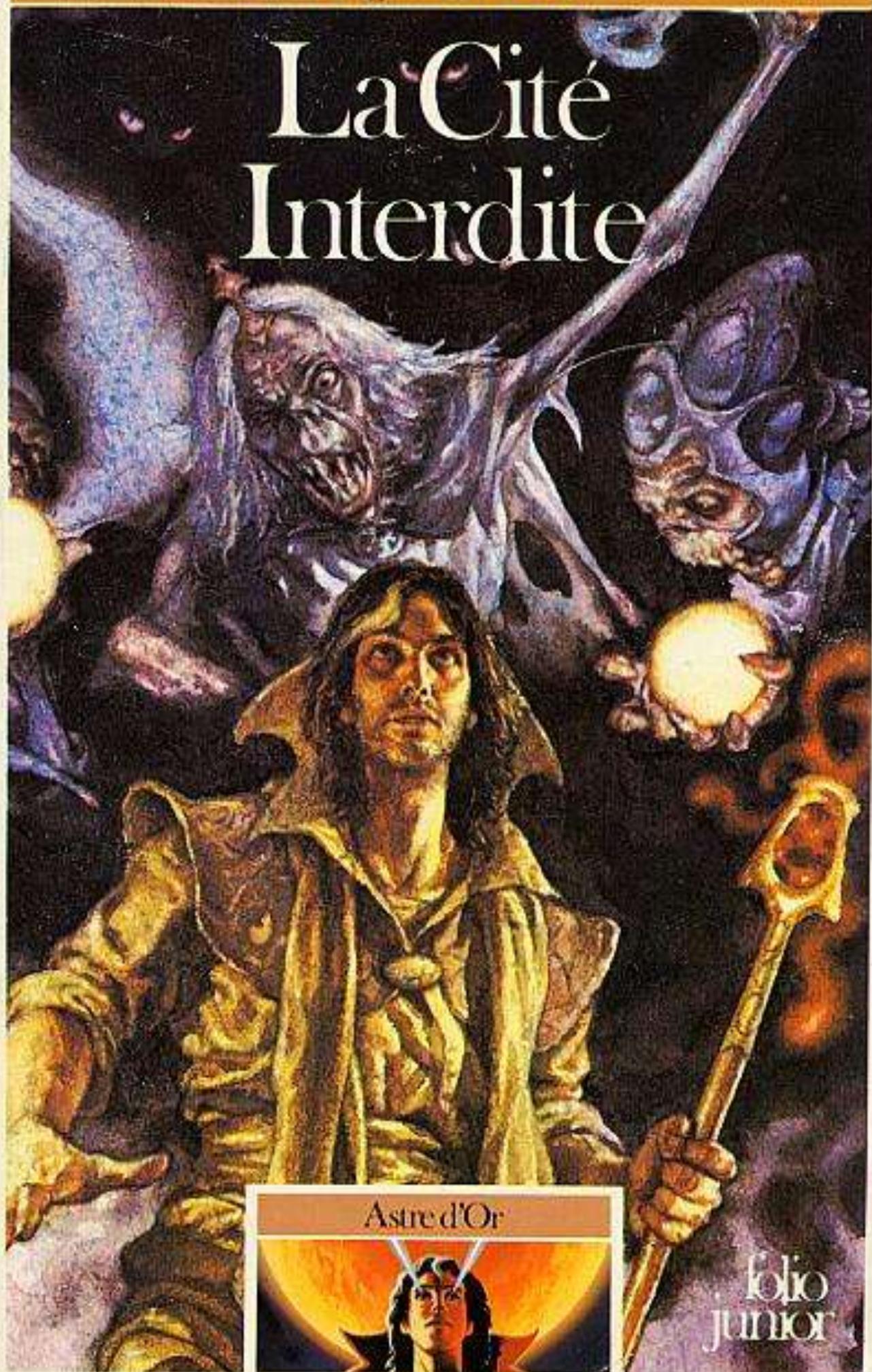


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Ian Page et Joe Dever

La Cité Interdite



Astre d'Or



folio
junior

Ian Page et Joe Dever

La Cité Interdite

Astre d'Or/2

Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal

Illustrations de Paul Bonner

Gallimard



Titre original : *The Forbidden City* © Joe Dever et Gary Chalk, 1986, pour la conception
de la série Astre d'Or © Ian Page, 1986, pour le texte © The Hutchinson Publishing
Group, 1986, pour les illustrations © Éditions Gallimard, 1986, pour la traduction
française

Si vous venez de finir *Le Sorcier Majdar* (premier volume de la série), vous connaissez déjà vos totaux **d'HABILETÉ**, **d'ENDURANCE** et de **VOLONTÉ** ainsi que vos Pouvoirs Magiques. Toutefois, votre maîtrise de la sorcellerie s'est accrue au cours de votre récente aventure, aussi pouvez-vous ajouter 10 points à votre total de **VOLONTÉ** et vous octroyer un Pouvoir Magique supplémentaire. Inscrivez sur une nouvelle *Feuille d'Aventure* les armes et les Objets Spéciaux que vous aviez en votre possession à **la** fin du *Sorcier Majdar* et reprenez votre quête sans plus attendre. Bonne chance !

Si vous vous apprêtez à vous lancer dans votre première aventure, lisez attentivement ce qui suit.



Règles du jeu

Vous trouverez au début de ce livre une *Feuille, d'Aventure* sur laquelle vous inscrirez tous les détails de votre quête. Il est conseillé d'en faire des photocopies qui vous permettront de jouer plusieurs fois.

Au cours de l'initiation qui vous a permis de devenir un sorcier Majdar, vous avez acquis une force exceptionnelle ; les trois éléments essentiels de cette force sont représentés par votre HABILITÉ AU COMBAT, votre VOLONTÉ et votre ENDURANCE. Avant d'entreprendre votre mission, il vous faudra mesurer exactement le degré d'efficacité de votre entraînement. A cet effet, vous devrez placer devant vous la *Table de Hasard* qui se trouve à la fin du livre, fermer les yeux et pointer l'extrémité non taillée d'un crayon sur l'un des chiffres de la *Table* en laissant faire le hasard. Si votre crayon désigne le chiffre 0, vous n'obtenez aucun point.

Le premier chiffre que votre crayon aura montré sur la *Table de Hasard* représentera votre HABILITÉ AU COMBAT. Ajoutez 10 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case HABILITÉ de votre *Feuille d'Aventure*. (Si, par exemple, votre crayon indique le chiffre 4 sur la *Table de Hasard*, vos points d'HABILITÉ seront de 14.) Lorsque vous aurez à combattre, il faudra mesurer votre HABILITÉ à celle de votre adversaire. Il est donc souhaitable que votre total .1 HABILITÉ soit le plus élevé possible.

Le deuxième chiffre que votre crayon désignera sur la *table de Hasard* représentera votre force de votre VOLONTÉ. Ajoutez 20 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case VOLONTÉ de votre *Feuille d'Aventure*. (Si, par exemple, votre crayon indique le chiffre 6, votre total de VOLONTÉ sera de 26.) Si vous décidez de recourir à un sortilège ou d'utiliser votre Baguette de sorcier, il vous en coûtera un certain nombre de points de VOLONTÉ et, si jamais votre total de VOLONTÉ tombe à zéro, vous ne pourriez plus vous servir ni de votre Baguette de sorcier ni d'aucun

sortilège. Il vous sera possible, toutefois, de récupérer des points de VOLONTÉ au cours de votre aventure et même d'augmenter votre force de VOLONTÉ au-delà de son total de départ.

Le troisième chiffre que vous trouverez sur la *Table de Hasard*, à l'aide de votre crayon, représentera votre capacité d'ENDURANCE. Ajoutez 20 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. (A titre d'exemple, si votre crayon indique le 6 sur la *Table de Hasard*, le total de vos points d'ENDURANCE sera de 26.)

Si vous êtes blessé lors d'un combat, vous perdrez les points d'ENDURANCE et si jamais votre ENDURANCE tombe à zéro, vous saurez alors que vous venez d'être tué et que votre aventure est terminée. Au cours de votre mission, vous aurez la possibilité de récupérer des points d'ENDURANCE, mais votre total d'ENDURANCE ne pourra jamais dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission.

Pouvoirs magiques

A l'heure où il vous faut entreprendre votre mission, votre apprentissage de sorcier Majdar n'est pas encore achevé. En effet vous n'avez été initié jusqu'à présent qu'à cinq des sept techniques de sorcellerie que les Majdars appellent les « magies mineures ». Vos maîtres vous ont clairement exposé les possibilités offertes par chaque technique (possibilités dont vous trouverez un bref résumé ci-dessous), et c'est donc en toute connaissance de cause et après mûre réflexion que vous allez choisir les cinq « magies mineures » qui vous semblent les plus précieuses pour mener à bien votre mission. Qui sait si vous ne devrez pas la vie sauve à votre maîtrise de l'une d'entre elles ?

Une fois votre décision prise, inscrivez les cinq techniques que vous aurez choisies dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*.

La Sorcellerie Cette technique permet au sorcier de transformer ses pensées ou ses désirs en influx d'énergie magique. En se

concentrant, il peut alors créer des boucliers de force magnétique qui lui permettent de barrer les portes ou de déplacer des objets. La Sorcellerie absorbe bien plus de points de **VOLONTÉ** que toutes les autres « magies mineures » ; par ailleurs, plus votre total de **VOLONTÉ** sera élevé, plus cette technique aura des chances de se révéler efficace. Si vous optez pour cette technique, inscrivez : Sorcellerie sur votre *Feuille d'Aventure*.

