais malgré le grand nombre de gens, un couple de Roserade parvient à servir tous les gens à l'intérieur.

Dans l'auberge, vous pouvez manger un délicieux plat à base de carottes pour 2 pokés. Ce plat peut seulement être mangé sur place. Vous pouvez aussi dormir dans l'auberge pour 3 pokés, histoire de ne pas commencer votre voyage dans le froid glacial de la nuit.

Si vous choisissez de dormir dans l'auberge, allez à 6.

Si vous décidez de sortir de l'auberge sans y dormir, revenez à 1.

## 3

Vous vous avancez plus près du cœur du hameau afin de magasiner dans le marché général. Les bâtiments sont modestes, mais cela fait longtemps que vous y êtes habitué. Après tout, Cawic n'est qu'un hameau pauvre.

Les différents étals ont presque tous la même apparence. Ils n'ont qu'une maigre sélection de baies, de tissus et d'outils, mais il y a au moins une certaine quantité de produits qui pourraient vous aider.

Vous pouvez acheter des rations de baies séchées fades, mais rassasiantes pour 2 pokés la portion. Vous pouvez aussi acheter des torches pour 1 poké chacune, qui permettront d'illuminer votre chemin lorsque la nuit sera d'encre. Cependant, vous ne pouvez allumer ces torches que si vous êtes de type Feu ou que vous avez un briquet, que vous pouvez acheter pour 3 pokés. De plus, une torche permet d'éclairer votre chemin que pendant une nuit. Finalement, un manteau de cuir est offert pour la somme exubérante de 10 pokés. Cependant, elle permettrait de protéger du froid mordant qui menace tout voyageur de Lienoriand.

Après les emplettes, de retour à 1.

## 4

Vous hésitez un peu à entrer dans ce bâtiment qu'on dit occupé par une sorcière, mais vous parvenez à vous y rendre. L'odeur d'herbes médicinales devient encore plus forte et vous devinez qu'il s'agit d'un magasin d'herboristerie. L'endroit semble un peu plus effrayant que vous ne l'aviez prévu, mais la Sorcille à l'intérieur est aussi polie qu'on vous l'avait dit. Elle est silencieuse et vous laisse explorer ses étals de potions sans vous déranger.

Vous pouvez acheter n'importe quelle potion pour 5 pokés. Les potions rouges sont étiquetées d'un symbole de coeur tandis que les bleues sont étiquetées d'une tête de mort. Vous pouvez boire une potion en plein combat à la place d'attaquer. Une potion rouge, un élixir de soin, vous guérira de 3 pv... Mais une potion bleue vous tuera ! Cependant, vous pouvez lancer une potion bleue sur un adversaire de votre choix à la place d'attaquer pour lui infliger instantanément 10 points de dégâts, à moins qu'il soit immunisé au poison.

Avec ou sans potions, vous pouvez sortir de ce magasin louche et revenir à 1.

## 5

Finalement, vous commencez votre voyage vers Baham ! Vous sortez du hameau de Cauic, entrant dans les terres glacées qui englobent le village.

Au fur et à mesure que vous marchez, le soleil descend de plus en plus. Vous vous rappelez alors que vous n'avez pas de sac de couchage et que vous devrez dormir directement sur la glace...

Si vous vous arrêtez pour vous reposer, allez à 7.

Si vous décidez de continuer votre marche malgré les ténèbres, continuez à 8.

## 6

Vous payez pour dormir une nuit à l'auberge. La chambre où vous allez dormir est modeste, avec un plancher en bois et des lits blancs sans personnalité. Alors que vous pliez les draps pour dormir, une Roserade, d'un pas séduisant, vient vous aborder dans votre chambre.

«Êtes-vous un aventurier ?» te demande-t-elle.

Si vous n'hésitez pas à lui parler de vos plans d'aventuriers, allez à 9.

Si vous êtes méfiant et préférez dire que vous n'êtes qu'un simple villageois, passez à 10.

## 7

Vous vous asseyez sur le sol, prêt à monter votre campement. Le paysage dénudé est dépourvu d'arbres, ce qui élimine tous espoirs de feux de camp. Cependant, vous pouvez tout de même faire cueillir des baies sauvages coriaces histoire de vous remplir un peu l'estomac.

Si vous partez cueillir des baies, explorez 11.

Si vous décidez de dormir tout de suite, endormez-vous à 12.

## 8

Vous continuez à avancer malgré la menace de la nuit. Le soleil continue à se coucher. La température et la luminosité chutent dangereusement... Vous pouvez vous coucher maintenant ou continuer votre marche.

Si vous vous couchez et que vous êtes de type psy, allez à 13.

Si vous vous couchez et que vous n'êtes pas de type psy, endormez-vous à 12.

Si vous continuez malgré tout et que vous êtes de type spectre ou ténèbres, ou si vous allumez une torche dirigez vous vers 14.

Si vous continuez à avancer et que vous n'êtes ni de type spectre, ni de type ténèbres et que vous n'allumez pas de torche, allez vers 15.

## 9

La Roserade hoche la tête doucement alors que vous lui parlez de vos plans d'aventurier.

«Je vois, je vois,» vous dit-elle. «Si je comprends bien, vous allez vers le nord ? Dans ce cas, je connais une légende en rapport avec la forêt qui pourrait fortement vous intéresser. Je vous la raconte ?»

Si vous acceptez d'écouter la légende du Roserade, allez à 16.

Si vous décidez d'ignorer la légende et de vous endormir tout de suite, venez à 17.

## 10

Vous dites au Roserade que vous n'êtes qu'un simple villageois qui compte cueillir quelques baies sauvages près de la forêt. La Roserade acquiesce sans dire un mot et part aider l'aubergiste en vous jettant un regard mi-clos.

Allez maintenant à 18.

## 11

Vous décidez de partir cueillir des baies sauvages dans la toundra histoire d'économiser vos rations. Vous cherchez un bon moment, mais la toundra est connue pour sa rudesse.

Faites un Test de Chance. Vous devez obtenir 5 ou plus pour avoir assez de nourriture pour vous rassasier entièrement, mais si vous obtenez 4 et que vous abstenez de manger cette nuit, vous perdrez 1 pv au lieu de deux (vous ne pourrez cependant pas reprendre de pv cette nuit si vous faites ce choix).

Si vous êtes de type psy, téléportez-vous à 19.

Sinon, allez à 20.

## 12

Vous vous arrêtez tout de suite pour vous endormir. Vous pouvez manger une de vos rations avant de vous coucher.

La nuit est froide, très froide. Si vous êtes de type Glace ou que vous avez un équipement qui vous protège du froid, vous supportez la nuit glaciale sans peine. Sinon, vous passez la nuit à grelotter et au réveil, vos extrémités sont congelées. Vous subirez alors les effets du Froid Mordant, soit 2 points de dégâts.

Vous vous réveillez après une nuit froide, mais paisible, prêt à partir à l'aventure. Si vous n'avez pas mangé de toute la journée, vous subissez 2 points de dégâts. Vous commencez à avancer, mais vous êtes rapidement bloqué par la large Rivière Émeraude.

Si vous décidez de traverser la rivière à gué, allez à 21.

Si vous préférez longer la Rivière Émeraude, continuez à 22.

## 13

Vous vous couchez, prêt à entrer dans la trance que vous appelez sommeil. Vous pouvez manger une de vos rations ou dormir maintenant.

Votre repos n'est pas de tout repos. Toute la nuit, vous êtes perturbé par des signatures psychiques omniprésentes. Vous n'avez pas pu dormir correctement. Le lendemain, vous vous réveillez avec de terribles maux de tête. Vous souffrez du malus lié au manque de sommeil. De plus, il a fait très froid, alors si vous n'aviez pas de protection appropriée, vous subissez aussi les dégâts liés au froid. Et si vous n'avez pas mangé pendant la journée précédente, vous subissez les dégâts dus à la faim.

Vous pouvez continuer à avancer, mais vous n'aurez pas toute votre tête. Vous apercevez la vaste Rivière Émeraude au loin, mais il est possible de l'éviter en la longeant.

Si vous décidez de traverser la rivière à gué, allez à 21.

Si vous préférez longer la Rivière Émeraude, continuez à 22.

## 14

Vous continuez à avancer dans la nuit. Il fait toujours aussi froid. Vous endurez le froid et continuez à avancer à la seule lueur de la lune, qui forme alors un mince croissant.

Vous finissez par arriver à la Rivière Émeraude. Ses flots sombres se déversent vers l'ouest avec une force non négligeable. Votre chemin est bloqué, à moins que vous ayez le courage de traverser la rivière à gué. Autrement, vous devrez prendre un autre chemin.



Si vous prenez le risque de traverser la rivière à la nage, rendez-vous à 21.

Si vous préférez dévier à l'est, allez à 23.

## 15

Vous continuez à avancer malgré la noirceur qui s'annonce. Or, cette nuit, seul un mince croissant de lune illumine le ciel, ce qui laisse le terrain dans une noirceur presque totale. De plus, le froid mordant vous complique énormément le voyage. Vous avancez tout droit, aveugle. Par chance, le terrain est plat et n'a pas beaucoup d'obstacles. Au fur et à mesure que vous avancez, vous entendez le bruit d'eau courante, qui s'intensifie, s'intensifie, s'intensifie... Puis floc ! Vous perdez pied et tombez dans un puissant courant d'eau froide comme l'hiver. Vous avez si froid que vous en êtes léthargique, mais vous vous battez contre les flots... En vain. Le courant est si fort que vous finissez par tomber et vous faire emporter par les flots. Vous recevez tellement d'eau glacée dans la face que vous vous étouffez, peinez à respirer... Perdez conscience.

Votre personnage s'est noyé dans les flots de la Rivière Émeraude et n'en est jamais revenu. Créez-en un nouveau et recommencez à 1.

## 16

La Roserade prend une grande respiration et commence son récit :

« Il y a des siècles et des siècles, un être bienveillant et magique apparut dans les Couronneiges. Cet être s'appelait Sylveroy. Il est connu aujourd'hui pour avoir utilisé ses pouvoirs pour rendre ces terres fertiles et hospitalières. Avec ses pouvoirs bienveillants, il faisait pousser les plantes et protégeait la population des menaces extérieures, aussi dangereuses étaient-elles. Mais un jour, une méchante sorcière faucha notre glorieux protecteur avec de la puissante magie noire. Sans Sylveroy pour défendre la forêt, les sorcières et autres esprits maléfiques envahirent les plantes de la région pour les rendre mortelles. C'est pour cela que les villageois s'abstiennent de chercher à manger dans la forêt au nord. »

La Roserade arrêta un moment pour respirer.

« Cependant, il paraît qu'avant de mourir, Sylveroy confia une partie de sa puissance aux esprits de la forêt pour qu'ils puissent la donner à un héros au cœur pur qui passerait, un jour, dans le coin. On dit que lorsque ce jour arrivera, les Couronneiges redeviendront les terres fertiles d'antan. Si cette légende vous intéresse, j' imagine que rien ne vous retiendra d'explorer la forêt au nord du village. »

Allez maintenant à 17.

## 17

La Roserade soupira.

«Gardez tout de même en tête de ne jamais manger les baies au fond de la forêt.»

C'est alors que le Pokémon partit aider son patron, vous laissant seul dans la chambre.

Allez dormir à 18.

## 18

Maintenant qu'il n'y a plus personne d'autre dans votre chambre, vous endormir sera un jeu d'enfant. Vous fermez doucement les yeux en l'espace de quelques minutes et dormez confortablement dans les draps lavés de l'auberge.

Vous vous réveillez le lendemain matin bien revigoré. Si vous n'avez pas mangé le jour précédent, vous subissez 2 dégâts dus à la faim.

Si vous souhaitez magasiner un peu avant de partir, revenez à 1.

Si vous décidez de partir tout de suite, allez à 5.

## 19

Vous sentez une puissante signature psychique au loin. Enfin, des puissantes signatures au loin. Car votre pouvoir de télépathie détecte une série de petits points concentrés en énergie psychique non loin de vous.

Si vous décidez de vous approcher des signatures psychiques histoire de voir de quoi il s'agit, va à 24.

Si vous préférez faire demi-tour, décampez à 25.

## 20

Même après une heure de recherches acharnées, vous sentez à quel point la toundra est vide. La nourriture est rare et fade, il n'y a plus personne à des kilomètres à la ronde... Un vrai trou perdu.

La nuit est tombée. Vous pouvez vous arrêter et vous décider à vous coucher, ou continuer à marcher. Dans tous les cas, vous pouvez manger une de vos rations avant de mettre en oeuvre votre action.

Si vous vous couchez, endormez-vous à 12.

Si vous continuez à explorer et que vous êtes de type spectre ou ténèbres, dirigez vous vers 14.

Si vous continuez à avancer et que vous n'êtes ni de type spectre, ni de type ténèbres, allez vers 15.



## 21

Vous prenez une grande inspiration et sautez dans la Rivière Émeraude. Vous nagez de toutes vos forces dans les puissants flots... Mais hélas, le courant est plus fort que vous. Après quelques bouillons, la douleur envahit vos muscles et vous cessez de nager. L'eau entre dans vos poumons et après quelques toussolements, vous vous noyez...

Clairement, traverser une rivière à son point le plus large n'est pas une bonne idée. Revenez à 1.

## 22

Vous longez la longue Rivière Émeraude. Ce sera toujours plus long que de voyager en ligne droite, mais les risques de se noyer seront moindres...

Vous voyagez pour plusieurs looonnnnnngues heures. Au bout d'un moment, vous voyez un sapin... Puis un autre... Puis encore un autre... Jusqu'à ce que vous entriez dans la grande forêt au nord du village d'où vous venez.

Vous continuez à avancer, quoique c'est pénible à cause de toutes les branches de conifère qui vous égratignent le visage. Au bout d'un moment, vous arrivez dans une petite clairière où brûle un feu de camp solitaire. Mais qui aurait-il pu faire un feu de camp au milieu de ce coin perdu ? Un autre Pokémon ?

Si vous cherchez le propriétaire de ce feu de camp, allez fouiner à 26.

Si vous utilisez ce feu de camp pour vous réchauffer, asseyez-vous à 27.

Si vous pressez le pas et continuez votre chemin, marchez vers 28.

## 23

Toujours sous la lueur de la pâle lune, vous suivez la Rivière Émeraude. Au fur et à mesure de votre voyage, vous voyez des points rouges luisant dans le noir flottant au loin. Au début, vous vous imaginez qu'il s'agit de lucioles, mais vous vous ravisez ensuite qu'il n'y a habituellement pas de lucioles à cette période de l'année... Intrigants points rouges.

Si vous décidez de jeter un oeil à ces points rouges de plus près, allez à 29.

Si vous préférez les ignorer et continuer votre chemin, marchez vers 30.

## 24

Vous vous approchez des signatures psychiques qui vous fracassent tant. Lorsque vous êtes suffisamment proche, vous plissez les yeux et apercevez enfin leur source : des Terhal. Une nuée de Terhal avec des yeux luisant dans la pénombre du crépuscule. Une nuée de Terhal... Qui se dirige vers vous de manière menaçante en émettant des sons métalliques !

Si vous combattez la horde de Terhal, préparez-vous à la bataille à 31.

Si vous fuyez à toutes jambes, courez vers 32.

## 25

Vous faites demi-tour, prudent. Vous êtes donc revenus sur vos pas, sans feu de camp, alors que la nuit est en train de tomber pour de bon en même temps que la température. Votre souffle se condense à chaque inspiration. Vous grelottez. Il fait froid.

Si vous décidez de dormir, fermez les yeux à 14.

Si vous continuez à avancer dans le froid et les ténèbres, direction au 15.

## 26

Vous fouillez la forêt à la recherche de celui qui aurait fait un feu de camp aussi loin de toute civilisation. Après un moment, vous trouvez enfin un Pokémon au loin. En effet, un Dimoret dort paisiblement contre un sapin, une époustouflante et délicate fleur blanche dans la main. Il n'a pas réagi du tout à votre présence. Il semble... Distant, dans un autre monde.

Si vous essayez de réveiller le Dimoret, allez à 33.

Si vous prenez la fleur blanche qu'il a dans les mains, allez à 34.

Si vous profitez de son sommeil pour vous reposer à la chaleur de son feu de camp, filez à 27.

Si vous passez votre chemin, direction 28.

## 27

Vous profitez du fait qu'il n'y a personne pour se servir du feu de camp pour vous en servir vous même. Vous vous asseyez sur le sol de la taïga pour vous réchauffer à la lueur du feu. Tout est calme dans la forêt... Tout est calme.

Vous avez plusieurs options alors que vous êtes en train de faire cette pause. Vous pouvez, bien sûr, manger vos rations. Vous pouvez aussi dormir près du feu de camp, bien que ce serait prendre le risque d'être découvert par son propriétaire. Vous pourriez tout aussi bien décamper après vous être réchauffé... Mais comme la nuit est déjà en train de tomber – vivement l'équinoxe du printemps ! – ça aurait aussi son lot de risques.

Si vous dormez près du feu de camp, assoupissez-vous à 35.

Si vous tentez d'épargner une de vos rations en cueillant des baies, allez à 42.

Si vous filez après vous être réchauffé, direction 28.

## 28

Vous passez tout droit et continuez à avancer dans la forêt. Mais hélas, peu de temps s'écoule avant que le ciel s'assombrisse... La nuit tombe, donnant une atmosphère sinistre à la forêt. Vous pouvez vous arrêter maintenant ou continuer à suivre la Rivière Émeraude à travers la forêt.

Si vous vous arrêter pour dormir, allez à 36.

Si vous continuez à avancer dans la sombre forêt et que vous avez une torche, ou bien que vous êtes de type spectre ou ténèbres, enfoncez-vous vers 37.

Si vous avancez pendant la nuit, mais que vous n'avez ni une torche, ni le type spectre, ni le type ténèbres, avancez à 38.

## 29

Vous vous approchez des points rouges lumineux avec curiosité. Ils flottent lentement de gauche à droite, suivant un trajet inconnu. Tu plisses les yeux pour voir de quoi il s'agit vraiment. Vous vous apercevez que ces points lumineux sont rattachés à des corps irréguliers, métalliques... Des machines ? Presque. Des Terhal.

Ils sont 3, mais ils sont menaçants. Cependant, ils ne semblent pas vous avoir remarqué. Ils semblent même s'éloigner de vous.

Si la curiosité vous prend et vous souhaitez les suivre, explorer le 39.

Si vous préférez continuer à longer la rivière, allez à 40.

## 30

Vous ignorez les étranges points rouges et continuez votre chemin. Au fur et à mesure que vous marchez, vous voyez un sapin... Puis deux... Puis toute une forêt. Vous êtes entrés dans la forêt au nord du village d'où vous venez. Tout à l'heure, vous voyez bien votre chemin, mais avec toutes ces branches, ces arbres, ces épines, vous peinez à avancer. Or, il semble que passer par la forêt soit un impératif pour vous rendre à Baham.

Vous marchez toute la nuit dans la forêt, alerte à tout signe de danger.

Heureusement pour vous, le voyage se déroule sans incident. Au bout d'un long moment, vous voyez les doux rayons de l'aurore passer éclairer légèrement la forêt. Comme vous n'avez pas pris la peine de dormir, vous obtenez un malus de -1 au jet d'attaque. De plus, il a fait froid toute la nuit, ce qui signifie qu'à moins que vous soyez de type glace ou que vous aillez une protection appropriée, vous perdez 2 pv dûs au Froid Mordant. Et si vous n'avez pas mangé de la journée, vous perdez 2 pv supplémentaires. À présent, vous avez quelques choix.

Si vous décidez de devenir exclusivement nocturne et dormez toute la journée, fermez les yeux à 41.

Si vous tentez de calmer votre estomac grondant en cueillant des baies dans la forêt, explorez 54.

Si vous continuez votre voyage malgré la fatigue, marchez jusqu'à 48.

## 31

Vous vous mettez dans une position défensive, prêt à combattre les ennemis. Pas moins de 5 Terhal vous attaquent, marmonnant un étrange langage.

Les Terhal ont tous les statistiques suivantes :

Pv : 4

Attaque : 1

Les Terhal se battent jusqu'à la mort et ne peuvent être raisonnés. Ils sont immunisés contre le poison et tant qu'il y en a plus que 3, vous avez un malus de -1 sur vos jets d'attaque. Si vous réussissez à vaincre vos 5 adversaires, vous pourrez faire les choix suivants :

Si vous décidez de dormir, fermez les yeux à 14.

Si vous continuez à avancer dans le froid et les ténèbres, direction au 15.

## 32

Vous fuyez à toute vitesse alors que les Terhal volent à votre poursuite. Vous pouvez vous faciliter la tâche en flottant... Sauf que les Terhal peuvent aussi flotter. Résultat : vos pouvoirs psychiques s'épuisent alors que les Pokémon acier vous rattrapent...

Vous voilà donc face à face à 3 Terhal. Chaque Terhal a les statistiques suivantes :

Pv : 4

Attaque : 1

Les Terhal se battent jusqu'à la mort et ne peuvent être raisonnés. Ils sont immunisés contre le poison et tant qu'il y en a plus que 3, vous avez un malus de -1 sur vos jets d'attaque. Si vous réussissez à vaincre vos 5 adversaires, vous pourrez faire les choix suivants :

Si vous décidez de dormir, fermez les yeux à 14.

Si vous continuez à avancer dans le froid et les ténèbres, direction au 15.

## 33

Vous tentez de réveiller le Dimoret. Vous commencez par crier, puis vous le touchez, secouez, tirez ses oreilles, ses doigts... Il ne se réveille pas. Il est comme une brique. Il respire... Mais à part ça, il a l'air frépassé.

Si vous prenez la jolie fleur blanche que le Dimoret dans les mains, allez à 34.

Si vous profitez de son sommeil pour vous reposer à la chaleur de son feu de camp, filez à 27.

Si vous passez votre chemin, direction 28.

## 34

Vous prenez l'envoûtante fleur blanche qui gît entre les doigts du Dimoret. Sa beauté est incroyable, féérique... Surnaturelle ! Alors que vous vous éloignez du Dimoret, vous sentez que vos paupières s'alourdissent, que votre énergie s'en va... Vous avez sommeil, tout à coup. Vous vous asseyez contre un arbre, vous endormez peu à peu... Comme dernières paroles avant de sombrer dans votre sommeil, vous entendez le Dimoret s'animer et s'écrier :

«Je le savais ! Cette fleur de malheur est ensorcelée !»

Oui oui, cette fleur était bien ensorcelée. Le Dimoret a eu de la chance de vous croiser pour le départir de sa malédiction. Mais vous n'aurez jamais cette chance. Recommencez à 1.

**Félicitations, vous avez débloqué Dimoret (  ) comme espèce de Pokémon jouable ! Allez à l'annexe pour en savoir plus.**

## 35

Vous vous roulez en boule près du feu et vous vous endormez rapidement. La chaleur du feu vous fait tellement de bien en cette nuit glaciale.

Le lendemain matin, vous vous réveillez défendu et confortable. Le feu vous a protégé du froid pendant la majorité de la nuit. Ainsi, vous ne subissez aucun dégât dû au Froid Mordant. Cependant, si vous n'avez pas mangé pendant la journée précédente, vous perdez 2 pv.

Continuez votre voyage à 48.

## 36

Vous vous couchez sur le sol gelé de la taïga. Vous pouvez manger une de vos rations avant de dormir.

Vous dormez parmi les branches, grelottant à cause de la nuit très fraîche. Vous n'êtes pas dérangé pendant que vous dormez, mais il a fait si froid... Au matin,

vous subissez les dégâts dûs au Froid Mordant si vous n'avez aucune protection, ainsi que ceux dûs à la faim si vous n'avez pas mangé de la journée. Vous êtes cependant fin prêt à continuer votre chemin à travers la forêt. La Rivière Émeraude vrombit non loin, ce qui signifie que vous pouvez toujours la suivre pour vous orienter.