L'Envoûtement Grâce au Pouvoir Magique d'Envoûtement, le sorcier peut charmer et ensorceler ; il peut créer des illusions dans l'esprit des autres, lire leurs pensées et leur soutirer des informations, leur inculquer des désirs et des opinions, enfin leur faire croire que des événements imaginaires se produisent réellement. Certains êtres magiques ou dotés d'une très grande intelligence parviennent à résister à l'Envoûtement. Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Envoûtement sur votre *Feuille d'Aventure*.

La Communication avec les Éléments Ce Pouvoir confère au sorcier un certain contrôle sur les quatre éléments : l'Air, le Feu, la Terre et l'Eau. Pour l'exercer, le sorcier doit entrer en transe et se livrer à un rituel incantatoire qui le mettra en contact avec les esprits des Éléments. Il pourra alors leur demander aide, mais à ses risques et périls : les [déments ne comprennent guère les problèmes humains et leur secours risque d'être parfois bien mal adapté à la situation...

Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Communication avec les Éléments sur votre *Feuille d'Aventure*.

L'Alchimie

Le sorcier qui maîtrise l'art de l'Alchimie est à même de préparer des potions magiques en mélangeant diverses substances. Pourvu qu'elle contienne les bons ingrédients, une potion vous permettra de récupérer l'énergie perdue (points d'**ENDURANCE** et de **VOLONTÉ**) et d'accroître temporairement vos capacités (**HAB[LETÉ**, par exemple).

Grâce à l'Alchimie, vous pourrez également transformer la matière, changer du plomb en or notamment. Mais attention : vous ne pourrez pratiquer l'Alchimie que si vous disposez des ingrédients requis et du matériel spécifique, à savoir un mortier et un pilon. Le recours à l'Alchimie n'absorbe aucun point de **VOLONTÉ**.

Si vous optez pour cette technique, inscrivez : Alchimie sur votre *Feuille d'Aventure*.

La Voyance

S'il entre en méditation, le sorcier doué de Voyance peut prédire l'avenir et avoir révélation de la décision à prendre dans une situation difficile ou conflictuelle. En se concentrant, il peut savoir où se trouvent une personne ou un objet qu'il cherche, pourvu qu'il les ait vus au moins une fois dans sa vie auparavant. Enfin le don de Voyance permet de décrypter la vraie nature des êtres et des objets, aussi trompeuse que soit leur apparence. Malheureusement, certaines créatures magiques et certains objets arrivent parfois à se dérober au Pouvoir de la Voyance. Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Voyance sur votre *Feuille d'Aventure*.

La Psychomancie Cette technique permet au sorcier de deviner des événements par le seul toucher d'objets qui y ont été liés ; s'il parvient à une intense concentration, le sorcier, en imposant l'objet de ses mains et en fermant les yeux, pourra voir les scènes qui se sont déroulées autour de ce dernier. Mais attention aux objets magiques : réfractaires à la Psychomancie, ils peuvent même, en certains cas, émettre des informations trompeuses.

Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Psychomancie sur votre *Feuille d'Aventure*.

L'Évocation

La maîtrise des techniques d'Évocation permet d'entrer en contact avec le royaume des esprits. Pour

adresser aux morts ou rappeler un être du monde des esprits, le sorcier doit tracer un pentacle magique et entrer en transe. Peu à peu, sa mélodie incantatoire atteindra le Champ Spirituel. Tant qu'il se nuit dans le pentacle magique, le sorcier est protégé et ne risque rien. De plus, si l'esprit qu'il évoque est celui d'un être qui s'était montré juste et bon lors de sa vie sur terre, le sorcier peut s'attendre à recevoir de l'aide et des conseils précieux. En revanche, il devra se garder d'appeler à l'aide des esprits au passé humain lourd en vilenies et trahisons : l'expérience risquerait de se conclure de façon douloureuse, voire fatale.

Les esprits mauvais sont toujours réticents à retourner au royaume des morts, aussi s'efforcent-ils de berner le sorcier qui les a appelés et de le forcer à les libérer parmi les vivants. Par ailleurs, tout esprit — bon ou mauvais — exigera que le sorcier lui rende un service en paiement de son aide. Si ce dernier ne parvient pas à s'acquitter de cette dette, il pourra lui en coûter la vie.

SI VOUS optez pour cette technique, inscrivez : Évocation sur votre *Feuille d'Aventure*.

La Baguette de sorcier

Votre Baguette de sorcier est votre bien le plus précieux. A première vue, elle a l'air d'un vulgaire bâton, mais en réalité elle est faite d'un matériau infiniment plus résistant que tous les métaux connus jusqu'à ce jour. Elle constitue votre arme principale, car vous n'avez été formé à aucun autre instrument de combat. La Baguette renferme une énergie ultra-puissante, que vous pouvez libérer par votre seule force intérieure ; un rayon destructeur jaillit alors de l'extrémité de la Baguette. Chaque fois que vous vous concentrez pour déclencher cette force magique, vous perdez 1 point de VOLONTÉ.

Si jamais votre ennemi survit à la décharge maléfique de la Baguette ou si vous êtes attaqué par surprise, il vous faudra lutter au corps à corps. Efforcez-vous alors de frapper votre

ennemi avec votre Baguette. A chaque coup porté jaillira un éclair d'énergie néfaste. Si vous désirez accroître le pouvoir destructeur de cette déflagration, utilisez davantage de points de VOLONTÉ et calculez le nombre de points d'ENDURANCE perdus par votre ennemi en multipliant sa perte initiale d'ENDURANCE par le nombre de points de VOLONTÉ que vous aurez consacrés à l'attaque. Par exemple, si vous utilisez 3 points de VOLONTÉ contre votre ennemi, vous multipliez le nombre de ses points d'ENDURANCE perdus à chaque Assaut par 3. Si vous engagez le combat sans votre Baguette de sorcier, votre HABILITÉ se trouvera diminuée de 6 points et, si vous ne disposez d'aucune arme, elle perdra 8 points.

ÉQUIPEMENT

Vous êtes revêtu de la longue robe grise à capuchon des sorciers Majdars, et votre Baguette est votre seule arme (inscrivez : Baguette de sorcier dans la case Armes de votre *Feuille d'Aventure*). Vous portez un Sac à Dos qui contient 4 Repas (inscrivez-les dans la case Repas de votre *Feuille d'Aventure*). Enfin vous êtes nanti d'une carte de l'Empire Chadakine que vous gardez dans un pli de votre robe (inscrivez-la dans la case Objets Spéciaux de votre

Feuille d'Aventure). Si l'Alchimie fait partie des Pouvoirs Magiques que vous avez choisis, vous disposez d'une Pochette à Herbes, que vous accrocherez à votre ceinture. Elle contient :

2 fioles vides (pour les potions) 1 fiole de salpêtre 1 fiole de soufre. Notez ces quatre fioles sur votre *Feuille d'Aventure*. Votre Pochette à Herbes et potions ne peut contenir plus de six objets.

Répartition de l'équipement

A présent que vous disposez de votre équipement, il vous faut savoir comment il se répartit afin que vous puissiez le transporter plus aisément. Il n'est pas nécessaire de prendre des notes à ce sujet, vous vous contenterez en cas de besoin de vous référer aux indications données dans la liste ci-dessous.

LA BAGUETTE DE SORCIER : vous la portez à la main.

LE SAC A DOS : vous le portez sur le dos.

LA NOURRITURE : elle est rangée dans votre Sac à Dos.

LA DAGUE : vous la maintenez coincée sous votre ceinture.

LE TALISMAN MAGIQUE : vous le portez à votre cou, pendu à une chaîne.

LA FIOLE DE LAUMSPUR : elle prend place dans votre Sac à Dos.

Combien d'objets pouvez-vous transporter ?

Armes

Vous ne pouvez pas emporter plus de deux armes. Votre Baguette de sorcier compte pour une arme.

Objets contenus dans votre Sac à Dos

Ils doivent obligatoirement être rangés dans le Sac à Dos, mais la place y est comptée et vous ne pouvez y transporter que huit objets (Repas inclus).

Objets Spéciaux

Les Objets spéciaux ne sont pas rangés dans votre Sac à Dos. Lorsque vous aurez la possibilité d'acquérir l'un de ces Objets spéciaux, il vous sera indiqué de quelle manière il convient de le transporter.

Lukats (monnaie Chadakine)

Ils sont toujours rangés dans la bourse attachée à votre ceinture.

Nourriture Vous transportez votre nourriture dans votre Sac à Dos et chaque Repas compte pour un objet. Tous les objets qui peuvent vous être utiles et que vous aurez la possibilité d'acquérir au cours de votre aventure sont indiqués avec leur initiale en lettre capitale. Chaque fois que vous déciderez

d'emporter l'un de ces objets avec vous, il vous faudra l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces acquisitions seront rangées dans votre Sac à Dos sauf s'il vous est indiqué qu'il s'agit d'un Objet spécial.

Comment utiliser votre équipement ?

Armes

Votre total d'HABILETÉ variera selon que vous disposerez ou non de votre Baguette de sorcier ; en effet, si vous engagez le combat sans votre Baguette, vous devrez déduire 6 points de votre total d'HABI-LETÉ. Et si vous vous battez à mains nues, sans aucune arme, votre HABILETÉ sera encore plus diminuée : il vous faudra soustraire 8 points à votre total. Il se peut que vous trouviez une arme au cours de votre aventure. Vous pouvez, dans ce cas, la prendre et vous en servir (n'oubliez pas que vous n'avez pas le droit de posséder plus de deux armes à la fois).

Objets contenus dans votre Sac à Dos

Au cours de votre quête, vous découvrirez divers objets qui pourraient se révéler utiles et que vous souhaiterez peut-être conserver (rappelez-vous toutefois que vous ne pouvez transporter que huit objets dans votre Sac à Dos). Vous avez le droit à tout moment d'échanger l'un de ces objets ou tout simplement de vous en débarrasser, mais il vous est interdit de le faire lorsque vous êtes engagé dans un combat.

Objets Spéciaux

Chacun de ces Objets possède des propriétés bien particulières. Parfois, ces propriétés vous seront décrites au moment même de la découverte de l'Objet ; d'autres fois, il vous faudra attendre qu'elles se révèlent au cours de votre aventure.

Argent

La monnaie en cours dans l'Empire Chadakine est le Lukat, qui se présente sous la forme d'une petite bille de jade. L'argent est une notion complètement étrangère aux Majdars, ce qui explique qu'au moment où vous commencez votre quête vous n'avez pas le moindre sou en poche. Nombre de créatures ennemies que vous serez amené à rencontrer au cours de votre aventure possèdent des Lukats. Chaque fois que vous tuerez l'une de ces créatures, vous aurez le droit de vous emparer de ses Lukats et de les conserver dans votre bourse.

Nourriture

Tout au long de votre quête, vous aurez besoin de vous nourrir à intervalles réguliers. S'il ne vous reste plus de vivres lorsque vous serez dans l'obligation de prendre un Repas, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE.

Règles de combat

Au cours de votre mission, vous aurez parfois à combattre un ennemi. Il vous sera précisé en chaque circonstance quels sont les points d'HABI-LÉTÉ et d'ENDURANCE de l'ennemi en question. Astre d'Or (c'est-à-dire vous-même) devra alors s'efforcer de tuer son adversaire en réduisant à zéro les points d'ENDURANCE de ce dernier, tout en essayant lui-même de perdre le moins possible de points d'ENDURANCE au cours de l'affrontement. Au début de chaque combat, inscrivez dans les cases correspondantes du *Détail des Combats* le total de VOLONTÉ d'Astre d'Or, ainsi que son total d'ENDURANCE et celui de son ennemi. Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

1. Calculez votre total d'HABILETÉ en fonction de l'arme que vous utilisez (rappelez-vous que si vous engagez un combat sans votre Baguette de sorcier, il vous faut soustraire 6 points de votre total d'HABILETÉ et que si vous vous battez à mains nues, vous devez supprimer 8 points d'HABILETÉ également.

2. Soustrayez du total ainsi obtenu les points d'HA-BILETÉ de votre adversaire. Le résultat de cette soustraction vous donnera un *Quotient d'Attaque*, que vous inscrirez sur votre *Feuille d'Aventure*.

3. Si vous vous battez à l'aide de votre Baguette de sorcier, décidez du nombre de points de VOLONTÉ dont vous comptez la recharger (rappelez-vous que la Baguette de sorcier requiert un minimum de 1 point par utilisation). Inscrivez le nombre de points choisis dans la case VOLONTÉ du *Détail des Combats*.

Exemple

Imaginons qu'Astre d'Or dispose d'un total d'HABI-LETÉ de 15 et d'un total de VOLONTÉ de 23, et qu'une Sentinelle de la Mort dotée de 20 points d'HABILETÉ lui tende une embuscade. Vous êtes Astre d'Or. Vous n'avez aucune possibilité de fuite et il vous faut combattre cette dangereuse créature qui fond sur vous, mais vous pouvez en revanche parer son coup avec votre Baguette de sorcier. Vous allez d'abord soustraire le total d'HABILETÉ de la Sentinelle de la Mort de votre propre total, ce qui vous donnera un *Quotient d'Attaque* de - 5. ($15 - 20 = - 5$). Vous inscrirez ce chiffre (- 5) dans la case *Quotient d'Attaque* de votre *Feuille d'Aventure* et vous déciderez alors du nombre de points de VOLONTÉ que vous désirez transférer à votre Baguette de sorcier. Si, par exemple, vous souhaitez en utiliser 2, reportez ce total, 2, dans la case VOLONTÉ du *Détail des Combats*.

4. Une fois que vous aurez choisi le nombre de points de VOLONTÉ que vous voulez consacrer au combat et que vous aurez calculé votre *Quotient d'Attaque*, il vous faudra recourir à la *Table de Hasard* selon la manière habituelle pour obtenir un chiffre.

5. Reportez-vous ensuite à la *Table des Coups Portés* qui figure à la fin de ce livre. Dans la ligne supérieure de cette Table sont indiqués les *Quotients d'Attaque*. Trouvez le Quotient que vous avez calculé, puis descendez la colonne au-dessous jusqu'à la

case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre obtenu à l'aide de la *Table de Hasard* (ces chiffres sont indiqués sur le côté gauche de la *Table des Coups Portés*). Vous connaîtrez ainsi le nombre de points d'ENDURANCE perdus par Astre d'Or. Pour calculer la perte de son ennemi, multipliez le chiffre indiqué à son initiale (E) par le nombre de points de VOLONTÉ consacrés par Astre d'Or à sa Baguette de sorcier pour cet affrontement ; le chiffre ainsi obtenu représente le total final des points d'ENDURANCE perdus par l'ennemi (la lettre E vous donne les points d'ENDURANCE perdus par l'ennemi ; les lettres AO, ceux perdus par Astre d'Or).

Exemple

Le *Quotient d'Attaque* entre Astre d'Or et la Sentinelle de la Mort était de - 5, et Astre d'Or a transféré 2 points de VOLONTÉ à sa Baguette de sorcier. Imaginons que le chiffre indiqué par la *Table de Hasard* soit 6. Le résultat du premier Assaut sera alors le suivant :

Astre d'Or perd 4 points d'ENDURANCE. La Sentinelle de la Mort perd 5 points d'ENDU-

RANCE, soit au total 10 points (5 points x 2 points de VOLONTÉ = 10 points).

6. Après chaque Assaut, notez sur la *Feuille d'Aventure* les modifications intervenues dans le total d'ENDURANCE de chaque adversaire, ainsi que le nouveau total de VOLONTÉ d'Astre d'Or.

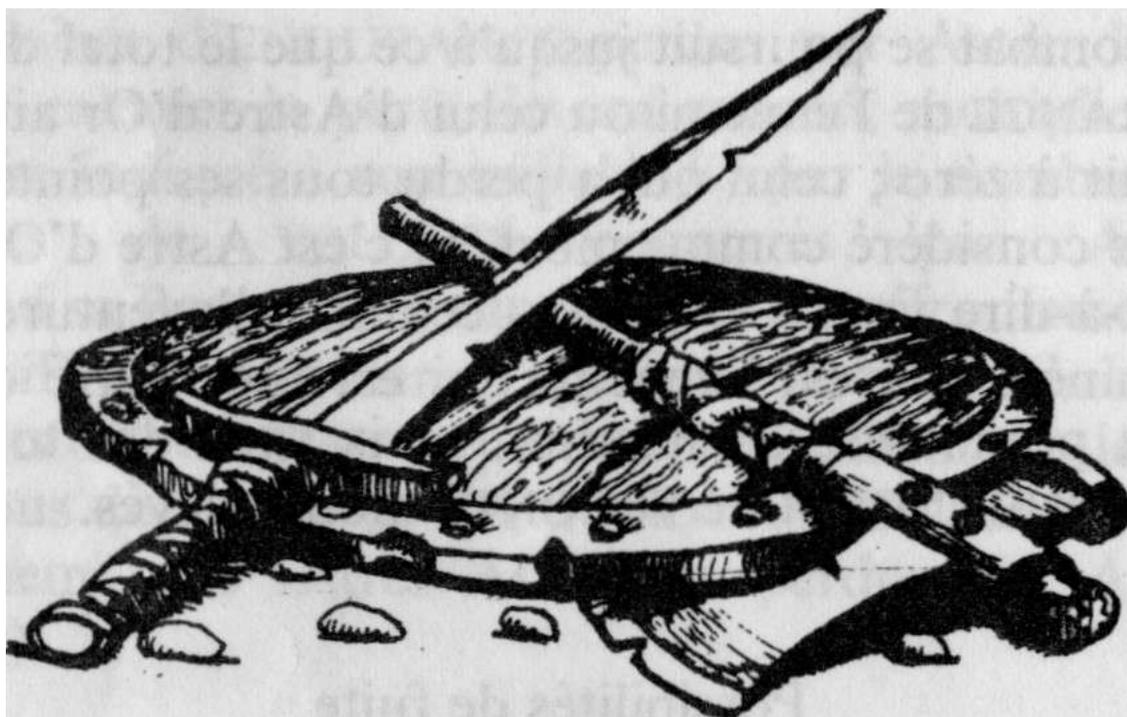
7. A moins que des indications différentes ne vous soient données ou que vous ayez la possibilité de prendre la fuite, un nouvel Assaut devra ensuite être mené.