Continuez votre voyage à 48.

## 37

Vous continuez à avancer dans la forêt, devenue effrayante sous l'effet de la noirceur. Les branches de conifère vous font penser à chaque instant à un monstre, un prédateur. Cet escapade nocturne est horriblement éprouvante à cause de tout le stress.

Au bout d'un moment, dans la sombre forêt, vous apercevez une pierre étrange luisant d'une lumière rosâtre, couverte de runes et de marques diverses.

Si vous vous approchez de la pierre pour l'examiner, venez à 44.

Si vous ignorez la pierre et continuez votre chemin, marchez vers 47.

## 38

Vous continuez à avancer, mais dans la noirceur totale. Des branches vous égratignent le visage alors que vous avancez. Chaque craquement de branche semble provenir d'un monstre terrible. C'est avec stress que vous errez dans la nuit.

Lorsque le soleil se lève enfin, vous apercevez la Rivière Émeraude, mais vous ignorez où vous êtes. Vous êtes uniquement conscient du fait que vous êtes encore dans la forêt. La nuit a été éprouvante et vous obtenez un malus dû au manque de sommeil. De plus, si vous n'avez aucune protection contre le froid, vous subissez les dégâts dûs au Froid Mordant. Et si vous n'avez pas mangé de la journée, vous subissez les dégâts dûs à la faim.

Clairement, vous n'avez pas passé une bonne nuit. Vous pourriez continuer à marcher, mais vous êtes épuisé. Peut-être pourriez-vous vous assoupir... Mais c'est le jour !

Si vous vous considérez trop fatigué pour continuer votre aventure et dormez, assoupissez-vous à 41.

Si vous ignorez votre fatigue et continuez à avancer, direction 48.

## 39

Vous suivez les Terhal furtivement alors qu'ils se dirigent vers une destination inconnue. Vous les suivez un moment et vous observez qu'ils longent la forêt sans jamais y entrer. Or... Ça vous éloigne énormément de la Rivière Émeraude ainsi que de votre destination.

Si vous continuez à suivre les Terhal malgré l'allongement de votre trajet, direction 49.

Si vous abandonnez la traque et entrez dans la forêt pour suivre la rivière, dirigez vous vers 40.

## 40

Vous laissez faire la traque et continuez à suivre la Rivière Émeraude. Bientôt, vous vous enfoncez dans la forêt, traversant une vaste étendue de sapins et de pins. Vous continuez à avancer et bientôt, vous apercevez un petit Pokémon à la fourrure noire assis contre un arbre qui dort, une fleur blanche à la main. Ce Dimoret semble être profondément endormi, aussi n'a-t-il pas réagi à votre présence. La fleur blanche qu'il a dans les mains brille faiblement dans la nuit et dégage une beauté inouïe. L'envie d'y toucher vous prend...

Si vous prenez la fleur blanche que le Dimoret a dans les mains, allez à 34.

Si vous préférez continuer votre chemin, direction 50.

## 41

Vous trouvez un endroit sombre dans la forêt, puis vous vous couchez et vous endormez. La lumière danse sur votre visage, perturbant un peu votre sommeil, mais rien de grave.

Vous dormez très profondément. En fait, vous restez endormis si longtemps que vous ne vous réveillez que lorsque le soleil se couche. Reste, votre sommeil a été réparateur. Vous pouvez manger une ration maintenant, chercher du gibier ou des baies dans les bois sombres, ou partir à l'aventure sans rien manger.

Si vous choisissez de chercher à manger dans la taïga, que vous êtes de type spectre ou ténèbres ou que vous allumez une torche, allez à 51.

Si vous choisissez de chercher à manger dans la taïga, mais que vous n'êtes ni de type spectre, ni de ténèbres et que vous n'allumez pas de torche, dirigez-vous vers 52.

Si vous partez directement à l'aventure et que vous êtes de type spectre ou ténèbres, ou que vous allumez une torche, direction 37.

Si vous continuez votre voyage le ventre vide, sans type spectre ou ténèbres, et sans torche, rendez-vous à 58.

## 42

Vous cherchez des baies dans les sous-bois pendant un certain temps. Au bout d'un moment, vous trouvez d'appétissantes baies bleues.

Si vous cueillez et mangez les baies, rendez vous à 53.

Si vous craignez que les baies soient toxiques, revenez à 27.

## 43

Vous continuez à observer cette pierre bien singulière, mais à part les grosses runes écrites sur sa surface, elle semble être une pierre normale.

Si c'est le jour, continuez à 45.

Si vous voyagez de nuit, rendez-vous à 47.

## 44

Vous examinez la pierre. De la mousse a envahi la pierre depuis des lustres déjà. Les runes qui apparaissent sous la verdure sont élégants et élaborés, mais vous ne pouvez pas comprendre leur signification.

Si vous êtes de type fée ou de type spectre, retournez-vous à 55.

Sinon, poursuivez l'aventure à 43.

## 45

Vous continuez à marcher dans la taïga, suivant la Rivière Émeraude. Après de longues, longues heures de marche, le crépuscule tombe et le climat se refroidit. Vous commencez à grelotter...

Si vous décidez de dormir tout de suite, endormez-vous à 56.

Si vous continuez à marcher pendant la nuit et que vous êtes de type spectre ou ténèbres, ou si vous allumez une torche dirigez-vous vers 57.

Si vous continuez à avancer et que vous n'êtes ni de type spectre, ni de type ténèbres et que vous n'allumez pas de torche, allez vers 58.

## 46

Certes, dormir à la lumière du jour n'est pas tellement réparateur, mais c'est déjà mieux que rien. Et puis, vous êtes si fatigué...

Vous vous blottissez sur le plancher forestier préalablement réchauffé par la lumière du soleil. Vous parvenez à vous endormir paisiblement malgré la lumière, et vous réussissez à jouir d'un sommeil réparateur.

Lorsque vous vous réveillez, le soleil est en train de se coucher rapidement. Les températures chutent assez vite, et les ténèbres aussi.

Si vous vous levez et continuez votre voyage, que vous êtes de type spectre ou ténèbres, ou que vous allumez une torche, allez à 60.

Si vous décidez de poursuivre votre voyage malgré la noirceur, que vous n'êtes pas de type spectre ou ténèbres, et que vous n'allumez pas de torche, marchez vers 61.



Si vous préférez vous reposer un peu plus, dirigez-vous à 56.

## 47

Bien que vous voyagez avec une certaine paranoïa, la pierre fut la seule chose d'une certaine importance que vous avez croisé cette nuit. Le temps fut un peu moins glacial que les jours précédents, mais reste que c'est assez pour engourdir ceux qui ne sont pas préparés.

Lorsque le jour se lève, de délicats rayons solaires se mettent à dorer votre épaule. Cet événement se révèle réconfortant, surtout après avoir supporté le froid mordant pendant toute la nuit. D'ailleurs, vous subissez 2 dégâts à cause de lui, sauf si vous avez une quelconque protection contre le froid. Vous pouvez aussi manger à ce moment-ci. Autrement, si vous n'avez pas mangé dans les 24 heures, vous subissez 2 dégâts. Et si vous n'avez pas dormi pendant la journée, vous obtenez un malus de -1 au jet d'attaque dû à l'insomnie.

Comme vous avez marché toute la nuit (et peut-être plus), vous avez sommeil. Or, rien ne vous oblige de vous arrêter maintenant pour vous reposer, bien qu'une sieste serait assez réparatrice.

Si vous décidez de vous arrêter pour dormir pendant la journée, assouplissez-vous à 46.

Si vous continuez à marcher malgré la fatigue, voyagez à 59.

## 48

Vous voyagez un moment, suivant le grand cours d'eau qui vous a aidé pendant tout votre voyage. Au bout d'un moment, dans une atmosphère féérique, vous apercevez une étrange pierre moussue couverte de runes et de marques diverses, éclairée par les rayons du soleil qui se frayent un chemin entre les branches.

Si vous vous approchez de la pierre pour l'examiner, venez à 44.

Si vous ignorez la pierre et continuez votre chemin, marchez vers 43.

## 49

Vous continuez à suivre les Terhal. Vous marchez longtemps, très longtemps derrière eux, mais jamais ils ne vous prêtent attention. Finalement, le jour se lève, et comme les yeux luisants des Pokémon que vous traquez deviennent de moins en moins apparents à cause de la lumière du jour, vous les perdez du regard. Cependant, vous pouvez apercevoir des changements étranges dans le paysage, au-delà de la forêt. Des pics très larges d'un métal que vous peinez à reconnaître sortent de terre comme des montagnes. Au loin, vous pouvez apercevoir une sorte de tour, mais qu'est-ce qu'elle a l'air étrange : on aurait dit un énorme monticule de liquide métallique qui aurait jailli dans les airs et se serait solidifié dans cette forme éternelle.

Outre cette étrange découverte, vous devez vous soustraire 2 points de vie si vous avez affronté cette nuit glaciale sans protection, 2 autres points de vie si vous n'avez pas mangé de la journée, et 1 point à vos jets d'attaque puisque vous n'avez pas dormi de la journée.

Vous voilà alors au milieu de la toundra, entouré de pics métalliques d'une étrangeté remarquable. Vous pouvez apercevoir au loin, à votre gauche, la forêt qui serait soi-disant hantée par des esprits. Or, il faudra y entrer pour pouvoir suivre la Rivière Émeraude. Au loin, il y a une grosse montagne de métal distordue, percée de trous un peu partout. Les gens de Cawic avaient mentionné qu'il y avait une tour déguisée en montagne, à l'est, portant le nom de Montagne Bastion, et ils disaient qu'au sommet de la tour se cachait un magicien fou. Or, personne ne vous avait dit qu'elle serait aussi... Métallique.

Si vous faites une pause pour retrouver des heures de sommeil, dormez à 63.

Si vous préférez vous approcher de la Rivière Émeraude et poursuivre votre trajet vers Baham, dirigez-vous vers 59.

Si vous vous mettez en tête d'explorer la mystérieuse Montagne Bastion, rendez-vous à 64.

## 50

Vous ignorez le Dimoret et continuez votre trajet dans la forêt. Bientôt, le soleil se lève, éclairant légèrement la froide taïga. Si vous avez affronté le froid nocturne sans protection, vous perdez 2 pv. Vous pouvez vous arrêter un moment et prendre le temps de manger. Si vous refusez de manger maintenant et que vous n'avez rien avalé pendant la journée précédente, vous perdez aussi 2 pv. Et comme vous n'avez pas dormi cette nuit, vous avez un malus d'attaque dû à l'insomnie.

Vous êtes maintenant prêt à continuer votre voyage. Enfin... Si vous n'êtes pas trop fatigué.

Si vous êtes effectivement très fatigué, faites une bonne sieste à 41.

Si vous avez envie de chercher à manger dans la forêt, rendez-vous à 54.

Si vous continuez votre voyage malgré la fatigue, direction 48.

## 51

Vous cherchez dans la taïga pour quelque chose à se mettre sous la dent. C'est extrêmement difficile, puisque la vision nocturne ne permet pas de différencier les couleurs, seulement des nuances de gris. Même une torche aurait une lueur assez limitée parmi les ombres des sapins et des fougères, en cette nuit extrêmement sombre.

Au bout d'environ une demi-heure de recherche, vous examinez un buisson et le regardez de plus près. Vous y apercevez des baies que vous ne parvenez pas à identifier à cause de la noirceur. Cependant, elles ont l'air délicieuses...

Si vous mangez les baies, faites la dégustation à 53.

Si vous décidez de chercher quelque chose de plus consistant, rendez-vous à 65.

Si vous abandonnez la recherche de nourriture, allez à 37.

## 52

Vous essayez de trouver à manger, mais il n'y a pas une seule source de lumière en cette nuit glaciale. Vous ne pouvez pas vous diriger ! Vous errez pendant un bon moment, puis vous commencez à entendre des grognements à glacer le sang. Ils résonnent de partout. La noirceur vous empêche de détecter d'où viennent exactement les sons.

Si vous vous préparez à faire face à la menace, même s'il fait très noir, rendez-vous à 66.

Si vous décidez de fuir à toutes jambes, sprintez à 67.

## 53

Vous cueillez des baies et les mangez. Les petits fruits cèdent facilement leur petit goût sucré et acidulé. Vous vous apprêtez à partir quand vous sentez une force fantomatique prendre possession de votre corps... Votre vision vire au rose et vous perdez connaissance.

Une malédiction contenue dans les baies vous a transformé en un serviteur sylvestre sans volonté ni conscience (au cas où vous vous poseriez la question, vous mourrez même si vous êtes immunisé au poison). Revenez à 1.

## 54

Affamé, vous cherchez quelque chose à vous mettre sous la dent dans la forêt. Après quelques minutes de recherche, vous croisez un buisson plein de baies bleues et appétissantes.

Si vous mangez les baies, allez à 53.

Si vous préférez être prudent et ne pas manger ces baies, rendez-vous à 48.

## 55

Derrière vous, vous sentez une présence magique se matérialiser. Des lucioles de couleur rose se lèvent de la pierre, se rassemblant et s'agglomérant jusqu'à former une silhouette humanoïde fantomatique et brillant d'une lueur rose.

«Bonjour, aventurier,» dit la forme d'une voix résonante.

Si vous prenez vos jambes à votre cou, dirigez-vous vers 68.

Si vous tentez de communiquer avec l'esprit, continuez à 69.

## 56

Vous vous couchez sur le sol froid, espérant que la nuit ne sera pas trop glacée. Vous pouvez manger des rations maintenant, ou vous coucher le ventre vide. Si vous êtes de type feu ou que vous avez un briquet, vous pouvez aussi vous faire un feu de camp, puisqu'il y a beaucoup de brindilles.

Peu à peu, vous vous endormez. Malheureusement, la nuit se révèle extrêmement froide. Vous passez la nuit à grelotter. Vous subissez les dégâts dûs au Froid Mordant si vous n'avez pas de protection appropriée, ni de feu de camp.

Votre sommeil, à cause de tout ce froid, est léger et peu réparateur. Ainsi, une main posée sur votre épaule vous réveilla facilement. Vous ouvrez lentement les yeux et apercevez, à demi-endormi, un Fouinar souriant avec un sac à dos rempli de fournitures de randonnée.

«Tiens, un voyageur,» s'exclama la Fouinar. «Je ne pensais pas que les gens du sud auraient le courage de s'aventurer dans cette forêt.»

Le Pokémon marqua une pause, puis s'adressa directement à vous.

«Il fait froid cette nuit, hein ? Si tu veux, je peux t'héberger chez moi pour la nuit.»

Si vous acceptez la proposition du Fouinar, rendez-vous à 70.

Si vous préférez décliner son offre, recouchez-vous à 71.

## 57

Malgré la nuit qui tombe, vous continuez votre voyage. Vous traversez la taïga, un peu grelottant. La température chute rapidement. Il fait froid, très froid. Au point que si vous n'avez pas de protection appropriée, vous subissez les dégâts dûs au froid mordant.

Vers le milieu de la nuit, vous remarquez que la forêt devient de moins en moins dense. Les arbres se raréfient, et au bout d'un moment, vous êtes arrivés à sa périphérie. Vous avez traversé la forêt. Or, il y a deux soucis. Premièrement, pour vous rendre à Baham, il faudra trouver un moyen de traverser la Rivière Émeraude. Deuxièmement, vous devrez éventuellement revenir dans la forêt pour atteindre votre destination. Troisièmement... La plaine où vous êtes arrivés est absolument étrange. Des pics de métal bleuâtre sortent de terre, comme les dents d'une créature d'acier gargantuesque. Jamais personne ne vous avait parlé de ce phénomène étrange.

Finalement, le jour se lève. Vous pouvez faire une petite pause pour manger une ration. Autrement, si vous n'avez pas mangé de la journée, vous perdez 2 pv.

Aussi, à cause de la nuit très très froide, vous subissez à nouveau les effets du

Froid Mordant. Et si vous n'avez pas dormi de la journée, vous obtenez un malus dû au manque de sommeil.

Si vous dormez pendant la journée, allez à 63.

Si vous préférez continuer votre aventure sans vous reposer, continuez à 59.

## 58

La nuit est un enfer. Vous peinez à avancer à cause de tous les arbres. La lumière de la lune ne traverse pas le feuillage des pins. Au bout d'un moment, vous sentez le sol se dérober sous vos pieds. Vous avez marché sur un rocher couvert d'eau et de mousse glissante. Vous chutez durement sur la gauche, dévalez avec vitesse la côte pleine de rochers pointus... Et tombez dans la Rivière Émeraude, où vos blessures vous empêchent de nager correctement. Au bout d'un moment, vous coulez... Et vous mourez.

Ce n'est effectivement pas l'idéal de voyager en pleine nuit à côté d'une énorme rivière sans la moindre source de lumière. Recommencez à 1.

## 59

Vous continuez à marcher. Au loin, grâce à la lumière du jour, vous voyez une sorte de montagne de métal perforée et distordue. Vous avez vaguement entendu parler de la Montagne Bastion quand vous étiez jeune, une montagne à l'est qui serait en fait la tour d'un magicien fou, mais personne n'a osé s'approcher de la montagne pour le confirmer... Et personne n'avait mentionné qu'elle serait aussi métallique...

Si vous vous mettez en tête de jeter un oeil d'un peu plus près à la Montagne Bastion, rendez-vous à 64.

Sinon, si vous préférez ignorer la montagne et continuer à longer la Rivière Émeraude, direction 73.

## 60

Vous poursuivez votre route dans la noirceur. Heureusement, le voyage est loin d'être pénible. Peu à peu, les arbres deviennent de plus en plus éparés, jusqu'à ce que la forêt laisse place à la toundra. La température est relativement clémente. Cependant, au fur et à mesure que vous avancez, le terrain s'orne de pics de métal étranges. Comme si un monstre gargantuesque aux dents bleu-grises était en train de manger la terre. Au loin, une énorme silhouette distordue se détache du ciel noir comme l'encre. Cela ressemble à la description de la Montagne Bastion dont parlaient parfois les habitants de Cawic. Apparemment, ce serait là qu'un magicien fou se terrerait et ferait ses expériences maléfiques. Mais personne n'a eu le courage d'aller confirmer cette hypothèse.

Autour de la Montagne Bastion brillait des centaines de petites lumières rouges qui se rassemblaient en nuées immenses, comme des moucheron croisés avec des lucioles écarlates.

Si vous laissez la curiosité vous guider et que vous vous approchez de la Montagne Bastion, dirigez-vous vers 74.

Si vous préférez longer prudemment la Rivière Émeraude, continuez à 75.

## 61

Vous décidez de continuer votre voyage de nuit, mais sans la moindre source de lumière. Inquiet, vous naviguez dans la taïga et parvenez de peu à ne pas tomber dans la Rivière Émeraude. Au bout d'un moment, vous sentez qu'il y a de moins en moins d'arbres et d'obstacles. La douce lueur de la lune vous caresse doucement le visage. Vous êtes arrivés à la fin de la forêt.

Rapidement, la lumière réfléchiée par la lune n'est plus la seule source de lumière de cette nuit sombre. Des lumières rouges se mettent à danser dans le ciel, et elles se rapprochent de plus en plus...

Si vous faites face aux lumières, sans savoir ce qu'elles sont exactement, préparez-vous à 76.

Si vous fuyez à toutes jambes, sprintez vers 77.

Si vous ignorez les lumières et longez la Rivière Émeraude, marchez vers 78.

## 62

Votre sommeil, au bout d'un moment, devient perturbé. Vous détectez des tonnes de signatures psychiques dans la direction de la Montagne Bastion, au point que vous vous réveillez plusieurs fois dans la journée.

Cette torture ne vous a pas permis de bien dormir et vous a mentalement déstabilisé. Vous obtenez un malus de -1 sur vos jets d'attaque comme si vous aviez passé une nuit blanche. Décidément, vous êtes mal parti pour continuer votre aventure.

Si vous vous rendez une bonne fois pour toute vers la Montagne Bastion, dirigez-vous vers 74.

Si vous préférez partir de là au plus vite, longez la Rivière Émeraude à 73.

## 63

Vous vous endormez dans la toundra. Maintenant que vous êtes éloigné de la forêt, vous ne pouvez pas faire de feu de camp. Cependant, vous pouvez manger une de vos rations avant de dormir.

La nuit... Pardon, journée, se révèle calme. Vous dormez profondément.

Si vous êtes de type psy, téléportez-vous à 62.

Sinon, rendez-vous directement à 79.

## 64

Vous vous rendez à la Montagne Bastion. Maintenant que vous êtes plus proche du monticule, vous pouvez admirer pleinement ses multiples détails : son teint métallique bleuté, ses déformations féériques, les multiples trous qui le percent de part et d'autre... Les nuées de "mouches" de métal qui orbitent et patrouillent autour de la montagne... Lorsque ces "mouches" se retournent vers vous, leur unique œil rouge brillant de colère, vous vous rendez compte qu'il s'agit de Terhals.

Si vous vous préparez à combattre les Terhal de face, allez à 80.

Si vous fuyez à toutes jambes, dirigez-vous vers 81.

Si vous avancez vers la Montagne-Bastion comme si de rien était, rendez-vous à 82.

## 65

Vous continuez à chercher de la nourriture consistante dans la forêt. Au bout d'un moment, dans la noirceur, vous voyez un petit animal bouger. Après un peu plus d'examen, vous découvrez qu'il s'agit d'un petit Rongourmand à la recherche de quelque chose à se mettre sous la dent. La viande de Rongourmand est bien plus consistante et rassasiant que les baies de la forêt... Mais quand même, aller aussi loin pour calmer sa faim ?

Si vous partez à la poursuite du Rongourmand, courez vers 83.

Si vous préférez être végétarien et vous rabattez sur les baies de la forêt, marchez vers 53.

Si vous décidez de rentrer bredouille, revenez à 41.

## 66

Vous vous mettez dans une position de combat, prêt à parer les attaques. Soudain, vous voyez des yeux rouges apparaître au travers des ténèbres. Puis, vous entendez des hurlements et encore plus de grognement. Finalement, vous voyez vos ennemis... Pas moins de cinq Grahýènas vous encerclent en grognant et bavant !

Les Grahýènas ont les statistiques suivantes :

Pv : 7

Attaque : 2

Comme vous êtes encerclés, qu'il fait noir et que les Grahýènas coopèrent entre eux, vous avez un malus de -2 aux jets d'attaque et vous subissez 1 dégât supplémentaire de leurs attaques, tant et autant qu'il reste 3 Grahýènas et plus.

Vous pouvez cependant fuir le combat à tout moment. De plus, si une des conditions ci-dessous est remplie, allez au numéro mentionné.

Si vous réduisez un des Grahýènas à 0 pv et qu'il vous reste 4 pv ou plus, allez à 84.

Si vous tuez tous les Grahýènas, rendez-vous à 85.

Si vous fuyez désespérément le combat, détalez à 67.

## 67

Effrayé, vous fuyez à toutes jambes au travers de la sombre taïga. Vous sentez les grognements et les hurlements se rapprocher de vous, de plus en plus... Puis, vous trébuchez violemment sur une racine et volez loin. Étallé sur le sol, couvert d'égratignures, vous tentez de vous relever, mais vous sentez alors une douleur aïgue au cou. Un Grahýèna vous a mordu ! Vous voyez ses semblables se rassembler autour de vous en hurlant alors que vous sombrez peu à peu dans le coma...

Ne vous inquiétez pas, ces Grahýènas vont bien vous savourer ! Revenez à 1.

## 68

Lorsque vous voyez l'esprit se matérialiser, vous faites un sacré sursaut ! Vous fuyez à toutes jambes dans la taïga, sans jamais vous arrêter. Soudain, vous commencez derrière vous à entendre des grognements, de plus en plus apparents...