8. Reprenez le déroulement des opérations à partir de l'étape n° 3.

Le combat se poursuit jusqu'à ce que le total d'**EN-DURANCE** de l'ennemi ou celui d'Astre d'Or ait été réduit à zéro ; celui qui a perdu tous ses points est alors considéré comme mort. Si c'est Astre d'Or — c'est-à-dire vous — qui a succombé, l'aventure est terminée. Si c'est l'ennemi qui est tué, Astre d'Or peut poursuivre sa mission, mais avec des totaux **d'ENDURANCE** et de **VOLONTÉ** moins élevés.

Possibilités de fuite

Au cours de votre aventure, la possibilité d'échapper à un combat vous sera parfois accordée. Si vous avez déjà engagé un Assaut et que vous décidez de prendre la fuite, menez d'abord cet Assaut à son terme en suivant les règles habituelles. Mais votre adversaire ne perdra alors aucun point d'**ENDURANCE**. Seul vous, Astre d'Or, perdrez le nombre de points indiqué par la *Table des Coups Portés*. Vous pourrez ensuite vous enfuir en payant votre couardise par la réduction de votre total d'**ENDURANCE**. Mais rappelez-vous que vous n'aurez le droit de prendre la fuite que si vous y êtes autorisé ; les précisions nécessaires vous seront fournies à chaque fois.



Conseil d'un sage à un sage

Vous voici prêt à entreprendre une quête extrêmement périlleuse, qui vous fera sillonner des terres hostiles et inconnues, subjuguées par des Forces Maléfiques. Étudiez bien la carte qui figure au début de ce livre et prenez des notes au cours de vos pérégrinations : ces feuilles de route vous seront d'une aide précieuse aussi bien pour cette aventure que lors de vos missions à venir, dans les prochains livres d'Astre d'Or.

Vous allez trouver en chemin toutes sortes d'objets. Certains se révéleront d'une grande utilité le moment venu ; d'autres, qui n'aideront peut-être pas au déroulement de cette aventure, pourraient fort bien vous tirer d'un mauvais pas lors de vos prochaines missions. Méfiez-vous, en revanche, des miroirs aux alouettes : certains objets sont trompeurs et vous risquez, croyant avoir acquis un outil remarquable, de vous apercevoir — hélas ! un peu tard — qu'il ne vous est d'aucune aide. C'est, bien sûr, ce genre d'objet dont vous ne voulez pas vous encombrer. Efforcez-vous donc de faire preuve de discernement quand vous déciderez si telle ou telle trouvaille a sa place dans votre Sac à Dos.

Il vous faudra également garder la tête froide pour faire un usage judicieux de vos points de **VOLONTÉ**, n'oubliez pas qu'ils constituent le réservoir d'énergie magique où s'alimentent vos Pouvoirs et votre Baguette de sorcier. Si jamais leur total tombait à zéro, toutes vos forces magiques dépériraient, vous laissant faible et sans défense.

Suis la voie de la sagesse, Astre d'Or, Sorcier Majdar, car les voies de la déraison sont ravинées d'éboulis et de fosses profondes.

Et maintenant que la Fortune te guide !

L'avènement d'Astre d'Or

Au commencement était le Chaos, au commencement étaient les Majdars.

Et les Majdars erraient à travers le cosmos vide et désolé en quête d'une terre où ils pourraient enfin s'établir. Un jour lointain, dans cette nuit des temps, leur apparut la planète que les humains nomment Magnamund.

Les Majdars contemplèrent Magnamund et ils se réjouirent. Ils virent les cimes et les vallons, les forêts, les jungles folles, ils virent cette terre fière, farouche et libre, et ils surent que leur errance avait pris fin. Désormais ce sol sauvage leur offrirait asile et subsistance, et en retour ils en feraient l'objet de leurs savantes recherches et de leurs soins. Et il en fut ainsi.

C'est alors qu'une nouvelle espèce apparut sur Magnamund : l'Humanité. Sous le regard protecteur et bienveillant des Majdars, ces hommes et ces femmes en devenir luttèrent pour leur survie et pour faire bourgeonner et grandir les premiers germes de leur Civilisation. Et les Majdars, auréolés de mystère, grands et altiers comme des dieux, usaient de leurs pouvoirs magiques pour aider l'Homme à progresser.

Plusieurs siècles s'écoulèrent, et les humains en vinrent à idolâtrer ces êtres magiques dont le savoir s'étendait chaque jour davantage. Assoiffés de connaissance, insatiables de découvertes, les Majdars s'employaient sans relâche à décrypter les énigmes du Monde, explorant les champs connus et inconnus de l'Existence, détachant leurs esprits de leurs corps pour les envoyer étudier des sphères étranges, au-delà du Matériel. Grande était leur prescience, en vérité, grand le pouvoir de leur pensée.

Les Majdars créèrent alors la Pierre-de-Lune. Ce joyau, taillé dans les rayons du champ astral de Nocturne, était la somme du

Savoir et de la Sorcellerie des Majdars, la pierre philosophale de leur Magie, la consécration de leur Sagesse.

Car l'Age d'Or des Majdars était advenu, et la Pierre-de-Lune était l'instrument de leur empire sur Magnamund. Aveuglés par le rayonnement de la gloire Majdar, les humains ne semblaient guère plus que des ombres.

Mais la Pierre-de-Lune transgressait les lois implicites de la Nature. A l'instar des Majdars, elle provenait d'un monde extérieur à celui des hommes, et sa présence sur Magnamund ébranlait l'ordre établi par les créateurs de la Planète et menaçait l'équilibre voulu par les dieux.

Alors la déesse Ishtar, Grande Prêtresse de la Lune et mère de tous les humains, apparut aux Majdars et leur parla du destin de l'Humanité : « Il est temps que les enfants de cette terre réclament leur héritage et leur indépendance. Leur ère est maintenant venue. Ils se sont perdus dans l'adoration de vos pouvoirs, mais le jour s'approche où ils convoiteront la Pierre-de-Lune. »

32 lit les Majdars répondirent : « Pardonne-nous, Grande Prêtresse, car nos intentions étaient pures. Nous aussi, nous chérissons les hommes, et nous t nous efforcions simplement d'aider et de protéger tes enfants. »

Alors Ishtar leur dit : « De la pureté de vos cœurs, je n'ai pas douté un seul instant. Mais l'humanité doit vivre libre, et cette planète n'est point de votre royaume. Il vous faut la quitter afin que les hommes puissent aller seuls vers leur destin, car vous empiétez sur leur territoire. »

Ces paroles emplirent le cœur des Majdars d'effroi. Se voyant à nouveau condamnés à errer dans le Néant, ils supplièrent la déesse de les laisser vivre sur Magnamund. Ishtar fut prise de pitié et leur dit : « N'aye^ crainte, car grande est ma clémence. Vous pourrez demeurer sur Magnamund, mais il vous faudra vous plier à mes commandements. J'exige que vous juriez

solennellement de ne plus jamais tenter d'infléchir le destin des hommes. La Pierre-de-Lune sera le prix de votre serment car vous allez y renoncer et la rapporter au champ astral dont elle est issue. »

Et les Majdars donnèrent leur parole. Ils firent serment devant Ishtar et rendirent la Pierre-de-Lune à la planète Nocturne. Alors ils s'exilèrent. C'est au sud de Magnamund, dans la Mer des Rêves, qu'ils élirent refuge et l'Ile de la Désolation devint leur nouvelle patrie. Là, les hommes ne pourraient jamais soupçonner leur présence. Pour mieux s'en garantir, les Majdars firent appel à leur Sorcellerie : l'île fut encerclée de mirages, de brouillards mystificateurs et de vents magiques, de telle sorte qu'aucun humain ne pourrait ni l'apercevoir ni encore moins l'approcher.

C'est ainsi qu'au fil du temps les hommes oublièrent les Majdars. Seules les provinces du sud se rappelaient ces êtres magiques et auréolaient leur souvenir de croyances et de légendes fantastiques. Là-bas, les Grands Prêtres du Culte Majdar perpétuaient la doctrine et les rites de génération en génération, dans l'attente du retour des Anciens. Quand les Majdars reviendraient, prophétisaient-ils, l'Humanité connaîtrait enfin la Paix et l'Harmonie.

Plus de deux mille ans s'écoulèrent. Comme l'avait annoncé Ishtar, l'Homme grandissait. Il érigea des villes et des empires, travailla la terre, connut l'amour et la haine, apprit la guerre et la conquête. | Il était devenu maître de son destin. Or une nouvelle puissance émergeait dans les provinces de Chadaki. Là régnait Charatchak, le redoutable roi démon. Ce nécromant, fervent adepte de magie noire, initiateur de cultes sataniques et de sacrifices humains, j'avait converti à sa religion du Mal une cohorte de I brutes épaisses et assoiffées de sang. Bientôt les terres de Chadaki furent le théâtre d'un horrible carnage : sans merci, les soldats de Charatchak persécutaient tous ceux qui refusaient d'adopter le nouveau culte. Quand, à force de massacres, Chadaki fut sou-i mise à leur pouvoir, le roi démon et

sa meute partirent en guerre contre les provinces voisines. Ce fut un épouvantable bain de sang : l'une après l'autre, les nations tombaient, et sur leurs ruines encore fumantes Charatchak bâtissait son Empire du Mal. Impuissants et le cœur brisé, les Majdars regardaient l'Humanité ployer sous le joug du démon, et le serment fait à la déesse Ishtar leur était une cruelle torture.