Si vous vous retournez, prêt à combattre, préparez-vous à 86.

Si vous accélérez le pas en espérant semer les choses qui arrivent, sprintez vers 67.

## 69

Vous tentez de parler avec l'esprit qui vient d'apparaître. Après une examination plus poussée, vous concluez qu'il s'agit de celui d'un Sorcílence.

«Heu... Bonjour,» dites-vous.

«Je suis l'âme piégée dans cette pierre depuis des siècles. À l'époque, j'étais une simple sorcière qui pratiquait la magie blanche et la magie noire parmi mes semblables. Mais un beau jour, ces traîtres ont décidé de me sacrifier pour le rituel d'invocation d'un terrible montre qui hante toujours cette forêt. Depuis, mon âme est piégée dans cette pierre.»

L'esprit de Sorcílence marqua une pause.



«D'ailleurs, j'ai un marché pour vous. Tuez la créature qui hante le nord de cette forêt. Sa mort libérera mon âme de cette pierre. En échange de cet acte héroïque, je vous donnerai une bénédiction.»

Si vous acceptez le marché, rendez-vous à 87.

Si vous demandez d'abord des précisions sur le monstre en question, dirigez-vous à 88.

Si vous déclinez l'offre, allez à 45 si vous voyagiez de jour, ou à 47 si vous voyagiez de nuit.

## 70

Vous suivez la Fouinar pendant un moment. Au bout de quelques minutes de marche, vous arrivez à une petite cabane de bois. Lorsque vous entrez dans la cabane, vous êtes aussitôt réchauffé par le feu de bois qui brûle dans la cheminée. Les meubles sont certes rudimentaires, mais ils restent confortables.

«Repose-toi autant que tu veux,» dit la Fouinar en nettoyant quelques bols en bois. «D'ailleurs, j' imagine qu'un voyageur comme toi aimerait manger un peu avant de dormir. Je prépare de la soupe et de la tisane d'épinette. En veux-tu ?»

Si vous acceptez le repas que prépare la Fouinar, direction 89.

Si vous déclinez l'offre, allez à 90.

## 71

Vous déclinez l'offre de la Fouinar. Celle-ci s'en va, un peu perplexe qu'un voyageur aussi grelottant refuse de venir chez elle, mais en fin de compte, elle s'en va sans protester, vous laissant seul dans la forêt et le froid.

Vous dormez mal pendant toute la nuit. Le froid est horriblement intense. Comme si cela n'était pas assez, le vent soufflait parmi les arbres et vous congelaient encore plus. À votre réveil, vous avez si mal dormi que vous n'obtenez pas les bienfaits d'avoir bien dormi, même si vous avez assez eu de sommeil pour éviter les malus de l'insomnie. En plus, à cause du froid intense, vous perdez encore 2 pv si vous n'avez pas eu la moindre protection contre le froid. Et si vous n'avez pas mangé de la journée, vous perdez encore 2 pv.

La nuit était insupportable, mais vous avez l'espoir qu'il y aie un redoux si vous vous rapprochez de Baham. Or, vous ignorez ce qui vous attend sur le chemin... Vous continuez votre voyage, toujours grelottant. Or, vous vous rendez compte petit à petit que vous sortez de la forêt. La lumière du jour perce avec force les boisés. Vous entrez dans une plaine herbue, lumineuse et calme. La toundra ! Cependant, il y a quelques anomalies dans cette prairie d'espoir. Des pics distordus de métal bleu-gris sortent de partout, comme des termitières.

Si vous dormez pendant la journée, allez à 63.

Si vous préférez continuer votre aventure sans vous reposer, continuez à 59.

## 72

Vous vous jetez à l'eau avec énergie. La traversée de la Rivière Émeraude est loin d'être facile. Les flots sont plus forts que vous ne l'aviez imaginé et l'eau est glacée.

Faites un test de chance pour évaluer votre succès à la traversée. Si vous êtes de type eau ou vol, vous avez un bonus de +2 au jet, et si vous êtes de type combat, vous avez un bonus de +1 au test. Cependant, si vous êtes de type roche ou acier, ajoutez un malus de -2 au jet.

Si vous réussissez le test de chance, savourez votre succès à 91.

Si vous l'échouez, rendez-vous à 92.

## 73

Vous vous éloignez de la montagne et longez la Rivière Émeraude. L'absence d'arbres rend le voyage plus facile.

Au bout de plusieurs heures de marches, vous voyez que la largeur de la rivière rétrécit à un point précis. À cet endroit, la Rivière Émeraude est assez profonde et les flots, non négligeables, ce qui signifie que vous devrez la traverser à la nage. En plus, vous n'êtes pas sûr de la température de la rivière... Mais réussir à nager jusqu'à l'autre rive vous ferait gagner beaucoup de temps !

Si vous tentez de traverser la rivière à la nage, plongez à 72.

Si vous déclinez cette opportunité quelque peu risquée, continuez à marcher à 93.

## 74

Vous vous approchez de la Montagne Bastion sur la pointe des pieds. Peu à peu, un banc de "lucioles" rouges s'approche de vous agressivement. Vous plissez les yeux, et vous voyez... Des Terhals !

Si vous décidez d'attaquer les Terhals, préparez-vous au combat à 94.

Si vous essayez de les raisonner, allez à 95.

Si vous décampez, courez vers 96.

## 75

Vous continuez à longer la Rivière Émeraude, sans trop faire attention aux points de lumière rouge. Cependant, vous remarquez que les points rouges s'approchent de vous, l'air agressif... Lorsqu'ils sont suffisamment proches de vous, vous voyez enfin de quoi il s'agit vraiment. Des Terhals !

Si vous décidez d'attaquer les Terhals, préparez-vous au combat à 94.

Si vous essayez de les raisonner, allez à 95.

Si vous décampez, courez vers 96.

## 76

Vous vous mettez dans une position de combat alors que les points rouges s'approchent de vous de manière menaçante. Comme il fait très noir, vous n'êtes pas apte à identifier votre ennemi. Trois "lumières rouges" orbitent autour de vous, essayant de vous attaquer.

Les adversaires ont les statistiques suivantes.

Pv : 4

Attaque : 1

Les ennemis se battent jusqu'à la mort et ne peuvent être raisonnés. Ils sont immunisés contre le poison et tant qu'il y en a plus que 3, vous avez un malus de -1 sur vos jets d'attaque. Comme vous êtes dépourvus de la moindre source de lumière ou presque, vous avez un malus de -1 supplémentaire aux jets d'attaque.

Si vous survivez à cette attaque surprise, rendez-vous à 97.

## 77

Intimidé, vous fuyez aussi vite que vous le pouvez de ces menaçants points rouges, sans regarder derrière vous. Or, il fait très noir, vous ne voyez rien devant vous... Au bout d'un moment, vous sentez le sol se dérober sous vos pieds. Vous chutez un moment, puis plouf ! Vous tombez dans de l'eau glacée. Surpris, vous n'avez pas pris la peine de retenir votre souffle. Alors que l'eau froide remplit vos poumons et que vous vous noyez petit, la dernière chose que vous voyez avant de sombrer dans le noir total sont les petits points rouges qui semblent vous observer depuis le dessus de la Rivière Émeraude...

La nuit, la Rivière Émeraude est un ennemi mortel. Recommencez à 1.

## 78

Vous préférez ignorer les lumières et continuer à longer la Rivière Émeraude. Or, les lumières rouges finissent par être extrêmement proche de vous. Ils semblent vous observer...

Si vous attaquez les lumières, bondissez à 76.

Si vous essayez de parler aux lumières, préparez-vous à 98.

Si vous faites demi-tour en courant, fuyez à 77.

## 79

Vous vous couchez au milieu de la toundra. Vous pouvez manger une ration de nourriture avant de vous endormir.

Il ne se passe rien de particulier pendant que vous dormez. Le temps est étonnamment doux, vous permettant d'avoir un sommeil réparateur.

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes détendus et prêt à continuer votre aventure.

Si vous vous mettez en tête d'explorer la mystérieuse Montagne Bastion, rendez-vous à 74.

Si vous préférez vous approcher de la Rivière Émeraude et poursuivre votre trajet vers Baham, dirigez-vous vers 65.

## 80

Vous vous préparez à combattre les trois Terhals qui sont entrés à l'offensive. Ceux-ci, agités, orbitent autour de vous pour trouver vos points faibles et vous frapper.

Les trois Terhals ont les statistiques suivantes :

Pv : 4

Attaque : 1

Les Terhals se battent jusqu'à la mort et ne peuvent être raisonnés. Ils sont immunisés contre le poison et tant qu'il y en a plus que 3, vous avez un malus de -1 sur vos jets d'attaque.

Si vous réussissez à vaincre tous les Terhals, direction 99.

## 81

Vous fuyez le plus vite possible en espérant que vous réussirez à semer les Terhals. En effet, ces Pokémon Acier ne sont pas très rapides, d'habitude. Or, après avoir couru sur une cinquantaine de mètres, vous sentez quelque chose de gros et dur frapper votre dos. Blessé, vous tombez au sol et subissez 2 dégâts. Vous vous retournez et vous rendez compte que le combat sera inévitable.

Préparez vous à l'attaque à 80.

## 82

Vous feignez l'indifférence et continuez votre chemin. Or, les Terhals vous attaquent quand même. Vous évitez de justesse une charge puissante de leur part... Vous êtes encerclés !

Si vous attaquez les Terhals, rendez-vous à 80.

Si vous essayez de semer vos ennemis, sprintez vers 81.

## 83

Vous partez à la poursuite du Rongourmand. Ce dernier se rend bien compte que vous avez l'intention de le manger et fuit dans la forêt en émettant des petits couinements.

Faites un test de chance pour essayer d'attraper le Rongourmand. Si vous avez déjà fait un test de chance pour attraper ce Rongourmand, vous échouez automatiquement le test.

Si vous réussissez le test de chance, savourez votre victoire (et votre repas) à 100.

Si vous échouez le test de chance, allez à 101.

Si vous décidez d'abandonner cette opportunité et de revenir au campement, revenez à 41.

## 84

Voquant que vous avez massacré un de leurs semblables avec autant de facilité, le reste de la meute de Grahynas se met à hurler de panique et fuit dans la forêt, vous laissant seul avec le cadavre d'un des prédateurs qui a voulu votre peau. Votre estomac gronde un peu...

Si vous prenez le risque de manger le Grahynas, rendez-vous à 102.

Si vous cherchez autre chose à manger, aventurez-vous à 103.

Si vous abandonnez la recherche de nourriture, venez à 61.

**Félicitations, vous avez débloqué Grahynas (  ) comme espèce de Pokémon jouable ! Allez à l'annexe pour en savoir plus.**

## 85

Vous avez eu la force et le courage de vaincre une dangereuse meute de Grahynas. Tous les prédateurs ayant espéré goûter à une de vos oreilles ou à un de vos doigts sont maintenant à vos pieds, la langue pendante et couverts de blessures. Ce combat vous a exténué. Et votre estomac gronde.

Si vous prenez le risque de manger l'un des Grahynas, dirigez-vous vers 102.

Si vous vous entêtez à chercher autre chose à manger, allez à 103.

Si vous décidez de laisser faire cette recherche effrénée de nourriture, rendez-vous à 61.

## 86

Vous vous retournez et apercevez une meute de Grahynas affamés ! Deux vous bondissent dessus, les crocs sortis !

Les deux Grahynenas que vous devrez vaincre ont les statistiques suivantes :

Pv : 7

Attaque : 2

À cause du manque de luminosité, vous avez un malus de -1 aux jets d'attaque.

Si vous battez les Grahynenas, rendez-vous à 45 si vous voyageiez de jour, ou à 47 si vous voyageiez de nuit.

## 87

«Merci, vraiment,» répondit l'âme de sorcille. «Vous êtes vraiment une âme charitable. Avant de partir, sachez que le monstre que vous devez tuer se trouve au nord de cette forêt, non loin de Baham. Vous saurez quand elle sera proche quand vous verrez de grosses racines grises sortir de terre. Lorsque vous en verrez, suivez les racines et le monstre à tuer se dressera devant vous.»

Après ce discours, l'âme de sorcille disparut, laissant la forêt dans le silence.

Allez à 45 si vous voyageiez de jour, ou à 47 si vous voyageiez de nuit.

## 88

«Le monstre que vous devez tuer est une sorte de Desséliande,» expliqua l'âme de sorcille. «C'est un esprit de la forêt maléfique. Il est quatre fois plus grand et bien plus puissant qu'un Desséliande normal, alors gare. De plus, il a plusieurs pouvoirs spéciaux à sa disposition... Cependant, si vous avez la force et le courage pour le tuer, je vous récompenserai.»

Si vous acceptez l'offre de l'âme du sorcille, marchez vers 87.

Si vous déclinez sa proposition, allez à 45 si vous voyageiez de jour, ou à 47 si vous voyageiez de nuit.

## 89

Vous dites à la Fouinar que vous voulez bien goûter à sa soupe et à sa tisane. La Fouinar brassa la soupe dans son chaudron avec un grand bâton de bois et y ajouta quelques herbes pour y donner du goût. Puis, elle en versa un peu dans un bol en bois. Ensuite, avec une bouilloire rudimentaire, elle versa dans un verre d'argile un liquide translucide sentant fort l'épinette. Lorsque la Fouinar a fini de tout préparer, elle vous tend les deux contenants en souriant.

«Bon appétit !»

Vous buvez la soupe d'une traite. Les herbes qui baignent dans la mixture brune donnent un goût impressionnant à la soupe, probablement une sorte de crème de

champignons. Puis, vous goûtez à la tisane, qui est bien meilleure que vous l'avez imaginé. Ce repas étonnamment nourrissant et chaleureux vous réchauffe le corps et vous redonne 3 pv au lieu de 2.

«Alors ? Elle est comment, cette soupe ?»

Vous lui communiquez que le repas était absolument excellent. Bien meilleur que les ragoûts de carottes et les maigres baies séchées que vous mangiez chaque jour de l'année à Cauic. La Fouinar, contente d'entendre cela de ses plats, s'assit sur une chaise berçante de bois de sapin et se détendit.

«Tu peux rester ici pour la nuit, ça ne me dérange pas. Ça fait des lunes que je n'ai pas été en bonne compagnie.»

Vous restez silencieux un moment, sentant le sommeil vous gagner petit à petit. La tisane devait probablement avoir des propriétés somnifères, parce que vos paupières commencent à se fermer sans votre plein gré. Finalement, la Fouinar, aussi immobile que vous, vous demande :

«Es-tu aventurier ?»

Si vous répondez à l'affirmative, direction 105.

Si vous refusez de répondre, rendez-vous vers 106.

## 90

Vous répondez à la Fouinar que vous n'avez pas faim.

«C'est dommage,» vous dit-elle en se versant un bol de soupe et en le calant d'une seule gorgée. «Elle est excellente !»

Vous haussez les épaules et vous asseyez à un endroit où vous êtes assez confortable. Puis, vos paupières se ferment malgré vous, vous envoyant peu à peu dans un profond sommeil que vous n'avez pas pu obtenir en dormant dehors. Dormez jusqu'à 106.

## 91

Et voilà. Vous êtes enfin de l'autre côté de la Rivière Émeraude. Devant vous ne s'étend plus une taïga glacée, mais une magnifique forêt verte contenant, en plus des habituels sapins, des arbres caduques qui commencent à verdir et s'épanouir. L'air est plutôt tiède comparé aux dernières nuits que vous avez toléré. Votre aventure peut continuer.

Si c'est le jour, marchez vers 108.

Si c'est la nuit, poursuivez votre voyage à 109.

## 92

Vous vous débâtez du mieux que vous pouvez dans les flots déchaînés. Alors que la rive s'approche de plus en plus de vos mains, vous sentez les rapides dépasser vos forces et vous pousser vers l'ouest. Votre tête ricoche avec force sur les rochers et une horrible douleur envahit tout votre corps alors que votre corps est emporté avec les flots. La dernière chose que vous voyez avant de perdre connaissance est une silhouette agile qui plonge et qui nage vers vous dans la rivière...

Vous perdez 7 points de vie de ce mauvais moment. Si vous êtes encore en vie, nagez vers 110.

## 93

Vous continuez à longer la rivière, prudent. Vous ne voulez surtout pas vous noyer, car cela pourrait facilement abrégé votre voyage.

Au bout d'un certain temps, vous apercevez quelque chose de surprenant : un petit pont de bois dur traversant la Rivière Émeraude. C'est probablement votre seul accès à l'autre rive à des dizaines de kilomètres à la ronde, plus que ce que vos rations pourront supporter. Donc, vous décidez de traverser le pont.

La traversée se passe comme sur des roulettes. En 30 secondes à peine, vous êtes enfin de l'autre côté de la rivière, là où les quelques sapins de la toundra sont remplacés par une épaisse forêt de conifères et d'arbres à feuilles caduques ! La température, en ce lieu verdoyant, est bien plus tiède que les terres d'où vous venez.

Si c'est le jour, allez à 111.

Si c'est la nuit, allez à 112.

## 94

Immédiatement, vous passez à l'offensive et faites face aux Terhals. Leurs yeux rouges luisent d'une lumière sinistre, meurtrière. Les cinq créatures tenteront de vous éliminer coûte que coûte.

Les Terhal ont tous les statistiques suivantes :

Pv : 4

Attaque : 1

Les Terhal se battent jusqu'à la mort et ne peuvent être raisonnés. Ils sont immunisés contre le poison et tant qu'il y en a plus que 3, vous avez un malus de



-1 sur vos jets d'attaque. Lorsque vous avez terminé de vaincre les 5 Terhals, vous avez les choix suivants.

Si vous décidez d'aller jeter un oeil quand même à la Montagne Bastion, dirigez-vous vers 104.

Si vous préférez changer de direction pour vous éloigner de ce lieu dangereux, allez vers 73.

## 95

Vous prenez l'immense risque de tenter de raisonner les masses de métal flottant qui vous fixent avec hostilité. Si vous êtes de type Psy, faites un Test de Chance.

Si vous réussissez le Test de Chance, rendez-vous à 117.

Si vous échouez le Test de Chance ou que vous n'êtes pas de type Psy, bondissez à 118.

## 96

Vous fuyez à toutes jambes vos ennemis volants. Rapidement, vous vous rendez compte qu'ils sont bien plus rapides que vous. De justesse, vous esquiviez la charge d'un Terhal et n'avez plus le choix de les combattre.

Allez à 94.

## 97

Après avoir fait tomber chacun de vos mystérieux adversaires, vous continuez à marcher dans la noirceur. Éventuellement, le soleil se lève, éclairant enfin votre chemin avec autre chose que la lune ou les lumières rouges. Non loin de vous, vous apercevez une immense montagne tordue et métallique où de faibles lumières rouges, les mêmes qui vous ont assaillies, orbitent. Selon ce que les villageois vous ont raconté, il s'agirait de la Montagne Bastion, l'antre d'un magicien fou qui fabriquerait des Pokémon artificiels. Vous vous laissez tomber sur le sol, vidé, pour méditer sur les choses à faire ensuite. Vous pouvez manger une ration ou chercher des baies dans la toundra si vous n'êtes pas dérangé par leur goût amer. Si, à la fin de cette action, vous n'avez toujours pas mangé de toute la journée, vous perdez des pv dûs à la famine. Si vous n'avez pas dormi de toute la journée entière, vous obtenez aussi le malus dû au manque de sommeil. Maintenant, les choix suivants s'offrent à vous.

Si vous faites une pause pour dormir, assoupissez vous à 119.

Si vous déviez vers l'étrange montagne pour y jeter un coup d'oeil, rendez-vous à 64.

Si vous continuez votre chemin, voyagez vers 73.

## 98

Hypnotisé, quelque peu désespéré, vous essayez de communiquer avec les étranges lumières rouges flottantes. Si vous êtes de type Psy, faites un Test de Chance.

Si vous réussissez le Test de Chance, rendez-vous à 117.

Si vous échouez le Test de Chance ou que vous n'êtes pas de type Psy, bondissez à 118.

## 99

Une fois débarassé des Terhals, vous avancez vers le pied de la Montagne Bastion. C'est une énorme masse de métal percée de nombreux trous où des myriades de Terhals rentrent et sortent constamment, patrouillant les zones aux alentours. Un peu plus loin, un immense passage au sol fait office d'entrée pour de plus grands visiteurs... Ou intrus ?

Si vous entrez sans hésiter dans la montagne, dirigez-vous vers 104.

Si vous préférez faire demi-tour, direction 73.

## 100

Après une course-poursuite effrénée dans la faïga, vous mettez finalement la main sur le petit rongeur gigoteur. Dans vos mains, le Rongourmand se débat de toutes ses forces pour éviter le destin funeste qui l'attend. Vous étreignez alors son cou jusqu'à ce qu'il cesse complètement de bouger. Vous avez maintenant votre prochain repas entre vos mains. Si vous le mangez cru, cela compte pour un repas normal, mais vous devez réussir un Test de Chance avec un bonus de +2 pour éviter de vous empoisonner et d'avoir un malus de -1 sur vos jets d'attaque pendant deux jours entier. Si vous le faites cuire sur un feu de camp, vous n'avez aucune chance de vous empoisonner et le repas va vous restaurer 1 pv supplémentaire. Enfin, dans tous les cas, vous pouvez conserver le Rongourmand pour un repas futur, mais cru ou cuit, il périra dans exactement une journée et si vous le consommez périmé, vous vous empoisonnerez comme ci-dessus et le repas ne vous restaurera aucun pv.

Revenez au campement à 41.

## 101

Après un bonne course-poursuite, vous sentez que le petit rongeur est en train de vous semer. Vous avez beau donner tous vos forces dans votre sprint, vous ne parvenez pas à couvrir la distance entre vous deux. Soudain, vous trébuchez sur une racine et vous étalez au sol. Vous vous relevez, endolori de partout, et ne

parvenez pas à retrouver le Rongourmand. Vous perdez 1 pv à cause de l'épuisement et de la chute.

Revenez au campement à 41.

## 102

Vous vous penchez, pas tout à fait sûr de ce que vous vous apprêtez à faire, et découpez un morceau de viande du Grahqèna. Sa chair est très fraîche, mais qui sait ce qu'elle héberge...

Vous pouvez récupérer jusqu'à deux autres morceaux de Grahqèna qui vous fourniront assez de nourriture pour tout autant de jours de ration. Cependant, gardez en tête qu'en consommant cette viande, vous devrez faire un Test de Chance avec un malus de -1 pour éviter de perdre 3 pv en la consommant. En cuisant la viande, vous avez à la place un bonus de +1 sur le Test de Chance. De plus, toutes les rations à base de viande de Grahqèna périssent au bout de deux jours, ce qui vous fera automatiquement perdre votre Test de Chance et ne vous fera pas récupérer de pv.

Continuez votre voyage à 61.

## 103

Vous continuez à chercher à manger pendant un bon moment, mais vous ne trouvez rien. La noirceur vous empêche de voir quoi que ce soit. Finalement, alors que vous êtes bien épuisé, vous décidez d'abandonner la recherche de nourriture.

Continuez votre voyage à 61.

## 104

L'intérieur de la Montagne Bastion est aussi impressionnant que l'extérieur. Des structures surréelles de métal forment des pics, des ponts, des surplombs et des plateformes brillants dans une vaste et haute pièce de ce mont creux. Des nuées de Terhals volent de part et d'autre de cette structure béante. Des nuages d'énergie magique forment un brouillard scintillant là où vous êtes. Quelque chose brille au niveau de la plateforme la plus haute, ce qui titille votre curiosité. Cependant, pour vous rendre là, vous devrez faire de l'escalade.

Si vous tentez votre chance pour grimper jusque là-haut, croisez les doigts à 121.