Le jour où Charatchak fut couronné Grand Seigneur de l'Empire Chadakine, une tempête d'une force surnaturelle ravagea la Mer des Rêves. Tout le jour et toute la nuit, la tornade fit rage. Bravant les sortilèges qui entouraient l'Ile de la Désolation, les eaux déchaînées venaient déferler contre le rivage ; les vagues, lacérées par la pluie et le vent, transpercées par la foudre, éclataient avec violence aux grondements du tonnerre. Vint enfin le petit matin, et avec lui le calme des eaux. Alors, les Majdars aperçurent avec stupeur un bateau échoué sur le rivage. Jamais auparavant un tel prodige ne s'était produit, car les brouillards et les vents magiques avaient toujours gardé les hommes au large de l'île et protégé les Majdars de leur curiosité.

Les Majdars se précipitèrent vers l'épave. Seul survivant du naufrage, un bébé qui pleurait. Pour ces êtres doués de prescience, l'arrivée d'un petit d'homme sur leur rivage était un signe du destin : ils conçurent aussitôt un plan pour sauver l'Humanité sans manquer à leur serment. Le petit orphelin reçut le nom d'Astre d'Or (Astre car les étoiles sont symbole d'espoir chez les Majdars, Or car un fil blond brillait dans la chevelure noire jais du bébé). Dans l'ombre de l'irascible déesse Ishtar, les Majdars élevèrent l'enfant comme un des leurs et l'initièrent à leurs secrets. Ils ne s'épargnèrent aucun effort pour éduquer le petit humain puisque leur but était d'en faire le sauveur de son peuple. Fort de la sagesse et de la Magie Majdars, ce fils d'homme pourrait affronter Charatchak. En effet — les Majdars le savaient bien — seule la mort du tyran de Chadaki libérerait l'Humanité et la rendrait à nouveau maîtresse de son destin.



e parchemin
a été decerné

Sorcier MAJDAR

Votre mission

Vous êtes Astre d'Or, seul humain au monde à avoir été initié à la Sorcellerie des Sages Majdars. Jusqu'à l'âge de seize ans, vous avez grandi sous leur protection, dans leur royaume caché de l'Ile de la Désolation. C'est alors qu'Arakya, Grand Sorcier des Majdars, vous confia une quête extrêmement périlleuse : sauver Jes hommes, vos frères, de la tyrannie de Charatchak, l'abominable Roi-Démon de Chadaki. Tenu par le serment fait à la déesse Ishtar de ne jamais intervenir dans le destin de l'humanité, les Majdars ne peuvent quitter leur île ; vous, en revanche, qui êtes humain n'êtes lié par aucune promesse, aussi avez-vous été désigné pour partir à la quête de la Pierre-de-Lune, qui vous permettra de renverser le Roi-Démon.

La Pierre-de-Lune, la quintessence de tous les pouvoirs Majdars, se trouve cachée dans le champ astral de la planète Nocturne, auquel on ne peut accéder que par la Porte de l'Ombre. Cette dernière est mobile et ne demeure jamais plus d'un jour au même endroit ; de surcroît, elle est invisible aux yeux des humains. C'est pourquoi vous êtes parti à la recherche des Kundis, une tribu d'êtres primitifs mais doués de pouvoirs magiques. Ils possèdent notamment le don de Vision Astrale, ce qui leur permet de voir les portes des autres champs cosmiques. Jadis, ils habitaient les forêts et les montagnes de Lara. Quand les armées Chadakines de Charatchak partirent à la conquête des terres libres du Sud, les Kun-dis franchirent les monts de Lara en passant par le défilé des Aubes. Et ils se mirent à tendre de fréquentes embuscades aux troupes Chadakines, parvenant toujours à se réfugier dans les forêts avant que les Chadakines ne puissent les frapper de représailles. Fou de rage et d'impuissance, Charatchak fit alors brûler les forêts, et les Kundis furent contraints de s'enfuir. Où se rendirent-ils ? Encore aujourd'hui, nul ne le sait, et c'est pourquoi les hommes les ont surnommés la Tribu Perdue de Lara. Sans l'aide des Kundis, vous ne parviendrez jamais à pénétrer dans le champ astral de Nocturne, aussi sillonnez-vous l'Empire Chadakine depuis près

d'un mois, à la recherche de la Tribu Perdue. Après avoir traversé la Mer des Rêves, vous aviez accosté à Shuni, le plus grand port de l'Empire Chadakine. C'est là que vous vous étiez lié d'amitié avec Chan-Li, un commerçant et voyageur au long cours plein d'humour et de bonhomie. Comme vous l'interrogiez sans méfiance sur la Tribu Perdue, des soldats Chadakines, surprenant vos paroles, vous avaient arrêtés et menés à la Halle aux Corrections, ¹ où vous aviez subi l'épreuve Mère Magri, Grande Sorcière Chadakine. A l'aide de la Pierre de Kazim, la prêtresse de Charatchak avait vainement tenté de décrypter votre esprit.

C'est alors qu'intervint Tanid, la jeune et jolie apprentie de Mère Magri. Courageusement, la jeune fille vous aida à vous enfuir de l'horrible prison et se joignit à votre expédition.

Guidés par Chan, vous vous étiez mis en route tous trois pour l'Azanam, une province située à l'extrême sud, où vous espériez trouver la Tribu Perdue.

Hélas ! vous ne pouviez échapper longtemps à la vengeance de Mère Magri... Grâce au pouvoir de la Pierre de Kazim, la sorcière jeta contre vous un Klaysha, une créature d'ombre qui se nourrit de l'âme des humains. Voyant que ni vos Pouvoirs Magiques ni votre Baguette de Sorcier n'avaient prise sur le mangeur d'âmes, la jeune Tanid se sacrifia pour vous sauver la vie : recourant à un sortilège, elle attira sur elle l'attaque du Klaysha, et tous deux disparurent dans un crépitement de flammes. Le cœur gros, vous étiez alors reparti vers le sud, vous enfonçant dans le désert aride des gorges de l'Agazad. C'est là que périt votre compagnon, dévoré par un Kraku, une créature ailée, au corps recouvert de pustules. Après une fuite éperdue dans les galeries souterraines d'un nid de Mantizes des Antres, ces insectes géants qui nichent dans les falaises, vous avez enfin atteint les jungles de l'Aza-nam et trouvé la Tribu Perdue de Lara, qui habite sur les cimes des arbres. Hélas, l'accueil que vous réservent les Kundis est des plus tièdes ; ils refusent de croire que vous avez été envoyé par les Majdars. Vous voici maintenant dans la maison de leur roi,

Okosa. Urik, le vieux sorcier de la tribu, vous met au défi de prouver que vous êtes bien un Sorcier Majdar en trouvant la solution de l'énigme suivante :

*« Majdar et Kundi,
Face à face,
Yeux dans les yeux.
Majdar voit Kundi,
Mais Kundi, que voit-il ? »*

Pour répondre à cette étrange devinette et pouvoir ainsi reprendre votre quête, rendez-vous au 1.



1 Telles les tours d'une citadelle, les maisonnettes des Kundis se dressent sur les cimes des Azabois.

Un lourd silence pèse dans la pièce, tandis que vous vous concentrez de toutes vos forces sur la devinette. Le roi Okosa, sa suite et le sorcier Urik ont tous les yeux rivés sur vous. Et, soudain, une étincelle jaillit dans votre esprit :

*« Majdar et Kundi,
Face à face,
Yeux dans les yeux... »*

Comment n'y avoir pas songé plus tôt ? Les Majdars ont les pupilles argentées comme des disques de miroir, et quiconque les regarde droit dans les yeux y trouve son propre reflet !

« Majdar voit Kundi, Mais Kundi, que voit-il ? »

Le KuYidi se voit lui-même ! Vous donnez la réponse. Aussitôt, la tension qui chargeait l'atmosphère se dissipe, et un respect mêlé de crainte se peint sur le visage des Kundis. Urik s'incline devant vous : « Bienvenue à toi, ami ! » vous dit-il simplement. C'est maintenant le roi Okosa qui se lève et vient vous étreindre d'une main ferme. « Pardonne-nous, déclare-t-il. En ces périodes de trouble... Les Chadakines se cachent sous bien des déguisements, et le Mal a plus d'un visage... Mais maintenant que nous savons que tu dis la vérité, nous t'aiderons autant que nous pourrons. » Vous laissez échapper un profond soupir car, sans l'aide des Kundis, votre mission aurait été condamnée à l'échec. En effet, seuls les Kundis, grâce à leur vision magique, peuvent localiser la Porte de l'Ombre, qu'il vous faut franchir pour pénétrer dans le Champ Astral de Nocturne où est cachée la Pierre-de-Lune. Vous voulez remercier le roi mais les forces vous manquent. Comme la tension engendrée par la réaction première des Kundis se dissipe, vous sentez brusquement la fatigue accumulée au cours de votre périlleux voyage vous envahir. Vous défaillez. Comme émergeant d'un épais brouillard, vous vous réveillez lentement. Les yeux encore tout embués de sommeil, vous regardez Urik, qui penche vers vous son visage bienveillant et

buriné de rides. « Ça... ça fait... longtemps? » balbutiez-vous avec effort.] « Trois jours. Trois jours et trois nuits », répond le vieux sorcier. Une lueur malicieuse pétille dans son regard, tandis qu'il ajoute : « Rien de tel qu'un bon petit somme, n'est-ce-pas ? »

Vous vous redressez dans le hamac où vous avez si bien dormi et vous regardez autour de vous. La chambre aux murs en bois est inondée de lumière, et le soleil entre à flots par les fenêtres ouvertes. Les événements des semaines passées vous reviennent brutalement en mémoire ; vous regardez vos jambes et vos bras, et constatez avec stupeur que toutes vos blessures ont disparu ! Pas la moindre trace, même, de la morsure au mollet que vous avait infligée la Mantize des Antres ! « Magie Kundi », commente Urik, énigmatique. Pendant votre sommeil, vos robes en haillons ont été soigneusement reprises et lavées. Vous vous habillez et vous vous attablez devant un excellent petit déjeuner d'eau de pluie et de galettes de miel. Frais et repu, vous suivez Urik qui veut vous mener auprès du roi. A peine avez-vous franchi la porte que la beauté de la forêt de Nuages vous coupe le souffle : telles les tours d'une citadelle d'arbres, les maisonnettes en bois des Kundis se dressent sur les cimes des Azaboïs, dont l'épais feuillage puise l'humidité à même l'océan de brume qui les enveloppe. De gracieuses passerelles de branchages relient les huttes les unes aux autres.

Sautillant comiquement sur ses jambes arquées, Urik vous précède d'un pas guilleret. De temps à autre, il se retourne et vous adresse un large sourire de sa bouche édentée. Vous voici enfin au seuil de la vaste demeure royale, où le souverain Okosa et sa suite sont rassemblés. Urik vous mène au-devant du roi. « Ça va mieux ? » vous demande celui-ci d'une voix cordiale. Vous acquiescez et vous le remerciez de vous avoir prodigué, lui et ses hommes, tant de soins et d'attention.

« Il y a de cela longtemps, reprend Okosa, avant que le pouvoir du Roi-Démon Charatchak ne s'étende aux royaumes du Nord, les Majdars et les Kundis étaient de grands alliés. Les Majdars avaient besoin de la vision magique des Kundis pour découvrir

d'autres mondes et d'autres champs astraux. Seuls les Majdars pouvaient s'y rendre, seuls les Kundis pouvaient les voir : les deux tribus s'entraidaient donc. Nous avons beaucoup appris des Majdars. Hélas, quand ils s'en allèrent, le Roi-Démon envoya ses troupes Chadakines sur nos terres et fit brûler les forêts où nous habitons, dans les montagnes de Lara. Et, maintenant, les Majdars envoient un grand sorcier détruire le pouvoir Chadakine et renverser l'ignoble Roi-Démon. Au nom de l'ancienne amitié entre nos tribus, les Kundis Se mettent à l'entière disposition du sorcier Majdar. Comment pouvons-nous t'aider, Astre d'Or ? » « Je dois me rendre au Champ Astral de Nocturne pour y reprendre la Pierre-de-Lune du temps jadis, répondez-vous. Mes maîtres m'ont dit qu'il me fallait d'abord partir à la recherche de la Porte de l'Ombre, visible seulement aux yeux des nobles Kundis. Donne-moi un guide pour m'y mener, ô roi ! »

A ces mots, Okosa fronce les sourcils. « La Porte de l'Ombre, dit-il, va et vient. Elle ne demeure jamais longtemps au même endroit. L'œil Kundi doit scruter loin, très loin, pour deviner en quel lieu la Porte fera sa prochaine apparition. Je vais choisir pour toi l'homme à la vue la plus perçante. » Vous examinez l'assemblée, vous demandant lequel de tous ces vaillants Kundis sera votre guide. Avec un geste solennel de la main, Okosa vous déclare : « Astre d'Or, je te remets entre les mains d'Urik le Sage. » Stupéfait, vous regardez Urik qui vous sourit en retour et s'incline avec humilité. Le sorcier vous semble beaucoup trop vieux et trop frêle pour affronter les dangers du voyage, mais sans sa vision votre quête ne peut aboutir. Peut-être, vous dites-vous avec optimisme, le vieillard a-t-il des talents cachés... Urik prend la parole : « Il n'y a pas de temps à perdre, dit-il, nous devons partir tout de suite. Je vais trouver la Porte de l'Ombre. Attends-toi, sorcier, à voir de la vraie magie Kundi ! » Sur ces mots, Urik vous adresse un sourire malicieux, et vous avez l'impression — une fois de plus — que le vieil homme vous nargue comme s'il détenait des pouvoirs exceptionnels.

« Je vais recourir à un grand sortilège, déclame-t-il à l'assemblée, tel un acteur en représentation. Reculez ! Faites-moi place ! Je

vâis localiser la Porte de l'Ombre ! » Un vaste cercle se forme et Urik se dirige à pas lents vers le centre, remuant la queue et roulant des yeux pétillants. Vous l'observez avec curiosité tandis qu'il tourne sur lui-même de plus en plus vite, chassant l'air de ses poumons avec des sifflements d'abord longs, puis brefs et saccadés. Les nombreuses clochettes qu'il porte carillonnent furieusement et les plumes dont ses habits sont ornés volettent au vent. Le voici maintenant qui jette les bras au ciel et se met à hurler des bribes d'incantations. Ce vieillard vous semble fou à lier, et vous réprimez à grand-peine votre envie de rire. Autour de vous, cependant, les Kundis regardent la scène avec gravité. Soudain, Urik pousse un cri perçant et interrompt brutalement sa danse pour s'écrouler à terre en tourbillonnant. Il gît maintenant sur le sol, complètement immobile. Vous voulez courir pour lui porter aide, mais une main vous arrête. « Non, vous souffle un jeune Kundi à l'oreille, ne bouge pas ; il entre en transe, maintenant. Le rituel est fini, la vision va venir. » « Quoi ? vous exclamez-vous, il va recommencer ? » Effectivement, le spectacle est loin d'être fini. Après un temps de silence, entrecoupé seulement par sa respiration haletante, Urik se redresse et s'assied, le dos bien droit, les bras et les jambes tendus. De ses yeux grands ouverts, il semble scruter l'infini. « Je vois des montagnes ! grommelle-t-il. Des montagnes noires... Et au-delà... une large vallée, des terres mortes, des cendres, de la poussière ! Tout est plongé dans l'obscurité... et plus loin, je la vois ! Je vois la Porte de l'Ombre, baignée par les rayons de la pleine lune... » Un débat enflammé s'engage, au terme duquel tous tombent d'accord : les montagnes de la vision d'Urik doivent être les monts de Gorn, et les terres mortes la vallée de la Désolation, une grande plaine désertique qui s'étend au-delà de la chaîne montagneuse, ancien théâtre d'un cataclysme dévastateur. Les Kundis sont convaincus que la Porte de l'Ombre apparaîtra dans la vallée de la Désolation au moment de la pleine lune, car Urik a vu celle-ci dans l'apparition. « Nous sommes déjà à la nouvelle lune », fait observer Okosa. « Plus que deux semaines... » murmurez-vous. « Oui, Astre d'Or, dit le roi, deux semaines seulement pour traverser trois cents kilomètres de pays Chadakine, franchir des montagnes escarpées et parcourir des

déserts sauvages et inconnus. Vous avez peu de temps... » « Qu'en penses-tu, Urik ? » demandez-vous au sorcier. Le visage ratatiné du vieillard se fend d'un large sourire et il prend un air entendu pour vous répondre jovialement : « Peu de temps... et beaucoup à faire ! J'ai un plan pour couvrir une longue distance et laisser l'Azanam loin derrière nous en un seul jour ! » « Mais quand ? Et comment ? » demandez-vous. « Le grand sorcier doit apprendre la patience, rétorque Urik. Tu verras... Tiens-toi prêt demain matin à l'aurore ». Sur ces mots Urik tourne les talons et quitte rapidement la pièce, vous laissant en proie à une profonde perplexité. Vous adressez au roi un regard interrogateur, mais il se contente de hausser les épaules. « Les sages nous intriguent parfois, commente-t-il avec philosophie, mais qui osera contester les voies de la sagesse ? » Comme beaucoup de dictons Kundi, celui-ci ne souffre aucune réplique. Il ne vous reste plus qu'à patienter jusqu'à l'aurore pour connaître le plan du Sorcier Kundi. Rendez-vous au [126](#).

2

Urik a fait des réserves de Lianor et vous tend trois champignons bleus, qui comptent chacun pour 1 Repas. Rangez-les dans votre Sac à Dos. Vous repartez sans plus tarder, car le succès de votre quête dépend de votre rapidité à atteindre la vallée de la Désolation. Vous voyagez deux jours durant à travers la forêt des marais, devant à chaque pas enjamber des racines entrelacées, aussi êtes-vous exténué. Si vous possédez le Pouvoir Magique d'Alchimie, rendez-vous au [45](#). Sinon, rendez-vous au [71](#).

3

Vous soufflez mais en vain : les Pipeaux de Chaksu n'émettent pas le moindre son. Malgré votre vaillante résistance, les féroces Chadakines vous taillent en pièces avant même que la meute hurlante ne vous ait rattrapé. C'est ainsi que prennent fin votre vie et votre mission.