Si vous trouvez que c'est trop risqué, faites demi-tour à 73.

## 105

Vous expliquez à la Fouinar que vous êtes effectivement aventurier. La Pokémon à l'allure de furet hoche la tête pensivement.

«C'est génial, j'adore héberger des aventuriers ! Ils ont toujours des histoires impressionnantes à propos de leurs odyssées. Je vais l'avouer... Moi aussi, j'ai été une aventurière il y a des années. Je voyageais dans le monde à la recherche de légendes et de découvertes. Et puis, un jour, j'ai visité cette forêt, celle que les habitants du nord appellent la Forêt de Viridium, et j'ai tant été impressionnée par sa beauté que j'ai construit cette cabane ici pour ne plus jamais la quitter. Depuis, je vis une vie paisible, cueillant des champignons comestibles, des herbes et des épines de sapin pour me nourrir, buvant l'eau des ruisseaux pour me désaltérer... Parfois, je croise des Pokémon prédateurs et des esprits de la forêt, mais cela n'a plus rien à voir avec mon ancienne vie. Je m'ennuie, vois-tu, c'est pour ça que désormais, je consacre mes jours à chercher des voyageurs égarés pour leur permettre d'être en sécurité et écouter leurs histoires.»

La Fouinar soupira, puis continua à parler.

«Dis, aventurier... Accepterais-tu de me raconter comment tu es venu ici ? En échange, je vous dirai ce que je sais à propos de cette vaste forêt.»

Si vous prenez le temps de raconter votre histoire, direction 122.

Si vous préférez ne rien dire, allez à 106.

## 106

La Fouinar haussa les épaules et se tuf. Quant à vous, vous vous endormez pour de bon.

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes allongés dans un lit, des rayons de soleil éclairant votre visage. Vous êtes seul dans la cabane, voyant que la propriétaire est partie chercher à manger dans la forêt. Un petit livre sur les champignons est posé à côté de votre lit avec sur sa couverture une petite note où il est écrit "prends ce livre avec toi, il te sera utile pour la suite." Tant que vous avez ce livre sur vous, lorsque vous cherchez à manger dans la forêt, vous pouvez reconnaître les champignons comestibles qui y poussent et vous nourrir avec sur un Test de Chance réussi sans avoir à passer par la page 53. Vous n'êtes pas obligé de partir avec, cependant.

Une fois que vous êtes préparés, vous partez de chez la Fouinar. Vous devez continuer à marcher vers Baham.

Continuez votre aventure à partir de 107.

## 107

Vous vous déplacez dans la forêt, longeant la Rivière Émeraude pour vous repérer. Après quelques heures de marche, vous remarquez que la taïga devient de plus en plus éparse jusqu'à donner sur la toundra. De gros pics de métal distordu commencent à jaillir du sol à des intervalles aléatoires, donnant un air un peu

extraterrestre au paysage. Au loin, un pic infiniment massif trône au milieu de la toundra, son teint cobalt visible à des dizaines de kilomètres de distance. Vous la reconnaissez comme la Montagne Bastion, un mont creux que les habitants du village décrivaient comme dangereux et habité par un magicien fou qui construit des Pokémon artificiels avec sa magie. Cependant, vous ne vous attendiez pas à ce qu'il soit fait entièrement de métal.

Si vous décidez de vous approcher de la Montagne Bastion, dirigez-vous vers 64.

Si vous préférez l'éviter, rendez-vous à 73.

## 108

Tout fringant, vous continuez à marcher dans la nouvelle partie de la forêt. Vous ne vous attendiez pas à ce qu'elle soit aussi verdoyante. Même si le printemps n'est même pas encore commencé, les feuilles et les fleurs abondent. Vous respirez avec joie l'air ambiant qui sent bon la végétation avant de vous aviser de faire attention aux sorcières, que les villageois de Cawic disent très communes au-delà de la Rivière Émeraude.

Vous marchez pendant plusieurs autres heures dans cette forêt paisible jusqu'à ce que le soleil se couche. Sans la lumière bienveillante de l'astre qui veille dans le ciel diurne, la forêt se change en des terres sinistres et menaçantes. Vous décidez de vous asseoir un moment pour vous reposer. Vous pouvez manger une ration ou chercher des baies si cela vous enchante, ainsi que faire un feu de camp si vous êtes de type feu ou que vous avez un briquet.

Si vous vous reposez pour la nuit, assoupissez-vous à 123.

Si vous continuez le voyage même pendant la nuit et que vous êtes de type Spectre ou Ténèbres, ou bien que vous allumez une torche, marchez vers 124.

Si vous vous déplacez pendant la nuit, mais que vous n'êtes pas de type Spectre ou Ténèbres ou que vous n'avez pas de torche, rendez-vous à 116.

## 109

Vous vous retrouvez dans des terres que vous n'avez jamais exploré avant. Des arbres que vous n'aviez jamais imaginé. La température nocturne est encore froide, mais vraiment pas autant que dans les environs de Cawic. Vous prenez le temps d'écouter les sons nocturnes de cette forêt sinistre avant de songer aux sorcières supposées abonder à cet endroit, selon ce que les villageois vous avaient raconté.

Si vous pouvez voir devant vous de n'importe quelle manière que ce soit (vision nocturne ou utilisation de torche), continuez l'aventure à 124.

Sinon, allez à 116.

## 110

La douce lumière du jour caresse votre visage et vous sort de votre torpeur. Vous vous réveillez allongé sur une longue table de bois, dans une cabane, le corps entièrement endolori. Vous avez l'impression que vos poumons sont en train de brûler. Vous tousssez fortement et remarquez un goût d'eau de rivière dans votre bouche. N'ayant pas encore repris la totalité de vos forces, vous couchez à nouveau votre tête sur la table.

Dix minutes plus tard, vous entendez une porte s'ouvrir. Un Pokémon bipède à la fourrure orange et avec deux queues entre dans la cabane avec un air taquin. Une sorte de bouée jaune recouvre le corps de la créature. Il s'agit sans aucun doute d'un Mustéflott.

«Ah, tu es réveillé !» couine-t-il en s'avançant vers vous. «Bon sang, c'était quoi cette idée de se jeter à la rivière comme ça ? Tu as failli mourir ! Si je ne passais pas dans le coin à ce moment, tu ne t'en serais pas revenu.»

Vous lui expliquez alors que vous avez essayé de traverser la rivière à gué pour vous rendre plus rapidement à votre destination.

«Mais pas la peine de se jeter à l'eau comme ça, mon vieux ! Y'a un pont juste là !»

Le Mustéflott pointe alors, au travers d'une fenêtre, un petit pont de bois qui traverse un point étroit de la Rivière Émeraude, au loin. Effectivement, cela semble plus pratique de se servir du pont que de traverser la rivière à gué. Avant de poursuivre votre aventure, vous pouvez consommer une de vos rations ou chercher des baies dans la toundra ou la forêt, au choix puisque les deux environnements sont proches l'un de l'autre.

Une fois vos préparatifs terminés, traversez le pont à 93.

**Félicitations, vous avez débloqué Mustéflott (  ) comme espèce de Pokémon jouable ! Allez à l'annexe pour en savoir plus.**

## 111

Vous continuez votre chemin jusqu'au crépuscule, où les ténèbres de la nuit qui s'étendent comme des tentacules donnent un aspect effrayant aux arbres. Vous faites une brève pause pour réfléchir à vos prochaines actions. Vous pouvez manger une de vos rations ou aller cueillir des baies. Vous pouvez aussi faire un

feu de camp si vous êtes de type feu ou que vous avez un briquet, ce qui vous protégera du froid si vous dormez ici pendant la nuit. Que faites-vous ensuite ? Si vous dormez, assoupissez vous à 113.

Si vous continuez le voyage même pendant la nuit, marchez vers 109.

## 112

Vous continuez votre chemin, réfléchissant aux prochains défis qui se présenteront dans votre voyage. Soudain, vous sentez une résistance devant vous. Sans que vous touchiez une surface solide, quelque chose vous empêche d'avancer plus loin. Vous essayez de reculer, mais vous semblez être collés contre... Une toile ! Vous êtes piégés !

Alors que vous vous débattiez, vous sentez qu'une créature s'approche de vous dans les ténèbres. Des cliquetis effrayants retentissent partout autour de vous. Vous essayez de regarder autour, mais la toile qui vous retient vous empêche de bien tourner votre tête. Finalement, vous apercevez un Mígalos sauvage qui tend ses chélicères mortelles vers vous !

Le Mígalos a les statistiques suivantes :

Pv : 7

Attaque : 2

Puisque vous êtes piégés dans une grosse toile, vous avez un malus de -2 sur les jets d'attaque, et si vous n'avez aucun moyen de voir dans le noir (vision nocturne, torche), vous y ajoutez un malus de -1 supplémentaire. Le Mígalos, grâce à son poison, inflige 1 dégât supplémentaire avec ses attaques.

Si vous réussissez à venir à bout du Mígalos, rendez-vous à 114.

## 113

Vous vous couchez sur le sol et vous endormez facilement. Il fait vraiment moins froid que les nuits précédentes, même si vous grelottez par moments. Votre sommeil est paisible, vous ne vous réveillez pas une seule fois durant la nuit. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes bien en forme. Cependant, si vous n'avez pas mangé la journée précédente, vous perdez vos pv dûs à la malnutrition, et si vous n'aviez aucune protection contre le froid (feu de camp, type glace ou ce genre de choses), vous perdez des points de vie dûs au froid mordant réduits de moitié. Une fois ces dégâts potentiels pris en compte, il est temps de continuer votre voyage.

Poursuivez l'aventure à 108.

## 114

Vous soupirez et vous détachez de la toile de Migalos. Le corps sans vie de l'arachnide gît à vos pieds. Vous passez votre chemin, prudent, et continuez votre voyage en restant alerte pour la moindre toile d'araignée qui se cacherait sur votre chemin.

Finalement, le soleil perce le feuillage pour annoncer la venue du jour. Vous voyez de mieux en mieux devant vous et vous ne craignez plus l'attaque d'un Pokémon nocturne. Si vous n'avez pas mangé de la journée, vous perdez 2 pv. Et si vous n'aviez aucune protection contre le froid, vous subissez la moitié des dégâts que vous subiriez normalement sous l'effet du Froid Mordant.

Si vous faites une pause et dormez à l'ombre des érables, assouplissez-vous à 115.

Si vous préférez continuer à marcher, dirigez-vous vers 108.

**Félicitations, vous avez débloqué Migalos (  ) comme espèce de Pokémon jouable ! Allez à l'annexe pour en savoir plus.**

## 115

Vous vous allongez à l'endroit le plus confortable des environs pour reposer vos muscles endoloris par le dernier combat. La lumière tamisée du soleil est suffisamment faible pour ne pas perturber votre sommeil. Avant de vous endormir, vous pouvez monter un feu de camp et manger vos rations.

Après vos préparatifs, vous fermez vos yeux et faites un court repos. Les conditions ambiantes sont tant agréables que quelques heures vous suffisent pour pleinement récupérer les bénéfices liés au sommeil. Ensuite, vous êtes aptes à continuer votre voyage.

Poursuivez l'aventure à 108.

## 116

Vous marchez un bon moment dans la sombre forêt. Rien ne vous permet de voir grand chose devant vous, puisque le feuillage des arbres bloque une grande partie du clair de lune. Alerté, vous entendez régulièrement des bruissements autour de vous sans être capable de déterminer leur provenance exacte. Soudain, vous sentez une terrible douleur dans votre dos, comme si on vous avait poignardé avec une lance. Vous vous retournez, endolori, et voyez deux yeux verts brillants dans le noir qui vous fixent. Vous remarquez alors que ce qui vous a attaqué est un Scovol, éclairé par des lucioles qui orbitent et pulsent surnaturellement autour de lui. De fines cornes de cerf poussent sur la tête de l'étrange bête et des vignes noires et tordues recouvrent la plus grande partie de son corps. Ses ailes de chauve-souris sont d'un noir inquiétant. Éclairé par la lueur des lucioles, vous



voquez un rictus maléfique s'afficher sur le visage du Scorvol alors que vous perdez 4 points de vie de votre blessure.

Si vous êtes encore en vie, rendez-vous à 126.

## 117

Vous contactez l'esprit des mystérieuses créatures qui vous fixent toujours de leur oeil rouge, des Terhals d'un comportement particulièrement étrange. À votre grand étonnement, ils vous renvoient une réponse, certes toute grésillante, mais intelligible.

« Vous... Enfant de la Matrice Omnisciente... Prophète aux Quatre Cerveaux vous recherche... Suivez-nous... »

Les Terhal vous font alors signe de les suivre jusqu'à la Montagne Bastion, qui trône au loin de sa silhouette distordue. Que faites-vous ensuite ?

Si vous acceptez de suivre les étranges Pokémon, dirigez-vous vers 120.

Si vous déclinez leur invitation, déplacez-vous à 118.

## 118

Les Terhal, leur oeil rouge brillant d'une lueur surnaturelle, se mettent à tournoyer de colère en émettant des sons métalliques incompréhensibles. Rapidement, ils se mettent à orbiter autour de vous en essayant de vous faire culbuter avec leurs puissantes charges.

Les cinq Terhal ont tous les statistiques suivantes :

Pv : 4

Attaque : 1

Les Terhal se battent jusqu'à la mort et ne peuvent être raisonnés. Ils sont immunisés contre le poison et tant qu'il y en a plus que 3, vous avez un malus de -1 sur vos jets d'attaque. Une fois que vous les aurez battus, les choix suivants s'offriront à vous.

Si vous décidez de vous diriger quand même vers la Montagne Bastion, voyagez vers 104.

Si vous préférez vous éloigner immédiatement et continuer votre chemin, poursuivez l'aventure à 73.

## 119

Vous décidez de faire une pause bien méritée et vous vous couchez sur le sol froid, dur et herbu. Il ne fait pas si froid, ce qui facilite votre sommeil. Cependant, si vous êtes de type Psy, des perturbations psychiques tout autour de vous vous

empêcheront de pleinement récupérer de votre sommeil et au réveil, ce sera comme si vous n'aviez pas du tout dormi.

Après cette sieste plus ou moins récupératrice, le soleil se couche déjà à vitesse grand V. Il fait si sombre qu'on pourrait déjà dire que c'est la nuit. De plus, autour de la Montagne Bastion, des nuées de lumières rouges se déplacent dans les environs, illuminant le pic d'une lueur écarlate sinistre.

Si vous essayez d'explorer la Montagne Bastion, tentez votre chance à 74.

Si vous préférez continuer votre chemin en longeant la Rivière Émeraude, marchez vers 73.

## 120

Vous suivez les Terhal jusqu'à la Montagne Bastion. De près, le mont de métal est encore plus impressionnant à voir. Les Pokémon de type Acier entrent par une immense ouverture au niveau du sol, que vous pouvez emprunter facilement peu importe votre taille.

En suivant vos guides de métal, vous finissez par entrer dans la Montagne Bastion. Une fois à l'intérieur, vous constatez non seulement que c'est une structure creuse, peuplée de centaines de Terhal scannant les alentours comme des abeilles robotisées, mais qu'en plus, il y a des myriades de plateformes qui mènent vers le sommet de la montagne, mais qui sont cependant suffisamment espacées pour vous compliquer la tâche si vous souhaitez monter. Les Terhal, justement, vous font signe de monter jusqu'à la plus haute plateforme, qui est aussi la plus grande de toute la Montagne Bastion. Ils vous invitent à vous accrocher à l'un d'eux pour monter plus facilement.

Si vous acceptez de vous servir d'un Terhal pour monter jusqu'en haut, rendez-vous à 127.

Si vous préférez escalader vous-même en sautant d'une plateforme à l'autre, montez jusqu'à 128.

Si vous décidez de faire demi-tour et de sortir de la Montagne Bastion, dirigez-vous vers 129.

## 121

D'un air décidé, vous vous servez des fortes aspérités de la Montagne Bastion pour grimper à son sommet. Faites un Test de Chance. Si vous êtes de type Acier ou Vol, vous avez un bonus de +1 au jet.

Si vous réussissez le Test de Chance, rendez-vous à 130.

Si vous échouez, encaissez le choc à 131.

## 122

Vous expliquez votre aventure dans ses moindres détails. La Fouinar écoute le tout avec intérêt, hochant la tête au fil des péripéties. Lorsque vous avez terminé de tout raconter, votre hôte est impressionnée.

« Je dois avouer que j'ai rencontré peu de gens assez courageux pour s'aventurer aussi loin dans ces terres dangereuses, » dit-elle. « Ça me fait plaisir de voir qu'en ce monde rempli de monstres, des gens osent encore explorer des terres inhabitées. »

La Fouinar marqua une pause, puis continua.

« Je connais une légende ancienne que je souhaite depuis longtemps raconter à un voyageur, mais personne jusque-là n'y s'était intéressé, trop fatigués pour prendre le temps d'écouter. Mais j'imagine que toi, cela piquerait ta curiosité. Souhaite-tu entendre la légende de l'Épée de Sylveroy ? »

Si vous consentez à entendre le récit de la Fouinar, allez à 132.

Si vous refusez de perdre votre temps à écouter sa légende, venez à 106.

## 123

Vous vous installez dans la forêt pour vous assoupir. Il fait plus doux que les nuits précédentes, ce qui vous fait énormément de bien. Votre sommeil est imperturbé, ni par le froid, ni par le bruit, même si parfois le bruissement des feuilles devient assez bruyant lorsqu'une grosse bourrasque de vent passe.

Au petit matin, vous vous réveillez et constatez avec bonheur que vous n'avez presque pas froid. Si vous n'aviez pas de protection contre le froid (type Glace, manteau, feu de camp) pendant la nuit, vous ne subissez que la moitié des dégâts dû au Froid Mordant. Cependant, si vous n'avez pas mangé depuis hier, vous subissez 2 points de dégâts.

Les rayons de soleil qui illuminent le sol terreux en s'infiltrant entre le feuillage des arbres, ainsi que la chaleur printanière, vous redonne de l'énergie et de la confiance pour ce qui vous reste de chemin. Par conséquent, vous continuez votre aventure en cette journée ensoleillée.

Vous marchez pendant un moment parmi la végétation épaisse. Cependant, au fur et à mesure que vous avancez, vous commencez à voir le paysage changer.

D'immenses racines grisâtres sortent du sol à des intervalles réguliers, s'enchevêtrant partout où ils le peuvent et compliquant grandement votre marche. Après une bonne heure de torture (il n'est jamais agréable de trébucher sur des racines), vous arrivez dans une clairière lumineuse qui dévoile deux chemins, un partant plus vers la gauche, l'autre partant plus vers la droite. Celui de gauche est relativement plat, assez large, et dénué de racines grises. Celui de droite est très étroit et envahi de très grosses racines grises. Vous pouvez faire une courte sieste dans la clairière, qui comptera comme une nuit de sommeil complète grâce à une étrange magie dans les alentours. Vous pouvez aussi prendre le temps de manger vos rations dans cet endroit accueillant.

Une fois que vous aurez fini de vous reposer, il sera temps de choisir un itinéraire.

Si vous prenez le chemin de gauche, marchez à 133.

Si vous empruntez le chemin de droite, dirigez-vous vers 134.

## 124

Vous déambulez, sous la faible lueur de la lune, dans la sombre forêt. Les abondantes branches nuisent à votre vision et les immenses racines qui sortent du sol et s'entortillent autour des troncs et d'eux-mêmes vous font trébucher à plusieurs reprises.

Alors que vous faites bien attention où vous mettez les pieds, un « Bonjour » provenant d'au-dessus de votre tête vous fait sursauter. Lorsque vous regardez en l'air, vous apercevez une créature ailée ressemblant à une chauve-souris dont le corps entier est recouvert de racines fines et tordues. Ses bras sont munis de pinces, tandis que sa tête est décorée de cornes de cerf. Ses grands yeux, quant à eux, brillent d'une sinistre lumière verte. La créature est suspendue à une branche grâce à sa queue préhensile et vous parle la tête en bas.

« Bonjour, » répète la chose, qui vous fait penser à un Scorvol. « Tu viens pas de là, hein ? »

Si vous dialoguez avec le Scorvol, continuez la discussion à 135.

Si vous préférez l'éviter, rendez-vous à 125.

## 125

Vous contournez le Scorvol d'un pas hâtif. Cependant, votre geste est rapidement suivi de protestations.

« Hé ! » crie le Scorvol. « Ne m'ignore pas ! Ça fait super longtemps que j'ai parlé à personne ! Reste un peu ! Steuplé ! »

Si vous décidez de vous arrêter pour parler avec cette étrange rencontre, allez à 135.

Si vous passez votre chemin, direction 136.

## 126

Vous êtes face à face avec ce qui semble être un Scorvol croisé avec une motte de végétation. Gêné par les multiples branches et racines qui obstruent le chemin, vous êtes inapte à fuir. Vous n'avez pas le choix de vous battre contre cette chose. Le Scorvol a les statistiques suivantes :

Pv : 8

Attaque : 4

À cause de la noirceur, vous avez un malus de -1 sur vos jets d'attaque. Quant à votre adversaire, il est immunisé contre le poison et inflige 2 dégâts supplémentaires par attaque réussie grâce au venin sécrété par son aiguillon de scorpion.

Si vous réussissez à vaincre le Scovol, célébrez votre victoire à 137.

## 127

Vous vous accrochez fermement à un Terhal, puis sentez vos pieds décoller du sol alors que les Pokémon de métal s'envolent vers le sommet de la Montagne Bastion. Vous sentir flotter ainsi vous donne un peu la chair de poule, mais vous serrez les dents et supportez votre stress. Cela prend à peine deux minutes avant que vous puissiez vous laisser tomber sur la plateforme la plus élevée sans vous blesser !

Déposez-vous sur le sol à 138.

## 128

Vous prenez une grande respiration et commencez à grimper sur les multiples plateformes et aspérités qui décorent les murs de la Montagne Bastion. Faites un Test de Chance. Si vous êtes de type Acier ou de type Vol, vous avez un bonus de +1 au test.

Si vous réussissez le test, allez à 138.

Si vous échouez, rendez-vous à 139.

## 129

Vous faites demi-tour et vous vous apprêtez à sortir de la Montagne Bastion. Cependant, au moment où votre nez allait sortir à l'air libre, les Terhal qui vous ont guidé se précipitent devant vous et vous barrent le chemin.

« Ne... Partez pas... » disent-ils dans un écho télépathique. « Prophète aux Quatre Cerveaux a besoin de vous... »

Vous avez beau insister, ils semblent que les étranges créatures de métal insistent pour que vous aillez au sommet de la Montagne Bastion. Que faites-vous ?

Si vous abdiquez, accrochez-vous à un Terhal à 127.

Si vous chassez les Terhal de votre chemin par la force, préparez-vous à la baston à 140.

Si vous préférez piquer un sprint et sortir de la Montagne Bastion en esquivant tous les Terhal, courez à

141.

## 130

Finalement, après plusieurs longues minutes d'efforts continus, vous arrivez à mi-chemin du sommet de la Montagne Bastion et vous vous allongez sur une grosse plateforme liée au mur. Vous sentez une puissante énergie qui émane d'en haut, qui pulse dans vos veines et qui vous fait frissonner. Vous vous retenez de regarder en bas, car vous avez déjà monté si haut que vous avez le vertige rien qu'en jetant un coup d'œil au sol.

Alors que vous vous apprêtez à continuer votre ascension, vous apercevez du coin de l'œil un essaim de 4 Terhals aux mouvements parfaitement synchronisés qui commence à orbiter autour de vous, prêts à en découdre. Une puissante lumière commence à s'émaner de leurs corps métalliques alors que chacun s'approche de son voisin et fusionne avec pour donner naissance à des abominations flottantes dotées de deux bras costauds et griffus ainsi que de deux petits yeux rouges brillants et meurtriers. Des Métang.

Coincé sur votre petite plateforme de métal, vous n'avez pas vraiment de possibilité de fuite. Vous n'avez pas le choix de vous battre. Vous avez intérêt à les mettre hors d'état de nuire rapidement si vous ne voulez pas être projeté hors de votre arène de fortune et faire une chute mortelle.

Les deux Métang ont les statistiques suivantes :

Pv : 6

Attaque : 3

Chacun d'entre eux est un adversaire coriace qui subit 1 dégât de moins de la part de vos attaques et qui est immunisé contre le poison. Ils se battent jusqu'à la mort et n'ont que faire des négociations.

Si vous triompez de vos adversaires métalliques, poursuivez votre ascension à 142.

## 131

Vous commencez à grimper au mur rugueux et tordeu de la Montagne Bastion. Vous montez avec prudence et votre cadence est régulière. Cependant, alors que vous êtes assez haut perché, votre main glisse et vous chutez de plus de 5 mètres de hauteur. Vous subissez 4 points de dégâts.

Si vous réessayez d'escalader jusqu'au sommet de la Montagne Bastion, tentez à nouveau votre chance à 121.

Si vous abandonnez et continuez votre trajet vers Baham, marchez vers 73.

La Fouïnar se donne une poussée sur sa chaise berçante, accentuant son balancement et provoquant un grincement maladroït. Elle pose ses mains poilues sur son ventre tubulaire et commence à raconter.

« Jadis, bien avant que Cawic et Baham soient fondés, la Forêt de Viridium était une forêt vierge habitée uniquement par des Pokémon sauvages et des esprits de la forêt maléfiques, tandis que les Couronneïges étaient de tristes étendues désolées et sans vie. Mais un jour, un héros apparut, assis sur une monture dont l'identité avait été perdue avec les âges. Son nom était Sylveroy. Avec sa puissante épée, il faucha pratiquement tous les monstres de la forêt pour la rendre sécuritaire et fit pousser les plantes à une vitesse phénoménale grâce à ses immenses pouvoirs qu'il canalisait dans son arme. Grâce à lui, les habitants de Lienoriand ont pu se développer et créer une civilisation prospère jusque dans l'extrême sud du Royaume. Cependant, les sorcières et les monstres maléfiques dont les populations avaient été réduites presque à néant après l'arrivée de Sylveroy souhaitaient plus que tout reprendre leurs droits dans la Forêt de Viridium. Alors, ils complotèrent ensemble et utilisèrent la magie noire pour une attaque coordonnée. Tandis que certains invoquèrent un terrible monstre dans la forêt dans le but d'attirer Sylveroy, les autres se cachèrent et attendèrent que l'épéiste légendaire s'affaiblisse pour lui infliger une malédiction qui lui drainerait la santé petit à petit jusqu'à ce qu'il s'éteigne... Voyant la fin de ses jours arriver, Sylveroy aurait alors confié son épée à son plus loyal allié, le Pokémon légendaire Viridium. Ce dernier erre toujours dans la forêt qui porte son nom, prêt à donner l'arme à un aventurier au coeur pur pour qu'il reprenne le flambeau que portait Sylveroy de son vivant. Quant aux sorcières, elles ont maudit les baies de la forêt pour les rendre mortelles pour quiconque oserait les porter à sa bouche. Elles n'ont pas touché aux champignons, par contre. »

La Fouïnar semble tout à coup songeuse.

« J'ai croisé Viridium, une fois. J'étais à la recherche de l'Épée de Sylveroy, dont j'avais vaguement localisé grâce aux livres des légendes anciennes que j'ai lu. Je ne m'attendais cependant pas à ce que la rencontre avec ce Pokémon légendaire soit aussi envoûtante. Viridium courait dans la forêt, presque invisible grâce à son pelage vert. Un seul regard de sa part et je me suis tétanisée, à la fois fascinée et hésitante. Je me suis rendue compte que la forêt était si belle, mais aussi que je n'étais celle qui était destinée à manier l'Épée de Sylveroy. C'est à ce moment que j'ai décidé de cesser ma carrière d'aventurière, que j'ai décidé d'habiter dans cette forêt pour le restant de mes jours. »

Vous voyez la Fouïnar baisser la tête de regrets.

« Si tu veux mon avis, aventurier, je pense que tu devrais chercher Viridium. Si tu étais l' élu destiné à manier l'Épée de Sylveroq, tu pourrais redonner la vigueur d'anfan aux Couronneiges et amener une nouvelle ère de prospérité. »

Allez à 106.

**Félicitations, vous avez débloqué Fouinar (  ) comme espèce de Pokémon jouable ! Allez à l'annexe pour en savoir plus.**

## 133

Vous empruntez le chemin de gauche. Rapidement, sur votre chemin, vous ne voyez plus la moindre racine grise. Tout ce qu'il y a sur le chemin, c'est de la végétation printanière, des arbres, et bien sûr les banales racines brunes qui appartiennent aux chênes, aux érables et aux sapins des environs.

Le crépuscule venu, vous sentez l'air se rafraîchir franchement. Une légère brume se lève alors que l'humidité de l'air se condense avec l'action du froid nocturne. Vous commencez à bâiller tandis que la luminosité baisse. Vous songez à vous reposer, voyant le soleil se coucher, mais soudain, vous entendez ce qui semble être un tintement de carillon dans le vent. Ce son inhabituel vous rassure et vous défend. Vous l'entendez une deuxième fois et vous sentez qu'il vient de l'ouest. Que faites-vous ?

Si vous suivez le tintement de carillon, rendez-vous à 143.

Si vous vous arrêtez pour vous reposer et manger un morceau, allez à 144.

Si vous pressez le pas et continuez à voyager malgré la noirceur qui s'annonce, marchez à 145.

## 134

Vous empruntez le chemin de droite. Les grosses racines grisâtres qui avaient envahi le chemin plus tôt sont maintenant gigantesques, se dressant haut comme des arbres. Vous peinez à avancer tant il y en a. Vous ignorez si c'est réel ou si c'est une hallucination de votre esprit fatigué, mais vous croquez en avoir vu une remuer...

Soudain, vous sentez quelque chose de rugueux s'enrouler fermement autour de votre cheville. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous êtes la tête en bas, suspendu dans les airs par une racine grise géante. La chose vous jette alors avec force contre un tronc d'arbre et vous subissez 2 points de dégâts. Assis contre un arbre mort, acculé par un tentacule de substance lignée grisâtre, vous réfléchissez à un échappatoire...

Si vous vous défendez contre la racine animée, préparez-vous au combat à 146.

Si vous fuyez dans la direction où vous voyagiez avant l'embuscade, sprintez à 147.

Si vous préférez fuir en direction de la clairière, pressez le pas à 148.



## 135

Les grands yeux verts et luisants de la créature clignent dans la noirceur tandis qu'un large sourire carnassier se dessine sur son visage. Elle semble ravie que vous vous soyez arrêté pour papoter avec elle.

« Ah, quel bonheur de te rencontrer. Mon nom est Merdhek, je vis dans cette forêt depuis que je suis tout petit ! »

Le Scorvol aux cornes de cerf se met alors à gesticuler et à parler sans cesse de sa vie, de ses enfants, de la forêt, des petits défauts des sorcières qui vivent ici, etc... Vous vous retenez de bâiller pour ne pas vexer Merdhek, mais la conversation vous ennueie énormément.

Après un moment, votre interlocuteur marque une pause pour prendre une grande respiration.

« Aaaaah, fiouuuuuuu... Tu vois, parler aussi longtemps, ça me donne soif. T'aurais pas quelque chose à boire sur toi ? »

Merdhek est alors en train de vous dévisager de ses grands yeux verts avec insistance. Vous sentez qu'il est sérieux, qu'il a vraiment soif.

Si vous lui demandez ce qu'il souhaite boire exactement, marchez vers 152.

Si vous lui proposez de l'eau, allez à 149.

Si vous lui offrez une potion rouge (potion de soin), rendez-vous à 150.

Si vous lui tendez une potion bleue (potion de poison), déplacez-vous à 151.

Si vous lui faites signe que vous n'avez rien de désaltérant à lui donner, présentez vos excuses à 153.

## 136

Vous continuez votre chemin, ignorant le Scorvol qui quémade votre attention. Soudain, alors que vous avez marché une dizaine de mètres, vous sentez quelque chose de pointu vous transpercer le dos. Avec douleur, vous jetez un oeil derrière vous et vous remarquez que la créature en forme de chauve-souris a planté son aiguillon dans votre chair et vous a injecté un puissant poison. Une fureur sans nom anime le visage menaçant du Scorvol. Quant à vous, vous subissez 4 points de dégâts à cause de votre blessure et du poison.

Si vous ripostez, attaquez à 154.

Si vous fuyez à toutes jambes, courez vers 155.

## 137

Vous passez le reste de la nuit à errer parmi les branches, essayant de vous orienter dans la noirceur quasi-totale. Les racines se démultiplient sous vos pieds, vous faisant trébucher d'innombrables fois. Vous laissez échapper un soupir silencieux alors que vous essuyez vos blessures en cette nuit pénible.

Finalement, lorsque les premières lueurs de l'aube commencent à éclairer le sol terreux de la forêt, vous apercevez une clairière au milieu de cette forêt sombre. Vous pouvez apercevoir des hautes herbes ainsi que de belles fleurs sauvages dans cet endroit faiblement éclairé par l'aube et quelques lucioles. Vous êtes tellement épuisé que vous vous laisseriez tomber volontiers dans cette clairière pour faire un petit somme...

Si vous vous reposez dans la clairière, assouplissez-vous à 156.

Si vous préférez marcher encore un peu avant de vous reposer, continuez votre voyage à 157.

## 138

Vous vous laissez tomber sur la plateforme supérieure de la Montagne Bastion. Le choc est un peu fort, mais vous ne vous blessez pas. De là où vous êtes, vous pouvez voir toute la hauteur que vous avez parcouru dans la Montagne Bastion (gare au vertige !).

La plateforme où vous êtes présentement est légèrement différente des autres. Des cristaux iridescents poussent sur le métal froid et bleu, irradiant une puissante énergie que vous peinez à supporter. Au centre se trouve un immense Métalosse qui vous observe d'un air sévère, rapidement rejoint par les quelques Terhal qui vous ont mené ici. Vous recevez alors un puissant message télépathique :

« Bienvenue, voyageur. Vous vous demandez sûrement pourquoi mes sentinelles vous ont amené ici. J'ai besoin de vous. »

Le Métalosse pointe alors une grosse formation en cristal qui ressemble vaguement à une chaise géante.

« Asseyez-vous ici. »

Si vous vous asseyez sur la "chaise" comme le Métalosse vous le demande, rendez-vous à 158.

Si vous demandez au Métalosse pourquoi vous devez faire ça, allez à 159.

Si vous refusez, direction 160.

## 139

Vous escaladez pas à pas le mur de la Montagne Bastion. Vous faites attention à chacun de vos mouvements, chacune de vos respirations. Vos muscles chauffent, vous peinez à rester accroché. Soudain, alors que vous êtes à bout de souffle, vous sentez votre main glisser de sa prise et tomber. Rapidement, tout le reste de votre corps suit jusqu'à ce que vous heurtiez violemment le sol. Vous subissez 6 points de dégâts de la chute, mais si vous êtes encore en vie, rien ne vous empêche de tenter votre chance à nouveau.

Si vous réessayez d'escalader jusqu'au sommet de la Montagne Bastion, revenez à 128.

Si vous abandonnez et sortez de la montagne, rendez-vous à 129.

## 140

Fâché, vous hurlez aux Terhal que vous voulez partir, qu'ils ne peuvent vous forcer de rester. Rapidement, le regard des Pokémon acier change. Leur unique œil rouge brille d'une lueur meurtrière alors qu'ils flottent tout autour de vous.

« Enfant de la Matrice Omnisciente... Vous devez venir avec nous... Nous ne vous laissons pas le choix. »

Dans un élan de colère, vous frappez un des Terhal. Se rendant compte finalement que vous n'abdiquerez pas si facilement, les créatures en métal ripostent. Un combat débute.

Les 5 Terhal ont les statistiques suivantes :

Pv : 4

Attaque : 1

Les Terhal se battent jusqu'à la mort et ne peuvent être raisonnés. Ils sont immunisés contre le poison et tant qu'il y en a plus que 3, vous avez un malus de -1 sur vos jets d'attaque.

Une fois vos adversaires vaincus, sortez de la Montagne Bastion à 73.

## 141

Vous accélérez subitement et courez vers la sortie avec une vitesse époustouflante, ce qui surprend les Terhal. Cependant, vous attirez l'attention de tous les autres et vous devez esquiver des attaques de tous bords et tous côtés. Faites un Test de Chance.

Si vous réussissez, savourez votre succès à 161.

Si vous échouez, rendez-vous à 162.

## 142

Vous observez la plateforme la plus élevée de la Montagne Bastion. Vous avez beaucoup escaladé, mais il vous en reste un bon bout à faire. Vous ne pouvez pas rebrousser chemin, vous en avez tant fait et de toute façon, vous n'avez aucune idée comment descendre !

Pour la deuxième partie de cette ascension, faites à nouveau un Test de Chance, avec un bonus de +1 au jet si vous êtes de type Acier ou Vol.

Si vous réussissez, direction 163.

Si vous échouez, rendez-vous à 164.

## 143

Vous suivez le son de carillon qui retentit au loin, marchant dans la forêt qui s'assombrit petit à petit. Au bout d'un moment, vous apercevez des colonnes de pierre grise émoussée sortant du sol. En observant de plus près, vous observez que les colonnes sont disposées en un cercle quasi parfait qui repose sur une plateforme de pierre ronde et plate usée par le temps et l'humidité. Accrochées aux surplombs de quelques colonnes sonnent quelques magnifiques carillons noirs et bleus dont la musique magnifique, mais si mélancolique vous donne envie de pleurer. Vous souhaitez l'entendre encore et encore...

Si vous vous asseyez pour écouter le son des carillons, tendez l'oreille à 165.

Si vous décidez d'explorer les ruines, allez vers 166.

Si vous préférez faire demi-tour, rendez-vous à 167.

## 144

Vous vous allongez sur le sol pour vous reposer. Avant que la nuit ne tombe, vous pouvez manger vos rations ou trouver à manger dans le bois. Vous pouvez aussi faire un feu de camp si vous êtes apte à produire du feu de quelque manière que ce soit.

La nuit tombe rapidement et vos paupières se referment tout aussi rapidement, bercé par la musique lointaine des mystérieux carillons. Vous passez la nuit à faire des rêves tristes, où votre famille, toujours à Cawic, meurt, où une catastrophe réduit le monde en cendres, où tous les gens que vous connaissez tombent gravement malades...

Si vous essayez de vous réveiller, sortez des bras de Morphée à 168.

Si vous tolérez ces cauchemars jusqu'au lever du soleil, dormez jusqu'à 169.

## 145

Vous continuez à marcher malgré la nuit imminente. Le son de carillon s'affaiblit au fil des minutes, jusqu'à ce que vous n'entendez plus rien d'autre que le vent qui souffle à travers la végétation naissante. Vous êtes dans le noir quasi-total. Le temps de prendre une décision, vous pouvez manger un morceau, que ce soit des rations dans votre sac ou de la nourriture fraîche dans la forêt.

Si vous décidez de dormir ici, assouplissez-vous à 170.

Si vous souhaitez continuer à voyager pendant la nuit, poursuivez l'aventure à 171.

## 146

Vous vous relevez et vous vous préparez au combat. De toute votre vie, vous n'avez jamais imaginé faire face à une grosse racine attrapeuse de chevilles, mais peu importe que vous trouviez cet adversaire ridicule ou non, vous êtes obligés de vous battre pour votre vie.

La racine animée a les statistiques suivantes :

Pv : 4

Attaque : 4

Cette grosse racine grise et hargneuse étant pathétiquement enracinée sur place comme toutes les autres racines, elle ne peut ni fuir, ni vous courir après. De toute façon, elle compte vous attaquer jusqu'à ce qu'elle soit réduite en une poignée de copeaux (ou que vous-même soyez réduit en purée).

Si vous gagnez contre cet adversaire végétal, poursuivez l'aventure à 173.

Si vous décidez de fuir dans la direction où vous voyagiez avant l'embuscade, sprintez à 147.

Si vous décidez de fuir en direction de la clairière, pressez le pas à 148.

## 147

Vous courez le plus vite que vous pouvez à travers la forêt, semant sans mal votre adversaire enraciné. Cependant, votre répit est de courte durée. Vous trébuchez sur de grosses racines grises et flétries qui vous envoient valser au loin. Vous êtes rapidement ligoté par des racines qui se tortillent autour de vos bras et de vos pieds. Tandis que vous sentez votre corps s'écarter, vous subissez 3 points de dégâts. Alors que vous lutez contre ces ennemis de matière lignée, vous entendez un grognement guttural, interminable, terrifiant. Vous levez les yeux et vous voyez un arbre monstrueux doté d'un unique œil rouge, une créature de bois gris et mort qui vous fixe de son œil menaçant, un Desséliande maléfique !

Allez à 174.

## 148

Vous fuyez le plus vite que vous pouvez vers la clairière. Votre adversaire ne parvient pas à vous rattraper, et de loin. Vous voilà de retour à votre point de départ, la clairière si accueillante où vous avez songé faire un petit somme. Si l'affrontement avec la racine animée vous a trop exténué, vous pouvez vous reposer à nouveau (mais seulement une fois de plus) pendant une trentaine de minutes, la magie contenue dans le lieu allant vous faire récupérer comme si vous aviez dormi pendant toute une nuit. Vous pouvez aussi en profiter pour manger une de vos rations.

Une fois que vous êtes prêt à continuer l'aventure, vous réfléchissez au chemin à prendre tout en consultant votre carte. Si vous souhaitez éviter les racines hostiles tout en vous rapprochant de Baham, vous n'avez pas vraiment le choix d'aller vers le nord-ouest.

Lorsque vous recommencerez à marcher, dirigez-vous vers 133.

## 149

Vous sortez votre gourde d'eau et montrez à Medhek le liquide froid et transparent qui clapote à l'intérieur. Le Scorvol baisse les oreilles de déception.

« Ah non, pas ça, ça goûte rien et il y en a partout dans la forêt. T'as pas quelque chose de plus savoureux ? »

Si vous proposez de lui donner une potion rouge (de soin), allez à 150.

Si vous lui tendez une potion bleue (potion de poison), déplacez-vous à 151.

Si vous lui demandez ce qui le tenterait, direction 152.

Si vous lui dites que vous n'avez rien d'autre à boire sur vous, rendez-vous à 153.

## 150

Vous tendez à Merdhek une potion de soin. Son liquide écarlate brille sous la lueur de la lune. Le Scorvol, enthousiaste en voyant la fiole remplie de cette concoction rouge, arrache la potion de vos mains et la boit rapidement. Soudain, il recrache le contenu sur votre visage.

« Beurk beurk beurk ! » crie-t-il. « Mais c'est immonde ! »

Merdhek, agité, s'envole dans les arbres et se volatilise. Vous voilà à nouveau seul dans la sombre forêt.

Continuez votre voyage à 175.

## 151

Lentement, vous sortez une fiole remplie d'une concoction mortelle de votre sac et vous la tendez à Merdhek.

« Qu'est-ce que c'est ? » vous demande-t-il.

Cependant, il n'attend pas votre réponse pour arracher la potion bleue de vos mains et caler son contenu. Vous vous dites qu'il va bientôt tomber raide mort, mais à votre grande surprise, une lueur bleue se dégage de son corps entier et le Scorvol soupire de bonheur.

« Aaaaah. Ça fait des années que je n'ai pas bu un poison aussi savoureux. Où t'as trouvé ça ? »

Vous lui expliquez que vous l'avez acheté de la part d'une herboriste Sorcillece dans le hameau de Cauic.

« Oh, merci ! Je sais maintenant où me procurer cette délicieuse boisson ! J'imagine que je vas devoir en échange te donner une information qui t'intéresserait. Huum... Ah oui, vas surtout pas vers le nord-est, y'a un horrible arbre géant de la mort qui tue qui a été invoqué dans les environs. J'te jure, il m'a presque chopé l'autre fois. Allez, bye ! »

Merdhek, rapide comme l'éclair, disparaît dans les arbres. Vous pouvez maintenant continuer votre voyage.

Allez à 175.

**Félicitations, vous avez débloqué Scorvol (  ) comme espèce de Pokémon jouable ! Allez à l'annexe pour en savoir plus.**

## 152

Vous demandez à Merdhek ce qu'il aimerait boire. Ce dernier sourit, laissant entrevoir ses dents pointues.

« Oh, moi, ce que j'aime par-dessus tout, c'est le sang. Et le poison. J'aime boire les deux. »

Si vous donnez une potion rouge (de soin) à Merdhek, rendez-vous à 150.

Si vous lui passez une potion bleue (de poison), allez à 151.

Si vous lui lancez que vous n'avez pas de sang ni de poison sur vous, dirigez-vous vers 153.

## 153

« Ce n'est pas grave. Pour me désaltérer, ton sang fera largement l'affaire. »

Vous esquiviez de justesse la menaçante morsure de Merdhek. Ce dernier ne compte pas cesser son offensive pour autant, car il lève son aiguillon pour vous poignarder...

Si vous vous défendez, passez à l'offensive à 154.

Si vous fuyez à toutes jambes, sprintez à 155.

## 154

Vous vous mettez face au Scorvol et vous vous préparez à attaquer. Cet ennemi agile au dard rempli de poison s'annonce être un adversaire coriace.

Le Scorvol a les statistiques suivantes :

Pv : 8

Attaque : 4

Votre adversaire est immunisé contre le poison et inflige 2 dégâts supplémentaires par attaque réussie grâce au venin sécrété par son aiguillon de scorpion.

Une fois la créature vaincue, continuez votre aventure à 175.

## 155

Désespéré, vous foncez à travers la forêt dans l'espoir de semer votre agresseur. Cependant, à cause de toutes les racines au sol, vous peinez à atteindre votre vitesse de pointe. Vous luttiez pour avancer.

Soudain, alors que vous essayez de libérer votre pied d'un amas de filaments ligneux, vous sentez une terrible douleur en plein dans votre torse. Le Scorvol vous a rattrapé en planant d'arbre en arbre. Et son aiguillon est en plein dans votre cœur.

Ne soyez pas si triste, Merdhek le Scorvol va s'assurer de bien savourer votre sang. Recommencez à 1.

## 156

Vous vous allongez dans la clairière et vous fermez les yeux. Vous tombez dans les vapes à une vitesse effarante. Enfin le sommeil que vous méritiez. Dans la clairière, vous dormez à poings fermés, aidé par le délicieux parfum des fleurs sauvages qui fleurissent dans la prairie en cette nuit fraîche de printemps.



Lorsque vous vous réveillez, le soleil vient tout juste de se lever, mais vous êtes déjà pleinement en forme. Après un bref calcul, vous vous rendez compte que vous n'avez dormi que deux heures. Pourtant, vous avez récupéré comme si vous aviez pionicé pendant la nuit entière.

Illuminés sous la lumière du soleil se dévoilent deux sentiers pointant dans des directions différentes. Le premier, au nord-ouest, est plutôt large et plat, sans trop de particularités. Le deuxième, au nord-est, est étroit et envahi de grosses racines grises qui s'entortillent partout où ils le peuvent. Le temps que vous preniez une décision, vous pouvez manger quelques rations. Cependant, si vous sortez de la clairière et que vous n'avez pas mangé de la journée, vous subissez les dégâts dûs à la famine.

Si vous choisissez le sentier du nord-ouest, marchez vers 177.

Si vous choisissez le sentier du nord-est, dirigez-vous vers 134.