4

Avec un bruit de ventouse, une énorme masse informe émerge d'une proche fondrière. La chose — comment appeler ce répugnant magma de boue visqueuse et de lianes mortes ? — se jette sur vous et vous enlace en une étreinte qui vous étouffe et vous révulse. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Vous êtes la proie d'un Géant des Marais dont le dessein ne fait aucun doute : il veut vous presser comme un citron jusqu'à ce que mort s'ensuive...

GÉANT DES MARAIS HABILITÉ: 16 ENDURANCE : 30

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [65](#).

5

Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous avez le Talisman Magique des Majdars en votre possession, ajoutez **2** au nombre obtenu. Si vous possédez l'Amulette d'Argent de Gnajna le Sage, augmentez le total indiqué par la *Table de Hasard* de 1 point. Si votre total final est compris entre 0 et 7, rendez-vous au [236](#). S'il est compris entre 8 et 12, rendez-vous au [74](#).

6

Quiconque a été initié à l'art de la Sorcellerie sait se servir d'un Minéral Spirituel. Si vous disposez de cet Objet Spécial, rendez-vous au [238](#). Sinon, rendez-vous au [55](#).

7

Les yeux toujours fermés pour ne pas rompre le sortilège, vous faites signe à l'Esprit de l'Air ; celui-ci se met alors à planer vers vous pour pénétrer dans le domaine de la Terre. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté **2** points de **VOLONTÉ**. Rouvrant les yeux, vous vous apercevez avec frayeur que les Chadakines ont déjà atteint les berges du lac. Leur chef vitupère des ordres et les soldats prennent aussitôt leurs positions, chargeant leurs armes et se préparant à faire feu. Aucune trace des Génies des Airs... Vous auraient-ils laissé tomber ? Le commandant Chadakine aboie quelques ordres et ses guerriers décochent une volée de flèches d'arbalète dans votre direction. Urik et vous-même vous plaquez instinctivement au sol. Une clameur effrayée, qui provient des rangs ennemis, vous fait lever la tête : l'Esprit de l'Air ne vous a pas oubliés, loin de là ! Balayées par un tourbillon de poussière, les flèches s'envolent en tornade loin de vous, dans un bruissement de bois et de fers brisés. A quelques pas devant vous se tient l'Élément ; il a pris la forme d'un Spectre d'Air et fait barrage aux traits Chadakines de son corps diaphane où luisent deux yeux bienveillants. « Urik, criez-vous, et le Poisson-Djal ? » Une autre volée de flèches part vers vous, dispersée elle aussi par le Spectre d'Air. Sans un mot, Urik sort un petit boomerang hérissé de dents tranchantes comme des lames de rasoir des plis de sa tunique. « Je vais voir ce que je peux faire », dit-il alors. Il vise soigneusement les yeux exorbités du Poisson-Djal et lance son boomerang, qui frappe la créature de plein fouet, lui tranchant un œil avant de revenir se poser aux pieds du sorcier. Le Poisson-Djal s'est liquéfié, laissant pour seule trace de son existence une mare de sang vert. Urik se penche pour ramasser son arme et vous regarde, yine expression

de dégoût horrifié figée sur le visage. « Et si nous partions, maintenant ? » déclare-t-il. Rendez-vous au [74](#).

8

Quand vous revenez à vous, vous êtes allongé sur une banquette dans la forteresse Chadakine. Urik se tient à votre chevet, visiblement inquiet. « Que m'est-il arrivé ? » demandez-vous. « Samur t'a porté jusqu'ici, explique Urik. C'est un homme fort et un vaillant guerrier. » « Et la bataille ? » Urik vous raconte alors la victoire éclatante de la Ligue des Libres et la déroute des troupes Chadakines, forcées de détalier comme des lapins à travers les rues de la ville. Pour la première fois, l'édifice du mal de Charatchak se trouve ébranlé, et malgré son génie infernal le Roi-Démon ne pourra jamais refermer la brèche ouverte par le vent farouche de la libération. Rendez-vous au [133](#).

9

Vous vous faufilez dans une ruelle latérale déserte, Urik à vos côtés. « Que de bruit ! Que d'esbroufe ! vous glisse-t-il à l'oreille. Tu as quelque chose à prouver, Grand Sorcier ? » Vous lancez un regard noir à votre compagnon, mais vous résistez à l'envie pressante de lui retourner une remarque acerbe et bien tournée, vous contentant de grommeler : « Comment allons-nous sortir d'ici ? » « Je ne sais pas, répond Urik, sarcastique. En allumant un autre feu, peut-être ? » Cette fois-ci, c'en est trop, vous allez exploser de rage. Vous vous tournez vers Urik pour lui dire le fond de votre pensée, mais les paroles meurent sur vos lèvres ; soudain blême, Urik pointe quelque chose du doigt derrière vous, sans un mot. Suivant son regard, vous apercevez une imposante silhouette qui émerge de l'obscurité et s'approche vers vous à pas lourds, brandissant une épée à la lame ensanglantée. Rendez-vous au [211](#).

10

La masse se traîne d'un pas lourd et pesant vers vous. Vous parvenez à discerner les vagues contours de ses bras et de ses jambes, mais rien de plus. Le Géant des Marais se projette soudain en avant, essayant de vous prendre dans une étreinte mortelle.

GÉANT DES MARAIS HABILITÉ: 16 ENDURANCE: 30

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [65](#).

11

L'accès à la clairière est très étroit, de sorte que les Chadakines ne peuvent s'y faufiler qu'en petits groupes. Trois Chadakines se glissent entre les branchages et se ruent vers vous, en poussant des cris de guerre. A votre plus grande surprise, Urik sort alors de sa besace un boomerang hérissé de dents pointues et tranchantes, qu'il envoie lestement vers l'un des Chadakines, lui brisant le poignet avec une précision stupéfiante. En voici un hors de combat, mais il reste deux autres guerriers, que vous allez devoir affronter ensemble jusqu'à ce que mort s'ensuive.

DEUX GUERRIERS

CHADAKINES HABILITÉ: 18 ENDURANCE: 24

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [82](#).

12

Rien de comestible ne pousse dans la région marécageuse que vous allez traverser, aussi Urik vous don-ne-t-il trois tubercules de Lianor. (Rangez-les dans votre Sac à Dos ; chaque tubercule équivaut à 1 Repas.) Au fur à mesure que vous descendez la colline, l'air se charge d'humidité et il devient de plus en plus difficile de respirer. Vous voici maintenant à l'orée d'une vaste étendue boueuse, que vous entreprenez de parcourir à pas lents.

Au bout d'un ou deux kilomètres, Urik laisse échapper un petit cri étouffé : il a mis le pied dans une fondrière et s'enlise à grande vitesse. Vous l'en tirez à grand-peine et reprenez votre route, tous deux légèrement ébranlés par cet incident. A peine quelques minutes se sont-elles écoulées que vous vous embourbez, à votre tour, jusqu'à la taille ; une peur-panique vous gagne mais, heureusement, votre compagnon réagit en une fraction de seconde et vous hisse sur la terre ferme. Vous l'avez échappé belle ! D'un ton grave, Urik vous informe que les fondrières risquent fort de se faire de plus en plus nombreuses et profondes. Si, par malheur, vous vous enlisiez tous les deux dans les boues mouvantes en même temps, vous n'auriez pas le moindre espoir de survie. Si vous désirez recourir à votre Pouvoir Magique de Voyance pour prévenir les dangers, rendez-vous au [67](#). Si vous ne disposez pas de ce Pouvoir ou si vous ne jugez pas opportun d'y faire appel, rendez-vous au [89](#).

13

Vous émergez de votre état de transe pour apercevoir un gigantesque tas de boue verdâtre et gluante surgir du marécage et se diriger vers vous avec des gargouillis visqueux. Vous reculez d'un pas et vous vous préparez à vous défendre. Cette masse informe, entremêlée de branchages pourris, est un Géant des Marais assoiffé de sang humain. Rendez-vous au [10](#).

14

Vous parvenez à parasiter le foyer d'où rayonne la lueur de la Pierre de Kazim et vous entrez en contact avec l'esprit de la sorcière Chadakine. Cette dernière est tellement concentrée sur la Pierre maléfique qu'elle ne remarque même pas votre interférence, et vous avez tout le loisir de jauger sa force psychique et ses pouvoirs. Rendez-vous au [142](#).



13 *Cette masse informe, entremêlée de branchages pourris, est un Géant des Marais assoiffé de sang humain.*

15

La réponse à vos questions ne se fait guère attendre : une flèche décochée par un Chadakine tapi dans les hautes herbes du marais fend l'air en sifflant et vient se ficher dans l'aile de l'Oxlo. Le malheureux animal pousse un cri strident et se laisse tomber comme une pierre dans un petit lac fangeux aux berges sablonneuses. Entraînés dans sa chute, vous priez le ciel que les eaux soient assez profondes pour amortir l'impact. Rendez-vous au [125](#).

16

Vous préférez ne pas perdre une minute, car il vous reste seulement dix jours pour atteindre la vallée de la Désolation. Cependant, tout le temps que vous marchez, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander qui vous suit. Bientôt le crépuscule tombe, et vos poursuivants ne se sont toujours pas manifestés. Urik repère un bosquet d'arbres et suggère de s'y arrêter pour passer la nuit. Si vous désirez suivre son conseil, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez tendre une embuscade à vos poursuivants avant d'établir le camp, rendez-vous au [22](#). Enfin, si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et que vous souhaitez y recourir pour deviner l'identité de vos poursuivants, rendez-vous au [35](#).