## 157

Vous dépassez la clairière et continuez à marcher. Comme la luminosité augmente avec le lent lever du soleil, vous devenez de plus en plus apte à voir devant vous. Vous pouvez entendre les oiseaux du matin gazouiller dans les arbres.

Finalement, le soleil est levé. Vous êtes debout, fatigué, au milieu de la forêt.

Comme vous n'avez pas dormi aujourd'hui, vous obtenez un malus de -1 aux jets d'attaques dû au manque de sommeil. Et si vous n'avez pas mangé de la journée, vous subissez 2 points de dégâts.

Maintenant que le matin est arrivé, vous avez plusieurs options. Au nord-ouest, vous voyez un sentier modeste, mais bien plus large que ce que vous avez vu jusqu'à présent. Au nord-est, vous voyez un chemin exigu qui serpente à travers d'immenses racines grises qui se dressent et s'entortillent sur les troncs des arbres voisins. Bien sûr, vous pouvez toujours attendre un peu pour poursuivre votre aventure et faire une petite pause.

Si vous décidez de dormir jusqu'à la nuit tombée, assoupissez-vous à 176.

Si vous préférez continuer votre marche vers le nord-ouest, allez à 177.

Si vous partez plutôt vers le nord-est, rendez-vous à 134.

## 158

Vous jetez un oeil au gros amas de cristal avant de vous en approcher.

« Allez-y, » dit le Métalosse. « Qu'est-ce que vous attendez ? »

Finalement, vous vous asseyez. Vous sentez toute la puissance du cristal, qui est chaude au toucher et vibre avec force sous votre derrière. Vous n'avez aucune idée pourquoi le Métalosse vous a demandé cela, mais l'expérience est intéressante...

Soudain, vous ressentez une fatigue immense. Vous sentez que votre énergie est drainée par un vampire invisible. Des cernes se creusent sous vos yeux, vous sentez votre corps devenir de plus en plus flasque tandis que les cristaux sur lesquels vous êtes assis deviennent de plus en plus chauds, de plus en plus vibrants. La Montagne Bastion se met à trembler, trembler. Vous voyez le mur de métal bleu se boursouffler dans un spectacle de lumière et... Se transformer en une demi-douzaine de Terhal tous neufs, se mettant presque immédiatement à patrouiller à l'extérieur. Quant à vous, vous gagnez un malus de -2 sur vos jets d'attaque et vos tests de chance comme si cela faisait 2 jours que vous n'aviez pas dormi et vous n'êtes plus capable d'utiliser de sortilèges. Vous pourrez vous débarrasser du malus en vous reposant adéquatement, mais la perte de la capacité à lancer des sortilèges est permanente...

Le Métalosse, impassible, immobile, vous parle après les 5 minutes les plus désagréables de votre vie.

« C'est fini. En échange de m'avoir donné vos pouvoirs psychiques, mes Terhal vous transporteront hors de la Montagne Bastion. »

Si vous acceptez le service du Métalosse, envolez-vous à 178.

Si vous négociez une meilleure récompense, allez à 179.

Si vous attaquez le Métalosse, combattez à 180.

## 159

Le Métalosse, en entendant votre question, fronce les sourcils.

« Pour un projet personnel. Maintenant, assis-toi ! »

Si vous acceptez de vous asseoir sur la "chaise", allez à 158.

Si vous refusez de participer au projet du Métalosse, rendez-vous à 160.

## 160

Vous lancez au Métalosse que vous refusez de vous asseoir sur la chaise de cristal. Le visage de l'étrange quadrupède de métal se crispe dans une terrifiante expression de colère comme vous n'en n'aviez jamais vue.

« Ta venue est la plus grande perte de temps que je n'ai jamais vécue ! » hurle-t-il. « Terhal ! Attrapez cet intrus ! »

Si vous attaquez le Métalosse, passez à l'offensive à 180.

Si vous tentez de fuir la Montagne Bastion, pressez le pas à 181.

## 161

Avec grâce, vous sprintez hors de la Montagne Bastion. Des dizaines de Terhal vous poursuivent, essayant de vous faire trébucher avec une charge bien placée. Cependant, tout au long de votre fuite, vous vous révélez être une cible agile et difficile à atteindre. Certains de vos ennemis vous frôlent, mais vous ne subissez aucun dégât.

Les Terhal vous suivent jusqu'à la Rivière Émeraude, où vous vous rendez compte que vous êtes acculé et à bout de souffle. Lorsque vous vous retournez, vous vous rendez compte que seuls trois sont à proximité, les autres ayant quitté la course-poursuite pour patrouiller ailleurs. Cependant, vous n'avez pas vraiment le choix de vous battre contre vos trois derniers poursuivants.

Les Terhal ont tous les statistiques suivantes :

Pv : 4

Attaque : 1

Les Terhal se battent jusqu'à la mort et ne peuvent être raisonnés. Ils sont immunisés contre le poison. À cause de votre épuisement, vous avez un malus de -1 sur vos jets d'attaque pour ce combat.

Une fois les Terhal hors d'état de nuire, fuyez à 73.

## 162

Vous courez le plus vite que vous pouvez hors de la Montagne Bastion. Vous vous dépêchez, mais vous vous rendez compte que les Terhal sont bien trop nombreux. Alors que votre nez pointait hors de la Montagne Bastion, vous sentez un puissant choc dans votre dos qui vous fait tomber par terre, vous mettant à la merci de vos ennemis. Le coup que vous avez encaissé vous a fait subir 3 points de dégâts.

Maintenant que vous êtes par terre, vous n'avez pas vraiment le choix de combattre les 6 Terhal qui vous tournent autour, prêts à vous écrabouiller.

Les Terhal ont tous les statistiques suivantes :

Pv : 4

Attaque : 1

Les Terhal se battent jusqu'à la mort et ne peuvent être raisonnés. Ils sont immunisés contre le poison et tant qu'il y en a plus que 3, vous avez un malus de -1 sur vos jets d'attaque.

Une fois le combat terminé, si vous avez survécu, décampez à 73.

## 163

Vous escaladez la deuxième partie de la Montagne Bastion avec concentration. Vous faites bien attention aux endroits où vous mettez vos mains. Vous vous reposez quelques fois en vous asseyant sur de petites plateformes, avant de rapidement poursuivre votre ascension avant que d'autres Terhal viennent vous attaquer.

Finalement, vous êtes arrivé sur la dernière plateforme de la Montagne Bastion. Vous évitez de regarder derrière vous de peur d'avoir le vertige et de faire une grosse chute. Cependant, ce que vous voyez sur la plateforme où vous venez d'atterrir dépasse votre entendement. Des masses et des masses de cristaux translucides et iridescents poussent sur le dur métal bleu qui compose la majorité du mont. Au centre se trouve un Métalosse immobile dont les quatre puissants bras semblent bien enfoncés dans le sol de la plateforme. Aussitôt qu'il vous voit, vous sentez une puissante onde psychique balayer l'air tout autour de lui et des hordes de Terhal hostiles se rassemblent au-dessus de vous. Quant au Métalosse, il semble accumuler de l'énergie...

Si vous attaquez le Métalosse, levez les armes à 180.

Si vous tentez de fuir, cherchez la sortie à 181.

## 164

Vous recommencez à grimper sur le mur tordu de la Montagne Bastion. Vous espérez qu'aucun autre ennemi vous attaque entretemps. Le combat contre les Métang vous a bien fatigué et vous peinez à monter. Vous voyez la dernière plateforme s'approcher petit à petit. Au moment où vous vous apprêtez à toucher à votre destination, vous sentez que quelque chose de gros vous frappe dans le dos. Vos mains se crispent et vous chutez. En tombant, vous vous rendez compte qu'un Terhal vous a aperçu et vous a chargé dessus. Vous vous débattiez du mieux que vous pouvez, mais la douleur et vos côtes cassées vous empêchent de faire quelque chose de concret avant que vous vous écrasiez lourdement contre le sol de métal et que votre corps soit réduit en bouillie.

L'atterrissage a été un peu dur... Recommencez à 1.

## 165

Vous vous accroupissez sur le sol et vous écoutez le son des carillons. C'est un magnifique orchestre gouverné par les bourrasques du vent. C'est si émouvant... Vous fermez les yeux et écoutez la musique pendant une heure, deux heures, trois heures, cinq heures, douze heures, tandis que vous sombrez sans le savoir dans un coma éternel.

Dans les ruines, les carillons ont pris vie. Ils ont quitté les surplombs sous lesquels ils reposaient pour s'approcher de vous et absorber votre âme et vos émotions. Les créatures ont une forme de boule noire avec deux yeux bleus ciel, deux minuscules bras et une queue faite en fumée qui s'est enroulée autour de votre tête jusqu'à ce que vous poussiez votre dernier soupir. Ils ressemblent à des Éokos maléfiques... Mais quelle importance de vous le dire maintenant, vous êtes mort. Oui, les Éokos peuvent bouffer votre âme. Je l'ai décidé ainsi. Recommencez à 1.

## 166

Vous entrez dans les ruines et examinez le tout. La structure entière est faite de marbre et semble avoir été construite il y a très très longtemps. Vous n'êtes pas sûr à quoi servait les ruines lorsqu'elles étaient en état. Un temple ? Un belvédère ? Une tour ?

Après une première observation, vous vous approchez des carillons. Ils ressemblent à de petites boules noires accrochées aux surplombs des vieilles colonnes par une attache bleue. Pendouillant en dessous de leurs cloches se trouvent des bouts de papier violets avec d'étranges inscriptions dessus.

*Yllafine Wyncine Bifiel*

Tandis que vous étiez en train de lire, vous n'avez pas remarqué que les carillons ont commencé à s'animer. Une brume mauve se lève alors que des yeux bleus apparaissent sur les carillons et que leurs bouts de papier se transforment en majestueuses traînées de fumée. Les instruments de musique, faisant maintenant beaucoup penser à des genre d'Éoko maléfiques, se mettent à flotter au-dessus du sol et à vous attaquer avec leurs "queues" de fumée. Que faites-vous ?

Si vous attaquez les Éoko, combattez à 182.

Si vous essayez de les raisonner, rendez-vous à 183.

Si vous vous enfuyez des ruines le plus vite possible, courez à 184.

## 167

Vous pressez le pas et vous vous éloignez des ruines. Nul ne sait ce qu'on pourrait y trouver, surtout dans une forêt supposément habitée par des sorcières. C'est pour cela que vous décidez de vous en éloigner le plus possible. En plus, ce n'est pas le but de votre voyage de piller des lieux anciens.

Vous continuez à marcher dans la forêt, mais il fait de plus en plus noir. Au bout d'un moment, vous êtes forcés d'arrêter vos déplacements histoire de planifier ce que vous ferez ensuite. La forêt est épaisse, très épaisse, vous ignorez ce qui vous attend sur le chemin. Mais vous sentez que vous êtes bientôt arrivés à un point de civilisation, le sentier que vous avez déniché en étant une preuve. Vous vous asseyez sur une roche et réfléchissez au chemin qu'il vous reste à parcourir...

Si vous poursuivez l'aventure malgré la noirceur, rendez-vous à 171.

Si vous faites une pause sommeil pour recharger vos batteries, allez à 170.

## 168

Vous n'en pouvez plus de tous ces cauchemars. Empêtré dans votre drame onirique, vous essayez du mieux que vous pouvez d'ouvrir vos lourdes paupières. Faites un Test de Chance. Si vous êtes de type Spectre ou Ténèbres, vous avez un bonus de +2 sur votre jet.

Si vous réussissez votre Test de Chance, ouvrez les yeux à 172.

Si vous l'échouez, dirigez-vous vers 185.

## 169

Vous cessez de faire attention aux images effrayantes ou touchantes qui vous hantent dans votre sommeil. Ce ne sont que des cauchemars, pas la peine de s'en faire avec ça, vous vous dites. Vous continuez donc à dormir, même si ce n'est pas agréable.

Le lendemain matin, vous vous réveillez avec un horrible mal de crâne, comme si toute votre peur et votre tristesse avait été aspirée en laissant des traces perceptibles et douloureuses. Vous toussez même une petite fumée violette en bâillant. Vous vous demandez bien ce qui a pu arriver pendant que vous dormiez tandis que vous vous levez avec difficulté. Votre nuit de sommeil n'a pas été réparatrice du tout et vous obtenez un malus aux jets d'attaque et aux Test de Chance comme si vous n'aviez pas dormi du tout. Vous n'arrivez cependant pas à refermer l'œil tant vous vous sentez mal. Vous n'avez pas vraiment le choix : vous devez avancer en espérant que votre prochain dodo soit plus agréable. Cependant, avant de continuer le voyage, vous pouvez manger l'une de vos rations tout en sachant que si vous n'avez pas du tout mangé hier, vous subissez 2 points de dégâts à cause de la faim.

Une fois prêt, marchez vers 177.

## 170

Le coin que vous avez trouvé dans la forêt est calme et paisible. Vous n'entendez que le vent soufflant dans le jeune feuillage. Ce sera un coin parfait pour dormir. Vous faites le compte rendu de votre voyage jusque là. Vous vous rendez compte que la température nocturne là où vous êtes est bien supérieure à la température diurne à Cawic. Vous le sentez, vous approchez de Baham. Votre voyage achève. Avant de vous endormir, vous pouvez manger une de vos rations ou chercher des baies dans la forêt, si vous êtes capable de les repérer dans le noir. Finalement, vous finissez par dormir. Rien ne vous dérange durant votre sommeil, pas même le hululement d'un Noarfang. La température est agréable, tiède. Le

vent est léger, juste assez puissant pour faire entrechoquer les feuilles des arbres, mais pas assez pour vous réveiller. C'est la nuit la plus agréable que vous avez eu depuis longtemps.

Lorsque vous vous réveillez, le soleil éclaire doucement la végétation de la forêt. Votre sommeil a été réparateur (cependant, si vous n'avez pas mangé durant la journée précédente, vous subissez 2 points de dégâts et vous ne perdez aucun malus dû à l'insomnie à la fin de la nuit). Vous êtes fin prêt pour poursuivre ce qui vous reste de chemin.

Marchez vers 177.

## 171

Vous marchez à travers la forêt en cette nuit assez claire. Vous vous dites que c'est peut-être la pleine lune, car vous voyez de pâles rayons éclairer quelques rares parcelles de terre sur le sentier. Cependant, l'épaisseur de la végétation vous empêche de voir très loin devant vous. En même temps, vous êtes content de voir autant de feuilles dans le décor. Jamais avant votre voyage, vous n'aviez vu une végétation aussi touffue.

Soudain, à travers les branches, vous entendez un rapide bruissement. Pas tout à fait sûr si vous aviez entendu quelque chose ou si c'est votre esprit alerte qui vous a joué un tour, vous tendez l'oreille à nouveau. Soudain, vous ré-entendez le bruissement, et en plus de ça, vous voyez une once de vert pomme se déplacer furtivement à travers le feuillage foncé.

Si vous suivez la chose verte, direction 187.

Si vous fuyez sans faire de bruit, pressez le pas à 188.

## 172

Vous n'en pouvez plus de ces visions sinistres. Dans un élan de furie, vous arrachez vos paupières de leur lourdeur et vous ouvrez grand les yeux en haletant. Vous ne voyez plus de morts. Vous voyez la forêt, les arbres, le ciel nocturne... Et une mystérieuse figure qui vous fixe de ses étranges yeux bleus. La chose ressemble à un carillon noir, bleu marin et violet flottant dans les airs dont le bas se termine en une interminable queue de fumée violette. Tandis que vous reprenez vos esprits, vous vous rendez compte que votre visage est enveloppé de cette banderole de brume. Malgré son apparente légèreté, la fumée vous presse la peau comme un oreiller qu'on écraserait sur votre bouche. Vous ne pouvez plus parler, vous ne pouvez presque pas respirer et vos pensées sont comme ralenties par cet étrange pression.

Si vous tentez de riposter, levez les armes à 189.

Si vous essayez de fuir, partez à 190.

## 173

Fatigué, vous prenez une grande respiration devant ce qui reste de la racine qui vous a attaqué. Décidément, le chemin que vous avez emprunté est assez dangereux. Vous voyez d'ailleurs des myriades d'autres racines semblables à celle que vous avez affronté tout au long du maigrichon sentier.

Vous essayez de calculer un chemin possible qui vous permettra d'éviter tous ces dangers végétaux. Soudain, un long cri rauque, puissant, spectral retentit depuis le fond de la forêt, faisant trembler les arbres et gigoter les racines grises. Une forte lueur carmin s'illumine dans la noirceur, éclairant un immense corps d'arbre humanoïde couvert de racines tordues et pointues. De là où vous êtes, vous pouvez reconnaître la silhouette d'un Desséliande...

Si vous défiez le Desséliande au combat, allez à 174.

Si vous préférez dégager loin loin loin, passez votre chemin à 133.

## 174

Le monstre de bois pousse un deuxième grognement, plus puissant que le premier, qui vous donne des frissons dans le dos. Vous êtes face à lui et à son oeil brillant d'une lueur d'un autre monde. Tout autour du monstrueux Desséliande, les grosses racines grises remuent et tâtonnent toute surface solide dans l'espoir d'attraper quelque insouciant pied. Leur nombre vous empêche de fuir sans vous empêtrer dans leur puissante étreinte. Vous devez vous battre.

Le Desséliande a les statistiques suivantes :

Pv : 16

Attaque : 5

À chaque fois que le Desséliande vous inflige des dégâts, le tour suivant, il essaie de lancer un sortilège de Malédiction sur vous qui vous octroie un malus de -1 cumulatif sur vos jets d'attaque pendant tout le combat.

Si vous réussissez à venir à bout de cet arbre monstrueux, savourez cette victoire à 191.

## 175

Vous soupirez et continuez à marcher en cette vaste forêt. Vous sentez que ce Scovol vous a fait perdre votre temps.

Vous vous déplacez pendant un certain temps sans croiser quoi que ce soit d'inhabituel. Le silence nocturne est pour le moment votre seul compagnon d'aventure. Puis, alors que le soleil pointe à peine son nez, vous observez que les racines s'épaississent nettement sur votre chemin. Vous devez faire attention à



chacun de vos pas pour éviter de trébucher. À certains endroits, les racines se dressent comme des arbres menaçants sur votre chemin.

Après une demi-heure de ce calvaire, vous apercevez enfin un lieu dénué de ces immondes racines : une clairière féérique où poussent quelques fleurs sauvages. La lueur de l'aube éclaire timidement cette étendue d'herbe accueillante. Peut-être pourriez-vous vous y reposer...

Si vous dormez dans la clairière, assouplissez-vous à 156.

Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous à 157.

## 176

Vous vous allongez sur le sol terreux en fermant les yeux. Vous êtes couché dans ce qui semble être un sentier peu utilisé, mais un sentier quand même. Est-ce un chemin qu'emprunte les habitants de Baham ? En tout cas, il pointe dans la même direction que votre destination.

Avant de vous assoupir pour de bon, vous pouvez manger une de vos rations ou chercher à manger dans la forêt.

Lorsque vous êtes prêt, vous fermez les yeux et sombrez dans le doux confort du sommeil. Quelques oiseaux gazouillent et piaillent parmi les branches d'arbre, ce qui vous réveille à quelques reprises. Mais, dans l'ensemble, votre sommeil est paisible.

Lorsque vous vous réveillez, le ciel commence déjà à s'assombrir et le soleil a presque disparu sous l'horizon. Vous devez toujours choisir entre les deux petits sentiers qui se présentent à vous.

Si vous prenez le sentier qui mène vers le nord-ouest, marchez à 171.

Si vous prenez le sentier qui mène vers le nord-est, direction 134.

## 177

Vous continuez à suivre le sentier, pressant le pas en espérant que vous arriviez bientôt à votre destination. Vous voyez le ciel s'assombrir à cause d'épais nuages et vous craignez qu'il se mette à pleuvoir. De plus, l'épaisseur de la végétation vous empêche de voir très loin devant vous. En même temps, vous êtes content de voir autant de feuilles dans le décor. Jamais avant votre voyage, vous n'aviez vu une végétation aussi touffue.

Soudain, à travers les branches, vous entendez un rapide bruissement. Pas tout à fait sûr si vous aviez entendu quelque chose ou si c'est votre esprit alerte qui vous a joué un tour, vous tendez l'oreille à nouveau. Soudain, vous ré-entendez le bruissement, et en plus de ça, vous voyez une once de vert pomme se déplacer furtivement à travers le feuillage foncé.

Si vous suivez la chose verte, direction 187.

Si vous fuyez sans faire de bruit, pressez le pas à 188.

## 178

Les Terhal nouvellement créés par vos pouvoirs drainés volent autour de vous avec entrain. L'un d'entre eux s'approche de vous, vous faisant signe de monter sur son dos. Affaibli par le traitement du Métalosse, vous vous hissez avec peine sur le Terhal. Aussitôt que vous êtes installé de manière stable, vous êtes transporté hors de la montagne par la voie des airs. De là où vous êtes, vous pouvez apercevoir l'immense forêt au nord de Cauic et la majestueuse Rivière Émeraude, de quoi vous donner le vertige.

Le voyage dure une dizaine de minutes. Vous êtes déposé au bord de la Rivière Émeraude par le Terhal. Vous êtes encore épuisé, mais il est temps de reprendre votre voyage (et de trouver un bon endroit pour vous reposer).

Allez à 93.

## 179

Vous expliquez au Métalosse que ce qu'il vient de vous faire vaut bien plus qu'un "lift" hors de la Montagne Bastion et vous tentez de le convaincre de vous donner une plus grosse récompense. Votre interlocuteur fronce les sourcils et s'impatiente.

« Alors comme ça, vous n'êtes pas satisfait du cadeau que je vous fais !? Hmph. »

Le colosse à 4 bras détache alors un morceau de cristal et vous le lance d'un air énervé. Vous parvenez à le rattraper de justesse.

« Tiens ! Garde ça et pars, espèce d'ingrat ! »

Vous observez le morceau de cristal avec perspicacité. Il s'agit d'un éclat de gemme sésame, la fameuse gemme responsable du mystérieux phénomène de la Méga-Évolution. N'importe quand lors d'un combat, vous pouvez activer la puissance de cet éclat pour obtenir un bonus de +2 à vos jets d'attaque et à vos dégâts pour le reste du combat, au prix d'obtenir à la fin du combat un malus de -1 aux jets d'attaque et aux Tests de Chance comme si vous n'aviez pas dormi pendant une journée. Comme il ne s'agit que d'un éclat de gemme brute, vous ne pouvez activer son pouvoir qu'une seule fois avant qu'elle ne perde sa magie pour toujours.

Continuez l'aventure à 178.

## 180

Vous prenez votre élan et vous frappez le Métalosse de toutes vos forces. Vous heurtez son corps de métal avec puissance, mais il est si dur que vous l'endommagez à peine. Alors que vous serrez les dents de douleur, vous voyez votre adversaire changer de forme petit à petit. Une puissante vague d'énergie se dégage de son corps, vous projetant vers l'arrière, tandis que des nuées de Terhal se mettent à orbiter à grande vitesse autour de vous en chantant dans une langue que vous ne parvenez pas à comprendre. Soudain, vous voyez le Métalosse entamer la fin de sa transformation, prendre la forme d'un monstre de métal flottant muni de 8 bras puissants et griffus et couvert d'épines effilées. Vous avez vaguement entendu parler d'un phénomène mystérieux, perdu à travers les âges, qui change les Pokémon en des formes supérieures. À part que les villageois appelaient ça la "Méga-Évolution" et que vous devez maintenant affronter un de ces Pokémon mutants, vous ne savez pas grand-chose sur ce phénomène... Le Méga-Métalosse a les statistiques suivantes :

Pv : 8

Attaque : 5

Votre monstrueux adversaire est d'une puissance et d'une résistance incroyable. Tandis que son épaisse peau de métal réduit les dégâts de vos attaques de 1, ses propres attaques physiques infligent 3 dégâts supplémentaires par coup réussi. De plus, il est aidé par la magie et par ses sous-fifres Terhal. À la fin de chaque round de combat, roulez un d6. Si le résultat est 1, un Terhal vous fonce dessus et vous subissez 2 points de dégâts du choc. Si le résultat est 2, le Méga-Métalosse utilisera deux sortilèges de Luminocanon sur vous (inflige 3 points de dégâts pour chaque sortilège réussi) au lieu d'attaquer normalement à son prochain tour.

Si vous sortez victorieux de ce périlleux combat, direction 192.

## 181

Vous jetez un bref coup d'oeil aux multiples ouvertures de la Montagne Bastion, puis au précipice derrière vous. Fuir cet endroit s'annonce être un exploit périlleux. Cependant, vous considérez que rester en compagnie du Métalosse enragé est encore plus dangereux, alors vous prenez une grande respiration et commencez à courir. Faites un Test de Chance, à moins que vous soyez de type Vol.

Si vous réussissez le Test de Chance, prenez vos jambes à votre cou à 193.

Si vous l'échouez, rendez-vous à 194.

Si vous êtes de Type Vol, dirigez-vous vers 195.

## 182

Vous vous préparez au combat, tandis que les ruines se font envahir d'une épaisse fumée violette. Vous devez vous battre contre trois de ces carillons maudits, de ces Éoko maléfiques...

Chacun de vos adversaires a les statistiques suivantes :

Pv : 8

Attaque : 2

Les sortilèges dirigés vers un Éoko ne réussissent que sur un 1 ou un 2, et les sortilèges que lancent vos adversaires n'échouent que sur un 6. La première fois que chaque Éoko est réduit à moins de 5 pv, il utilise un sortilège de Maléfice sur vous, qui vous inflige 2 points de dégâts et provoque un malus cumulatif de -1 à vos Tests de Chance jusqu'à ce que vous subissiez une bénédiction d'une quelconque source ou que vous buviez une potion de soin.

Si vous réussissez à vaincre vos étranges adversaires, allez à 186.

## 183

Vous reculez. Vous n'êtes pas sûr ce que sont exactement ces apparitions, mais vous ne voulez pas vous battre contre elles.

« Bonjour, » vous dites. « Je suis venu en paix. »

Les Éoko ne réagissent pas à ce que vous dites. Leurs queues de fumée s'enroulent autour de votre gorge comme un épais foulard et vous sentez vos émotions, votre énergie, votre âme elle-même être aspiré dans la brume. Vous subissez 2 points de dégâts et vous avez un malus permanent de -1 à vos Tests de Chance qui ne se dissipe que si vous obtenez une quelconque bénédiction ou si vous buvez une potion de soin.

Si vous vous défendez des Éoko, passez à l'attaque à 182.

Si vous fuyez, prenez la poudre d'escampette à 184.

## 184

Avec panique, vous vous retournez et vous courez hors du grand cercle de vieilles colonnes. Cependant, en fuyant, vous heurtez quelque chose de dur. Devant vous, la fumée s'est arrangée en un fin mur de motifs symétriques de couleur violette. Vous cognez dessus et vous vous rendez compte que c'est devenu dur comme du

verre. Un pouvoir inné ? Un maléfice ? Peu importe, maintenant, vous n'avez pas tellement choix de vous défendre contre les étranges Éoko.

Levez les armes à 182.

## 185

Vous essayez de vous libérez de vos cauchemars. Vous forcez vos yeux à s'ouvrir, de plus en plus. Vous sentez les horribles images pâlir, se déformer, disparaître... Mais vos yeux s'alourdissent à nouveau, à votre grand désarroi. Vous sombrez à nouveau dans l'inconscience du sommeil, impuissant face aux scènes cauchemardesques qui continueront à vous tourmenter jusqu'au reste de la nuit. Le lendemain matin, vous vous réveillez avec un horrible mal de crâne, comme si toute votre peur et votre tristesse avait été aspirée en laissant des traces perceptibles et douloureuses. Vous tousssez même une petite fumée violette en bâillant. Vous vous demandez bien ce qui a pu arriver pendant que vous dormiez tandis que vous vous levez avec difficulté. Votre nuit de sommeil n'a pas été réparatrice du tout et vous obtenez un malus aux jets d'attaque et aux Test de Chance comme si vous n'aviez pas dormi du tout. Vous n'arrivez cependant pas à refermer l'œil tant vous vous sentez mal. Vous n'avez pas vraiment le choix : vous devez avancer en espérant que votre prochain dodo soit plus agréable. Cependant, avant de continuer le voyage, vous pouvez manger l'une de vos rations tout en sachant que si vous n'avez pas du tout mangé hier, vous subissez 2 points de dégâts à cause de la faim. Le bon côté là-dedans, c'est que la nuit a été chaude et vous ne subissez aucun dégât du Froid Mordant.

Une fois prêt, marchez vers 177.

## 186

Tandis que vous frappez le dernier Éoko en plein visage, les yeux de ce dernier s'éteignent en expulsant de gros volutes de fumée violette. Ce qui était alors des adversaires coriaces sont devenus de simples carillons noirs inanimés gisant au sol, sans un bruit. Le voile de fumée qui recouvrait le cercle de colonnes se lève et se volatilise comme s'il n'avait jamais existé. Vous êtes désormais seul au milieu de ces ruines mystérieuses.

Si vous prenez un carillon avec vous, direction 196.

Si vous partez des ruines au plus vite, rendez-vous à 167.

## 187

La curiosité prend le pas sur la crainte. Vous poursuivez la mystérieuse créature verte qui se cache dans la verdure. Elle est très rapide et agile, ce qui vous oblige à lui courir après. Ce que vous suivez se révèle relativement silencieux et bien camouflé dans un environnement rempli de chlorophylle et, plusieurs fois, vous

craignez avoir perdu sa trace. Or, une mystérieuse force vous pousse à persévérer malgré tout, comme si la forêt elle-même vous mettait au défi. Finalement, vous arrivez dans une immense clairière remplie de hautes herbes verdoquantes. Le vent souffle assez fort, faisant voler quelques feuilles printanières dans votre face, et vous sentez quelques froides gouttes de pluie percuter votre visage. Au milieu des arbres isolés et des gros rochers se tient une figure quadrupède et élancée au pelage vert comme les feuilles. La tête de la bête est dotée de deux longues cornes effilées comme l'épée d'un roi, tandis que ses pattes gracieuses sont dotées de longs sabots à l'élégance égale à celle d'une princesse au bal. Mesurant près de 2m au garrot, la créature ressemblant à une antilope vous scrute de son regard évaluateur, jugeant, et vous adresse la parole.

« Étranger, » vous dit-il, assumant une position plutôt dominante. « Quel mal du monde vous amène donc ici ? »

Si vous lui dites que vous ne faites que passer, venez à 197.

Si vous expliquez plutôt que vous êtes là pour obtenir l'Épée de Sylveroy, allez à 198.

Si vous refusez de répondre, rendez-vous à 199.

Si vous fuyez à toutes jambes ce mystérieux personnage, courez vers 200.

## 188

Alerte, vous accélérez et tentez de vous dissimuler dans la forêt. Vous ne souhaitez pas du tout tomber sur un autre Pokémon hostile. Par conséquent, vous cherchez à semer cette chose, quoi qu'elle soit.

Vous passez à travers des murs de végétation dans l'espoir de ne pas être vu. Soudain, alors que vous étiez occupé à paraître le plus invisible possible, vous tombez face à face avec une créature quadrupède et élancée au pelage vert comme les feuilles. La tête de la bête est dotée de deux longues cornes effilées comme l'épée d'un roi, tandis que ses pattes gracieuses sont dotées de longs sabots à l'élégance égale à celle d'une princesse au bal. Mesurant près de 2m au garrot, la créature ressemblant à une antilope vous scrute de son regard évaluateur, jugeant, et vous adresse la parole.

« Étranger, » vous dit-il, assumant une position plutôt dominante. « Quel mal du monde vous amène donc ici ? »

Si vous lui dites que vous ne faites que passer, venez à 197.

Si vous expliquez plutôt que vous êtes là pour obtenir l'Épée de Sylveroy, allez à 198.

Si vous refusez de répondre, rendez-vous à 199.

Si vous fuyez à toutes jambes ce mystérieux personnage, courez vers 200.

## 189

Malgré vos pensées embrumées par les étranges propriétés de la fumée qui vous couvre, vous lutez et frappez le carillon, qui ressemble à un Éoko peint en noir ou quelque chose du genre. Surpris de vous voir riposter, l'instrument de musique flottant s'éloigne et forme un épais mur de brume qui masque les alentours et vous désoriente. Puis, il passe à l'attaque.

L'Éoko a les statistiques suivantes :

Pv : 8

Attaque : 2

Les sortilèges dirigés vers l'Éoko ne réussissent que sur un 1 ou un 2, et les sortilèges que lancent cet adversaire n'échouent que sur un 6. Un tour sur deux, il utilise un sortilège de Maléfice sur vous qui vous inflige 2 points de dégâts et provoque un malus cumulatif de -1 à vos Tests de Chance jusqu'à ce que vous subissiez une bénédiction d'une quelconque source ou que vous buviez une potion de soin.

Lorsque vous aurez battu l'Éoko, allez à 201.

## 190

Avec force, vous vous libérez du voile de fumée qui vous emprisonne et vous fuyez à toute vitesse cette apparition d'apparence maléfique. Vous courez courez courez courez avec un effroi immense. Vous disparaîsez à travers les arbres, les buissons, les feuilles, pour ne plus réapparaître. Quand vous vous arrêtez, essoufflé, vous regardez autour de vous et n'apercevez pas le carillon menaçant. Vous reprenez votre souffle, vous vous éloignez encore un peu, vous vous allongez dans un coin rempli de buissons et vous vous endormez, espérant trouver sommeil sans avoir affaire à nouveau à l'instrument de musique producteur de fumée.

Lorsque vous vous réveillez, il fait assez nuageux. Vous vous sentez légèrement fatigué à cause des perturbations que vous avez senti dans votre sommeil. Par conséquent, vous ne récupérez ni point de vie, ni bonus de jet d'attaque de votre repos, mais vous n'avez pas non plus de malus. Cependant, si vous n'avez pas mangé lors de la journée précédente, vous perdez 2 points de vie.

Vous bâillez, puis vous reprenez votre marche. Vous avez vu ce qui se trame au fond de la forêt, et c'est pour cela que vous ne voulez plus vous y attarder.

Marchez vers 177.

## 191

Luttant contre les racines qui tentent de vous capturer de tous bords, tous côtés, vous persévérez et combattez le gigantesque arbre maléfique avec courage. Finalement, vous lui infligez le coup fatal. Votre adversaire pousse un grognement sinistre à glacer le sang, résonnant dans toute la forêt, avant de se désagréger dans un nuage de copeaux de bois grisâtres et pointus. Bientôt, il ne reste qu'un pâle éclat de gemme d'une couleur rose qui pulse faiblement dans ce qui était autrefois un immense Desséliande. Cette gemme, qui semble être formée d'énergie magique concentrée, peut être utilisée pour renforcer vos attaques. Lorsque vous infligez des dégâts à un ennemi, vous pouvez utiliser la gemme pour augmenter vos dégâts de 2, ou de 4 si vous êtes de type Fée. Après utilisation, la gemme disparaît. Si vous ne souhaitez pas l'utiliser, la gemme rose peut être vendue pour 25 pièces d'or dès que vous vous trouvez dans une quelconque ville. Maintenant que vous avez vaincu le Desséliande maléfique terrorisant la forêt, une légère brise souffle à travers les feuilles. L'aventure vous appelle pour que vous continuiez votre chemin...

Si vous aviez accepté la quête de l'esprit de Sorcillece, dirigez-vous vers 202.

Si c'était le jour avant que vous combattiez le Desséliande, poursuivez l'aventure à 177.

Si c'était plutôt la nuit, continuez à 171.

## 192

Sous la nuée de coups qui le crible, la peau de métal du Métalosse méga-évolué finit par céder. Une grosse fissure se forme dans son armure brillant de bleu en émettant de puissants cracs. Votre adversaire tombe sur le sol, les yeux vides, plus capable de flotter, puis il envoie une onde de choc à travers toute la Montagne Bastion. Vous vous accrochez à un cristal pour ne pas vous envoler hors de la plateforme supérieure, mais vous voyez l'éclat de ceux-ci s'éteindre entièrement avec l'onde de choc. Les Terhal, quant à eux, voient leur unique œil rouge s'éteindre et chutent dans le vide sans résistance, comme si le Métalosse les avait tous désactivés. La tour de métal jadis grouillante de vie est maintenant sombre et abandonnée. Vous êtes le seul debout dans la Montagne Bastion.

Il est maintenant temps pour vous de partir, mais descendre de la montagne sans être capable de voler risque d'être périlleux. À moins peut-être que vous preniez votre temps pour chercher quelque chose de valeur dans la montagne. Tiens, quelle est donc cette grosse bille brillante qui dépasse d'un cristal inerte ?

Si vous examinez l'étrange bille, direction 203.

Si vous cherchez aux alentours de la plateforme supérieure de la Montagne Bastion pour un trésor, allez à 204.

Si vous sortez de la Montagne Bastion, descendez à 205.



## 193

Vous observez brièvement les alentours, puis vous piquez un sprint. Le Métalosse hurle aux Terhal de vous arrêter. Cependant, vous vous révélez trop farouche et les créatures flottantes en métal ne réussissent pas à vous atteindre. Avant de plonger par une ouverture de la Montagne Bastion, vous arrachez un cristal, puis vous sautez à l'extérieur. Vous vous accrochez à une aspérité de la montagne de métal et vous vous collez contre le mur, ce qui vous permet de vous dissimuler de vos poursuivants. En effet, vous observez des nuées de Terhal s'éloigner de vous et patrouiller la forêt.

Vous soupirez et descendez lentement le reste de la Montagne Bastion. Vous parvenez de peu à vous rendre jusqu'au sol sans chuter. Vous jetez un oeil au fragment de cristal que vous avez récupéré. Alors que vous viviez toujours à Cawic, vous avez entendu parler d'un mystérieux phénomène appelé "Méga-Évolution", permettant de révéler le potentiel caché des Pokémon via une magie contenue dans des billes ou des cristaux ressemblant à deux gouttes d'eau à celui que vous tenez dans vos mains. N'importe quand lors d'un combat, vous pouvez activer la puissance de cet éclat de cristal pour obtenir un bonus de +2 à vos jets d'attaque et à vos dégâts pour le reste du combat, au prix d'obtenir à la fin du combat un malus de -1 aux jets d'attaque et aux Tests de Chance comme si vous n'aviez pas dormi pendant une journée. Comme il ne s'agit que d'un éclat de gemme brute, vous ne pouvez activer son pouvoir qu'une seule fois avant qu'elle ne perde sa magie pour toujours.

Vous jetez un oeil à la Rivière Émeraude. Si vous voulez vous y rendre en un seul morceau, il vaut mieux jouer la carte de la furtivité...

Rendez-vous (sans bruit) à 93 avant que des Terhal ne vous trouvent.

## 194

Pris de panique, vous essayez de fuir la Montagne Bastion au plus vite. Furieux, le Métalosse ordonne aux Terhal autour de vous arrêter. Vous déguerpissez le plus vite que vous pouvez, esquivant de justesse plusieurs de ces bolides de métal bleu. Une sortie de la Montagne Bastion se tient droit devant vous, ouvrant directement vers la vaste toundra de Lienoriand. Confiant, vous piquez un sprint vers l'ouverture, mais avant même que vous puissiez réagir, un Terhal charge juste devant vous. Il ne parvient pas à vous frapper, mais vous trébuchez sur son corps dur et piquez une tête hors de la Montagne Bastion. C'est avec effroi que vous voyez le sol se rapprocher de votre tête à grande vitesse...

Peu importe si vous étiez un Lucario très cool ou un Évoli tout mimi, vous êtes maintenant une crêpe !

Recommencez à 1.

## 195

Vous accélérez et vous vous déplacez à grande vitesse à travers la plateforme supérieure de la Montagne Bastion. Voyant que vous comptez prendre la poudre d'escampette, le Métalosse hurle aux Terhal de vous assommer. Une nuée de Pokémon Acier se ruent sur vous avec une agressivité particulière, mais face à votre agilité, ils ne font pas le poids. En chemin, vous attrapez un morceau de cristal avant de sauter à travers une ouverture de la Montagne Bastion. Dans le ciel, vous déployez vos ailes et planez à travers la toundra de Lienoriand. De là où vous êtes, vous pouvez voir la totalité de la forêt et même Baham, qui n'est qu'un petit point au nord-ouest de la forêt. Cette vue vous laisse sans voix.

Vous traversez une grande distance au vol, traversant la Rivière Émeraude et semant les Terhal du même coup. Mais au bout d'un moment, vous finissez par vous épuiser. Vous décidez alors d'atterrir dans une accueillante clairière qui se trouvait sur le chemin. Vous vous asseyez alors sur un rocher pour faire une pause et examiner le cristal que vous avez récupéré dans la Montagne Bastion. Vous soupçonnez qu'il s'agit d'un fragment de gemme sésame, un minéral en lien avec la légende de la Méga-Évolution que vous avez parfois entendu à Cawic. N'importe quand lors d'un combat, vous pouvez activer la puissance de cet éclat de cristal pour obtenir un bonus de +2 à vos jets d'attaque et à vos dégâts pour le reste du combat, au prix d'obtenir à la fin du combat un malus de -1 aux jets d'attaque et aux Tests de Chance comme si vous n'aviez pas dormi pendant une journée. Comme il ne s'agit que d'un éclat de gemme brute, vous ne pouvez activer son pouvoir qu'une seule fois avant qu'elle ne perde sa magie pour toujours.

La clairière où vous êtes atterri a une apparence féérique et est habitée par une végétation magnifique que vous n'avez jamais vu pousser aux alentours de Cawic. Les arbres ici n'ont presque pas d'épines, juste de grosses feuilles plates et rondes d'une vive couleur verte. Les fleurs ici sont gigantesques et colorées. À cet endroit, vous pouvez vous reposer (dans cette clairière, une petite sieste d'une heure suffira à vous revigorer comme si vous aviez dormi toute une nuit, mais vous ne pouvez entreprendre ce repos qu'une seule fois jusqu'à nouvel ordre) et manger une de vos rations. Lorsque vous aurez envie de poursuivre l'aventure, deux sentiers s'offrent à vous. Le premier est plutôt large et peu accidenté, menant vers le nord-ouest. Le deuxième, menant vers le nord-est, est étroit, tordu et envahi d'immenses racines grises qui s'entortillent autour des troncs d'arbres. Si vous empruntez le chemin du nord-ouest, allez à 133.

Si vous utilisez plutôt le sentier du nord-est, rendez-vous à 134.

## 196

Vous jetez un œil à l'un des carillons sombres qui gisent sur le sol. En observant de plus près, vous remarquez qu'il est fait de bois peint en noir. Présentement, il

est entièrement inerte, mais vous vous demandez si vous pourriez faire revivre la magie en lui d'une manière ou d'une autre...

Vous touchez le carillon, mais hélas, vous sentez une force maléfique s'emparer de vous. Vous réussissez à ne pas devenir possédé par l'instrument de musique inerte, mais vous avez malgré tout un malus de -1 permanent aux Tests de Chance tant que vous ne vous serez pas irrémédiablement débarrassé de cet objet maudit. Mais vous avez une consolation, car, pendant un combat, vous pouvez faire jouer une mélodie spectrale et sinistre avec le carillon, ce qui octroie un malus de -2 aux jets d'attaque de tous vos adversaires, y compris ceux qui ne sont pas encore au combat lorsque plusieurs ennemis vous attaquent. Après avoir utilisé le carillon ainsi, vous ne pouvez plus réveiller sa magie jusqu'au prochain lever du soleil. Parlant de soleil, lorsque vous partez des ruines pour continuer votre voyage, vous vous rendez compte que la nuit est tombée. Que faites-vous ?

Si vous poursuivez l'aventure malgré la noirceur, rendez-vous à 171.

Si vous faites une pause sommeil pour recharger vos batteries, allez à 170.

**Félicitations, vous avez débloqué Éoko (  ) comme espèce de Pokémon jouable ! Allez à l'annexe pour en savoir plus.**

## 197

« Impossible, » vous dit la noble apparition en pointant l'une de ses cornes acérées contre votre cœur. « Impossible qu'un étranger comme vous ne soit là pour rien. »

Vous ravalez votre salive et reculez avec précaution. Sachant que votre vie ne tient peut-être qu'à un fil, vous balbutiez pour expliquer à la créature quadrupède que vous voulez juste voyager vers une ville voisine.

« Alors pourquoi souillez-vous le sol sacré de la forêt avec vos pattes impures ? »

Vous expliquez que vous ne saviez pas que cette forêt était aussi importante, que vous n'aviez pas le choix de passer par là, mais rien à faire, vous ne parvenez pas à raisonner votre interlocuteur.

« J'ai peut-être une solution pour régler ce malentendu, » propose la créature au pelage vert. « Je vous confronte en duel, ici même, dans ce lieu sacré. Si vous gagnez, alors vous serez digne de traverser la forêt jusqu'à votre destination. Si je gagne, alors votre corps sans vie sera une bonne nourriture pour le sol de la forêt et pour ses habitants végétaux. »

Si vous acceptez le duel, préparez-vous au combat à 206.

Si vous dites à votre adversaire que vous ne voulez pas vous battre, négociez à 207.

Si vous fuyez ce mystérieux personnage, courez à 208.

## 198

« De nombreux aventuriers avides comme vous sont parvenus au fond de cette forêt pour acquérir la légendaire Épée de Sylveroq. Aucun n'était digne de la porter. Je ne vois pas pourquoi ce serait votre cas. »

La noble créature pointe alors sa corne contre votre coeur. Vous ignorez comment l'excroissance coupante comme une épée parvient à ne pas perforer votre cage thoracique.

« Mais comme vous avez été assez téméraire pour vous rendre jusque là, je vous accorde un duel. Si vous gagnez, peut-être aurez-vous le privilège de manier l'Épée de Sylveroq. Dans le cas contraire, vous ne serez bon qu'à enrichir le sol sacré de la forêt avec ce qui reste de votre corps. »

Vous ravalez votre salive alors que vous comprenez qu'on vous engage dans un duel à mort.

« Vous devriez être honoré d'avoir le privilège de combattre en face à face avec le légendaire Viridium. »

Si vous acceptez le duel, préparez-vous au combat à 206.

Si vous dites à votre adversaire que vous ne voulez pas vous battre, négociez à 207.

Si vous fuyez ce mystérieux personnage, courez à 208.

## 199

Vous restez silencieux devant la question du gracieux quadrupède. Celui-ci pointe alors sa corne semblable à une lame face à votre coeur.

« Étranger, que cache-tu ? Pourquoi foules-tu le sol sacré de cette forêt interdite ? Pour quel raison souille-tu cet endroit béni depuis des siècles ? »

Capitulant devant votre silence imperturbable, le combattant au pelage vert soupira.

« J'ai une proposition à vous faire. Je vous engage en duel. Si vous gagnez, je vous épargne à condition que vous quittiez la forêt dès que possible. Si je gagne, vous ferez certainement un bon engrais pour les plantes de la forêt. »

Si vous acceptez le duel, préparez-vous au combat à 206.

Si vous dites à votre adversaire que vous ne voulez pas vous battre, négociez à 207.

Si vous fuyez ce mystérieux personnage, courez à 208.

## 200

Vous fuyez à toutes jambes dans la forêt, fonçant au milieu des feuilles et des branches. Cependant, très peu de temps plus tard, vous êtes dépassé par votre gracile adversaire, qui vous fait alors face en vous menaçant de vous transpercer la poitrine de sa corne effilée.

« Seuls les lâches et les traîtres fuient face au légendaire Viridium, » dit-il d'un air décidé.

Cette fois, vous sentez que vous êtes acculé pour de bon. Viridium courant bien plus vite que vous, vous ignorez si vous pourriez le semer si vous fuyez une deuxième fois.

« Dites-moi, étranger, pourquoi êtes-vous ici ? »

Si vous lui dites que vous ne faites que passer, venez à 197.

Si vous expliquez plutôt que vous êtes là pour obtenir l'Épée de Sylveroy, allez à 198.

Si vous refusez de répondre, rendez-vous à 199.

Si vous fuyez à nouveau, courez vers 208.

## 201

Vous portez le coup de grâce à votre adversaire instrument de musique. Toute la brume violette qui imprégnait le champ de bataille se fait absorber par le carillon agonisant avant que ce dernier devienne entièrement inanimé. La chose gît devant vous comme si elle n'avait jamais pris vie. Seul le chant des Noarfangs résonne dans la forêt nocturne.

Si vous récupérez le carillon, rendez-vous à 209.

Si vous continuez à dormir, assoupissez-vous à 210.

Si vous préférez vous déplacer pendant la nuit, marchez vers 177.

## 202

Alors que vous examiniez le cristal rose qui repose là où était autrefois enraciné le Desséliande géant, vous entendez un rictus bienveillant, un peu taquin, derrière vous. Une lumière rose éclaire les branches de cette sombre partie de la forêt. Lorsque vous vous retournez, vous observez un visage que vous connaissez. Un Sorcélence... Ou une âme de Sorcélence ? Peu importe, elle vous sourit, elle semble contente de l'exploit que vous avez effectué aujourd'hui.

« Merci. Maintenant, je suis libre, tout comme cette partie de la forêt. Regarde, les racines maléfiques ne sont plus que poussière. »

Vous examinez le sentier exigü que vous avez emprunté pour vous rendre jusqu'à l'arbre monstrueux, et effectivement, plus aucune trace de ces racines animées qui vous avaient agrippé la cheville.

« Je dois bientôt partir pour toujours vers le monde des fées, mais pour avoir éliminé le tyran de cette forêt, vous méritez la récompense que je vous ai promis : ma bénédiction. »

L'esprit de Sorcille tend alors sa main vers vous. Vous voyez votre corps luir d'une lueur rose, lueur qui se déplace petit à petit dans votre iris pour le colorer de son pigment magique. Vous vous sentez revigoré et plus déterminé que jamais à continuer votre aventure. Vous obtenez les bénéfices d'une nuit de sommeil, vous avez un bonus de +1 à votre prochain Test de Chance et vous avez une résistance permanente aux sortilèges (les sortilèges ennemis dirigés envers vous ne réussissent que sur un 1 ou un 2, ou uniquement sur un 1 si vous aviez déjà une résistance magique).

« Au revoir, aventurier. Que votre épopée aie une conclusion heureuse. »

À ces mots, le fantôme se met à disparaître lentement dans un pâle nuage de poussière rose. Bientôt, il ne reste d'elle que quelques paillettes de lumières éphémère qui se sont posées sur le sol de la forêt. La Sorcille est partie là où sa destinée l'appelait. Il est temps pour vous d'en faire de même et de continuer votre voyage vers Baham.

Si c'était le jour avant que vous combattiez le Desséliande, poursuivez l'aventure à 177.

Si c'était plutôt la nuit, continuez à 171.

**Félicitations, vous avez débloqué Desséliande (  ) comme espèce de Pokémon jouable ! Allez à l'annexe pour en savoir plus.**

## 203

Vous vous approchez de la grosse bille, qui semble être le seul objet apparemment habité par une forme de magie dans la totalité de la Montagne Bastion. Sa pâle lueur irisée contraste énormément avec la transparence terne du cristal qui l'enferme. Il vous suffit d'effleurer ce dernier pour qu'il tombe en un tas de poussière et qu'il libère le trésor qu'il renferme.

Vous prenez la bille. De la taille d'une grosse balle de golf, elle ressemble beaucoup à la mythique Gemme Sésame qui serait responsable du phénomène de la Méga-Évolution que les habitants de Cawic vous avaient décrit un jour.

N'importe quand lors d'un combat, vous pouvez activer la puissance de la gemme pour obtenir un bonus de +2 à vos jets d'attaque et à vos dégâts pour le reste du combat, au prix d'obtenir à la fin du combat un malus de -1 aux jets d'attaque et aux Tests de Chance comme si vous n'aviez pas dormi pendant une journée. Ce pouvoir n'est utilisable qu'une fois par combat.

Si vous cherchez aux alentours de la plateforme supérieure de la Montagne Bastion pour plus de trésors, allez à 204.

Si vous sortez de la Montagne Bastion, descendez à 205.

## 204

À travers le mont de métal désormais aussi inerte qu'un caillou, vous cherchez des objets de valeur. Les cristaux pourraient vous rapporter beaucoup d'argent. Cependant, il suffit que votre doigt en frôle un pour que la totalité de ces gemmes tombent en poussière. Vous vous rendez compte avec désarroi qu'il n'y a rien d'autre que ces tas de cendre cristalline dans les environs. Rien qui n'aurait une valeur au marché de Baham.

Sortez de la Montagne Bastion à 205.

## 205

Vous passez méticuleusement à travers une ouverture de la Montagne Bastion et vous commencez à descendre ce dernier en faisant attention à chacun de vos pas. Il serait dommage de mourir d'une chute après avoir vaincu un adversaire aussi puissant qu'un Méga-Métalosse. Heureusement pour vous, l'extérieur de la Montagne Bastion est moins abrupt que son intérieur et vous pouvez le descendre avec plus de facilité. Cependant, vous ne devez pas baisser votre garde. Éventuellement, vos pieds finissent par toucher un sol mou et familier. Vous jetez un dernier regard à la majestueuse Montagne Bastion, maintenant dépourvue de chef, et vous continuez votre aventure en direction de Baham.

Déplacez-vous vers 93.

## 206

« Parfait. Que le combat commence. »

Le combattant gracile se met dans une position de combat. Vous vous préparez à vous engager dans ce qui semble être le combat le plus dur de votre vie. Votre adversaire a les statistiques suivantes :

Pv : 16

Attaque : 6

Sous les assauts incessants de la bête, vous peinez à vous défendre. Mais peut-être serez-vous apte à trouver un point mort dans les défenses de votre adversaire ?

Si l'ennemi tombe à 4 pv ou moins, allez à 211.

Si vous parvenez plutôt à réduire ses pv à 0, savourez votre victoire à 212.

## 207

« On ne refuse pas un duel de la part de Viridium des Lames de la Justice, » vous dit votre interlocuteur avec sévérité.

Vous sentez votre gorge se serrer alors que vous sentez ce duel mortel inévitable. Vous croquez que vous n'avez pas le choix de...

...Accepter le duel à 206.

...Fuir à 208.

## 208

Vous détalez encore plus profondément dans la forêt dans l'espoir de préserver votre vie. Les arbres défilent aussi vite que vos jambes le permettent. Vous devez disparaître au creux de la végétation et des ténèbres pour que jamais cet étrange individu ressemblant à une antilope ne vous rattrape. Vous savez qu'avec ses longues pattes, il a un large avantage sur vous, mais auriez-vous eu plus de chances de vous en sortir si vous aviez accepté d'affronter ses agiles lames qui prennent la place de ses cornes ?

Vous courez sans jamais vous arrêter. Rapidement, vous ne sentez plus rien. Est-ce la peur ? Les endorphines ? Peu importe. Vous continuez à sprinter à travers la forêt, sans vous rendre compte de la nette coupure qui traverse maintenant votre corps entier. Votre poursuivant est un combattant si doué que le coup fatal qu'il vous a porté avec ses cornes a été pratiquement sans douleur.

C'est dur de semer un Pokémon Légendaire (sauf si c'est Groudon ou Regirock). Recommencez à 1.

## 209

Vous vous penchez pour ramasser le carillon, un instrument de bois peint en noir et en bleu marin. Mais, hélas, vous sentez une force maléfique tenter de s'emparer de vous. Vous réussissez à ne pas devenir possédé par l'instrument de musique inerte, mais vous avez malgré tout un malus de -1 permanent aux Tests de Chance tant que vous ne vous serez pas irrémédiablement débarrassé de cet objet maudit. Mais vous avez une consolation, car, pendant un combat, vous pouvez faire jouer une mélodie spectrale et sinistre avec le carillon, ce qui octroie



un malus de -2 aux jets d'attaque de tous vos adversaires, y compris ceux qui ne sont pas encore au combat lorsque plusieurs ennemis vous attaquent. Après avoir utilisé le carillon ainsi, vous ne pouvez plus réveiller sa magie jusqu'au prochain lever du soleil.

Maintenant que vous êtes pris avec un carillon maudit, il vous reste quelques choix à effectuer en cette nuit mouvementée.

Si vous vous reposez pour le reste de la nuit, assoupissez-vous à 210.

Si vous quittez les lieux après avoir eu le sommeil perturbé, continuez votre voyage à 171.

## 210

Un peu grognon à cause de ce réveil forcé, vous vous installez un peu plus loin pour revenir dans les bras de Morphée. À cause de l'attaque mentale que vous avez eu juste avant, vous peinez à vous rendormir à la fois à cause de l'excitation du combat et de la peur d'avoir à nouveau des cauchemars. Par conséquent, cela prend un temps fou avant que vous recommenciez à dormir.

Le lendemain matin, il fait assez humide et sombre. De fraîches perles de rosée coulent sur la végétation environnante. Il n'a pas fait froid du tout pendant la nuit et vous ne subissez aucun dégât dû au Froid Mordant. Cependant, à cause de votre sommeil léger et interrompu, vous n'en récupérez rien, mais vous n'obtenez pas de malus dû à l'insomnie non plus. De plus, si vous n'avez pas mangé de la journée, vous subissez 2 points de dégâts.

Vous laissez passer un long bâillement en espérant que votre prochaine nuit de sommeil soit plus agréable, puis vous poursuivez votre marche.

Continuez l'aventure à 177.

## 211

Vous voyez votre adversaire tomber en serrant les dents. Les blessures que vous lui avez infligé l'empêchent de continuer à se battre avec autant d'adresse qu'avant.

« C... Comment !? » s'écrie-t-il en toussant. « Vous avez... Gagné !? Contre Viridium, le gardien de cette forêt !? »

Viridium toussa à nouveau, visiblement affaibli, puis poursuivi.

« Un marché est un marché. Vous avez mérité votre droit de passage en cette forêt sacrée. Mais une dernière chose avant que je m'éclipse. Vous vous dites aventurier, c'est ça ? »

Si vous dites oui, allez à 213.

Si vous dites non, dirigez-vous vers 214.

Si vous avez vaincu le Métalosse dans la Montagne Bastion ou le Desséliande de la forêt, poursuivez l'aventure à 215.

## 212

Le combat entre vous et votre adversaire légendaire est féroce. Chacun d'entre vous se révèle être un combattant coriace. Soudain, alors que vous étiez persuadé de recevoir un coup mortel, vous frappez votre adversaire pile dans son point le plus vulnérable. Le noble quadrupède commence à trembler, luttant pour garder ce qui lui reste de force.

« Non... C'est... Non ! »

Le guerrier au pelage vert, qui était jadis persuadé de sa supériorité au combat, s'écroule. Son corps désormais sans vie se dissipe lentement dans un nuage de feuilles vertes. Une puissance sans nom s'échappe dans l'air, laissant dans son sillage une longue épée à la lame blanche comme la neige. Un symbole en forme de triangle décore sa poignée. Jamais dans votre vie vous n'aviez vu une arme pareille, sauf peut-être dans des livres de légendes anciennes qui nommaient cette épée semblable "Épée de Sylveroy".

Si vous récupérez l'épée et que vous avez vaincu le Métalosse de la Montagne Bastion ou le Desséliande de la forêt, examinez votre trouvaille à 216.

Si vous ramassez l'épée mais que vous n'avez vaincu aucun de ces deux boss, allez à 217.

Si vous laissez l'arme là où elle se trouve, continuez votre aventure à 218.

## 213

Viridium soupira.

« Dans ce cas, étranger, vous détenez un grand potentiel. Assurez-vous de vous en servir pour amener le bien et la justice à Lienoriand, comme Sylveroy l'a fait des siècles plus tôt. J'espère que vous aurez beaucoup de succès dans vos prochaines aventures. »

Vous clignez des yeux pendant un instant, mais l'antilope verte a disparu sans laisser de traces. Vous êtes à nouveau seul dans cette forêt.

Continuez votre épopée à 221.

## 214

« Hé bien, » vous dit Viridium, « peu importe qui vous êtes, assurez vous de vous servir de votre potentiel pour amener le bien et la justice à Lienoriand, comme

Sylveroy l'a fait des siècles plus tôt. À présent, il est temps que vous suiviez votre destinée et que vous quittiez cette forêt. »

Vous clignez des yeux pendant un instant, mais l'antilope verte a disparu sans laisser de traces. Vous êtes à nouveau seul dans cette forêt.

Continuez votre épopée à 221.

## 215

Vous expliquez ce que vous avez fait pendant votre voyage dans la forêt, y compris les puissants adversaires que vous y avez affronté. Viridium, visiblement impressionnée, s'incline de respect.

« Vous... Vous avez vaincu un mal qui souillait la forêt et au-delà depuis longtemps, malgré votre manque de puissance. C'est... Incroyable. »

Viridium reprend rapidement son ton sérieux.

« Il y a une chose que très peu savent. Il y a très longtemps, lorsque l'aventurier Sylveroy fut tué par des esprits de la forêt maléfiques, il confia son épée légendaire à moi. J'étais la personne à laquelle il faisait le plus confiance. Cela fait des siècles déjà que je protège cette épée des personnes égoïstes et mal intentionnées qui comptaient y mettre la main. Mais aujourd'hui, je sens mes forces décliner. Je ne suis pas éternel, loin de là. C'est pourquoi j'espère trouver un héritier pour hériter du rôle du Gardien de la Forêt de Viridium. »

Le gracieux antilope sylvestre vous regarde droit dans les yeux.

« Étranger, je le sens. Votre cœur est pur. De tous les gens qui ont essayé de mettre la main sur l'Épée de Sylveroy, vous êtes celui qui a le cœur le plus pur. C'est pour cela que je vous fait cette demande : accepteriez-vous de devenir le Gardien de la Forêt de Viridium ? »

Si vous acceptez la requête, allez à 219.

Si vous la déclinez, rendez-vous à 220.

## 216

Vous effleurez la lame de la majestueuse épée, puis saisissez sa poignée. La lame de l'épée se met à briller d'une lueur verte enchantée et des motifs ressemblant à des runes commencent à y luire. L'énergie contenue dans l'arme se précipite dans votre cœur, transformant votre organisme à tout jamais. Votre corps devient plus touffu, plus végétal. Vous grandissez, prenez un air plus noble, plus puissant. Un pouvoir nouveau circule en vos veines, résultat d'une destinée

nouvelle. Car l'Épée de Sylveroy vous a choisi comme nouveau Gardien de la Forêt de Viridium. Pendant des siècles et des siècles, vous protégerez la forêt des envahisseurs et de ses habitants les plus maléfiques, veillerez sur l'artefact que vous avez acquis et rendrez le monde plus juste et moins maléfique. Prêt à devenir le nouveau Sylveroy ?

En tout cas, vu vos nouvelles responsabilités, vous n'aurez probablement plus l'occasion de voyager vers Baham, alors recommencez à... Attendez, non, c'est une excellente fin que vous avez trouvée. Vous êtes devenu un demi-dieu, rien de moins. Il s'agit cependant de la fin de cette aventure. Si vous voulez créer un nouveau personnage pour voir les résultats de choix différents, recommencez à 1.

**Félicitations pour avoir trouvé cette fin secrète ! Si vous faites de nouveaux personnages dans cette aventure, vous pouvez lui donner le trait Esprit de la Forêt (voir à la fin de l'annexe).**

## 217

Vous agrippez l'épée et vous l'agitez dans les airs. Malgré sa taille, elle est étrangement légère. Comme c'est une arme efficace et affûtée, vous avez un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux dégâts physiques en vous battant avec, mais il ne semble pas avoir d'autres propriétés.

Vous attachez l'épée à votre sac à dos et vous poursuivez l'aventure avec le sentiment d'avoir fait quelque chose de grand.

Continuez votre épopée à 221.

## 218

Vous laissez l'immense épée là où elle se trouve et vous continuez votre marche. Durant votre trajet, vous êtes songeur. Que va advenir de l'épée ? Y'a-t-il quelqu'un qui va la prendre, ou va-t-elle disparaître comme votre dernier adversaire ? Pourrait-elle tomber entre les mains d'un nouveau héros ou entre celles d'un aventurier mal intentionné ? Vous tentez de chasser ces préoccupations de votre esprit alors que vous vous concentrez sur ce qu'il y a devant vous.

Poursuivez le voyage à 221.

## 219

« C'est excellent, » vous dit Viridium. « Je vois qu'il est temps pour moi de partir pour de bon. Mais derrière moi, je laisserai l'épée qui vous est promise. C'est en prenant sa poignée que votre nouveau rôle débutera. Au revoir, étranger. »

À ces mots, le noble combattant ferma les yeux. Lentement, son corps commença à pâlir, comme si c'était un fantôme, puis disparut en une lente brise pleine de feuilles verdoyantes. Bientôt, sur le sol de la forêt, il ne reste plus qu'une

majestueuse épée à la longue lame blanche comme la neige et à la poignée décorée d'un symbole en forme de triangle. Vous la reconnaissez comme l'Épée de Sylveroy, l'arme légendaire qui n'existe finalement pas que dans les légendes. Saisissez l'épée (et vos nouvelles responsabilités) à 216.

## 220

« C'est dommage, » soupira Viridium. « J'espérais que mon fardeau en tant que Gardien de la Forêt de Viridium se lève aujourd'hui. Mais peu importe, je trouverai peut-être quelqu'un d'autre entretemps. Quant à vous, étranger, peu importe votre but, tâchez de participer aux causes du bien et de la justice. Le monde ne s'en portera que mieux. »

Vous clignez des yeux pendant un instant, mais l'antilope verte a disparu sans laisser de traces. Vous êtes à nouveau seul dans cette forêt.

Poursuivez l'aventure à 221.

## 221

Vous marchez à travers la forêt pendant un bon moment. Vous continuez à suivre le sentier qui vous a mené jusqu'à votre dernier adversaire et constatez qu'il s'élargit petit à petit. Une fine pluie commence à s'abattre sur vous et à ricocher sur la végétation. Le mauvais temps semble vous avoir rattrapé...

Devant vous se dresse une grosse colline accidentée. Épuisé à cause du combat précédent, vous escaladez le sentier maintenant escarpé avec peine. Pas après pas, vous parvenez à monter à un rythme certes lent, mais constant. Une fois que vous parvenez à son sommet, vous vous écroulez sur le sol et apercevez... Des bâtiments !

Revigoré par cette rencontre, vous puisez ce qu'il vous reste de forces pour sprinter vers la ville en hurlant de bonheur. Vous savez que vous êtes arrivé à destination, car vous êtes pile là où votre carte désigne Baham. Enfin arrivé ! Les habitants de cette ville plutôt peuplée écarquillaient leurs yeux lorsqu'ils vous voient arriver de la forêt en vous époumonant, mais ne montrent aucune hostilité et vous laissent profiter du moment en vaquant à leurs occupations.

Vous explorez avec excitation les rues de Baham. Vous observez des gens appartenant à des espèces de Pokémon que vous n'aviez jamais vues, mangez un morceau à la taverne du coin et racontez votre épopée aux passants. Ces derniers semblent être impressionnés de vos exploits et vous félicitent. Ça y est, vous avez atteint votre destination et elle est encore mieux que vous l'aviez imaginé.

Maintenant, des tonnes de nouvelles opportunités s'offrent à vous. Qui sait ce que l'avenir vous réserve ?

Faites un Test de Ch... Non, c'est bon, vous avez gagné. Vous avez atteint Baham et il est fort à parier que vous aurez des aventures excitantes là-bas. Mais si vous vous demandez ce qui se passerait si vous feriez

un nouveau personnage qui ferait des choix différents, rien ne vous empêche de recommencer à 1 (si vous n'êtes pas trop tanné, bien sûr).

**Félicitations pour avoir terminé l'aventure l'Épée de Sylveroy !**

## Annexe

Cette annexe liste les Pokémon débloquables en jouant à cette aventure ainsi que d'autres traits spéciaux que vous pourriez découvrir en explorant. Lorsque vous les débloquez, un message à la fin de votre numéro vous l'avertira. Voici la liste de Pokémon à débloquent :

|             |                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Desséliande |    | Vision nocturne ; Vous pouvez lancer un sortilège de Malédiction qui donne un -1 cumulatif aux jets d'attaque de l'adversaire pendant tout le combat ; lorsque vous êtes dans une forêt, vous avez un bonus de +1 aux jets d'attaque et à vos dégâts, et vos sortilèges n'échouent que sur un 6. Type Plante/Spectre |
| Dimoret     |   | Insensible au froid ; Vision nocturne ; Vous avez un bonus de +1 à vos jets d'attaques et de dégâts. Les dégâts physiques que vous infligez ne peuvent pas être réduits par une résistance adverse. Type Glace/Ténèbres.                                                                                             |
| Éoko        |  | Les sortilèges dirigés envers vous ne réussissent que sur un 1 ou un 2 ; vos propres sortilèges n'échouent que sur un 6 ; vous pouvez utiliser un sortilège de sérénité qui retire tous les malus actuels que vous avez sur vos jets d'attaque pour le reste du combat. Type Psy.                                    |
| Fouinar     |  | Pour vous infliger des dégâts, un adversaire doit battre votre jet d'attaque de 2 ou plus (en d'autres mots, si votre adversaire ne bat votre jet d'attaque que de 1, l'échange de coups est considéré comme une esquive mutuelle). Type Normal.                                                                     |
| Grahyèna    |  | Vision nocturne ; Bonus de +2 à votre premier jet d'attaque d'un combat, qui, si elle touche, inflige 2 dégâts supplémentaires. Type Ténèbres.                                                                                                                                                                       |

|            |                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Migalos    |  | Vision nocturne (vous êtes considéré comme de type ténèbres pour savoir si vous voyez dans le noir) ; Vos attaques infligent 1 dégât supplémentaire dû à votre poison ; vous pouvez utiliser un sortilège de Toile qui réduit les dégâts de votre adversaire de 1 pour l'entièreté du combat (non cumulatif). Type Insecte/Poison. |
| Mustéflott |  | Vous avez un bonus de +1 à vos jets d'attaque ; Si vous arrivez à un point où vous subissez des dégâts ou tout autre désavantage dû à la noyade, vous pouvez décider de ne pas les subir ; Si vous tombez sur un scénario de mort immédiate due à la noyade, vous pouvez revenir au numéro précédent sans mourir. Type Eau.        |
| Scorvol    |  | Vision nocturne (vous êtes considéré comme de type ténèbres pour savoir si vous voyez dans le noir) ; Vos attaques infligent 2 dégâts supplémentaires dû à votre poison ; Immunité au poison. Type Sol/Vol.                                                                                                                        |

Voici les informations pour le trait Esprit de la Forêt :

Vous pouvez utiliser un sortilège de Pousse qui fait croître des plantes touffues aux alentours. Pendant un combat, la zone de bataille est considérée comme une forêt et les adversaires ont un malus de -1 non cumulatif aux jets d'attaque pendant le reste du combat. Vous infligez 1 dégât supplémentaire lorsque vous êtes dans une forêt.