17

Vous vous réveillez secoué de frissons fiévreux, provoqués par le contact de la Sentinelle de la Mort. Vous êtes extrêmement affaibli et il vous semble qu'un fluide glacial coule dans vos veines. Il est hors de question de reprendre la route aujourd'hui : votre corps, brisé de fatigue, a besoin de sommeil. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Alchimie et de quelques feuilles d'Azaboïs, rendez-vous au [299](#). Sinon, rendez-vous au [265](#).

18

Vous descendez le talus qui surplombe les berges du fleuve. Celui-ci n'est pas très large, mais Samur vous met en garde : le courant du Balzar est tellement puissant qu'il peut entraîner le nageur qui ne saurait pas lui résister vigoureusement. Vous regardez les eaux bouillonnantes avec appréhension. Samur plonge le premier ; nageant à grandes brassées, il atteint rapidement l'autre rive. A tour de rôle, chacun traverse le fleuve, et c'est maintenant à vous. Vous êtes parvenu sans encombre à mi-parcours quand, brusquement, un tourbillon vous aspire vers le fond. Au prix d'efforts désespérés, vous vous maintenez à la surface mais hélas, dans votre lutte contre le fleuve, vous avalez une gorgée d'eau saumâtre. Si votre total d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 15, rendez-vous au [62](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [70](#).

19

La puissance de votre attaque vous a porté loin des courtisans, de l'autre côté de l'arcade. Vous êtes maintenant au milieu d'un couloir. Où allez-vous vous diriger :

Sur la gauche ? Rendez-vous au [135](#)

Sur la droite ? Rendez-vous au [248](#)

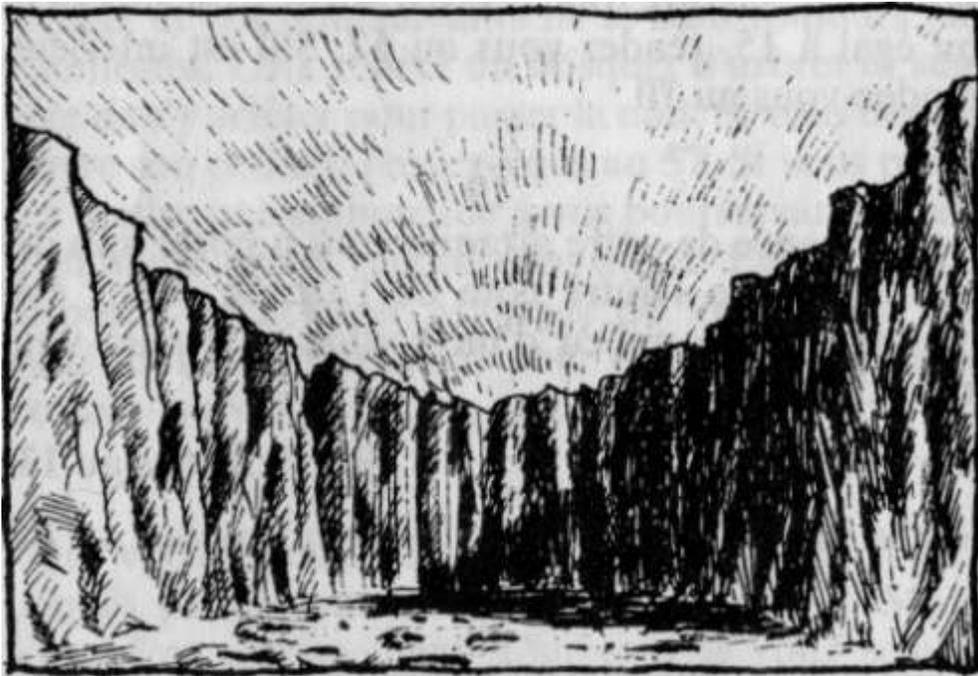
20

Vous voulez emprunter un sentier qui mène à une rivière, mais celui-ci est barré par les Chadakines qui y avancent à grands pas ; aussi êtes-vous contraints de vous enfoncer dans des taillis aux branches épaisses et entremêlées. Vous avez du mal à vous faufiler entre les buissons, et les Chadakines ont vite fait de vous rattraper. Avant même que vous n'ayez pu brandir votre Baguette de Sorcier, ils lâchent un Terrier Magdi sur vous. Vous ne pouvez fuir, et vous allez devoir affronter le Magdi dans un combat à mort. Charatchak, le créateur de cette race de chiens assoiffés de sang, a usé de ses pouvoirs pour les doter d'une

résistance à la magie, ce qui va vous **affaiblir de 2 points d'HABILETÉ pour toute la durée du combat.**

TERRIER MAGDI HABILETÉ: 20 ENDURANCE: 30

Si le combat se prolonge au-delà de quatre Assauts, rendez-vous au [149](#). Si vous êtes vainqueur en quatre Assauts ou moins, rendez-vous au [97](#).



21

Les Chadakines vous ont aperçu et se ruent à l'attaque avec des cris féroces. Rassemblant toutes vos forces de concentration, vous propulsez votre influx mental vers le Champ de Réception Psychique des Éléments. Auquel allez-vous demander de l'aide :

L'air ? Rendez-vous au [167](#)

Le Feu ? Rendez-vous au [109](#)

L'Eau ? Rendez-vous au [239](#)

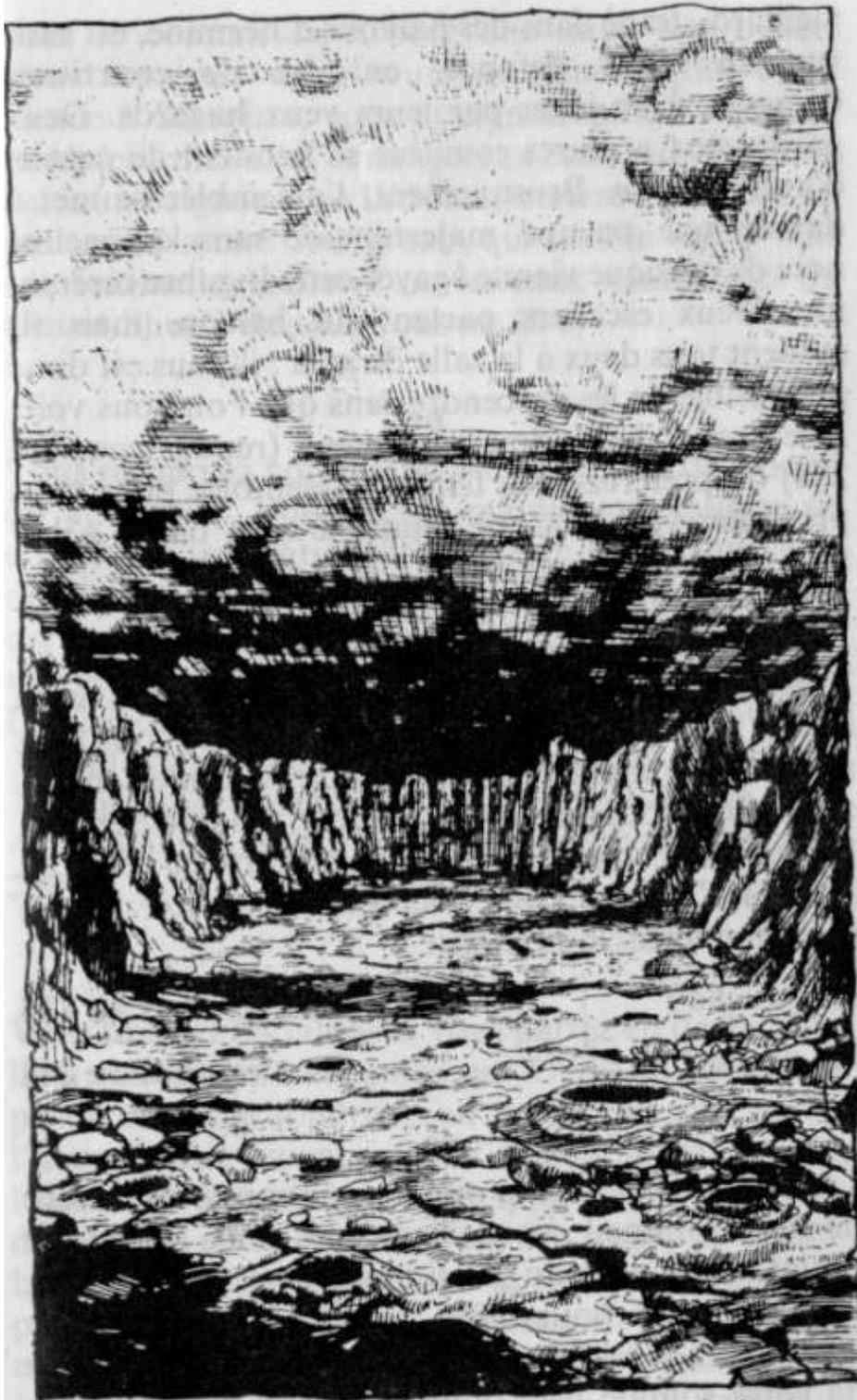
La Terre ? Rendez-vous au [244](#)

22

« Je crois que nous ferions mieux de démasquer nos poursuivants, dites-vous. Nous allons leur tendre un piège. » « Rien de plus simple ! s'exclame Samur. Je suis un guerrier des plaines, j'ai l'habitude de ces stratégies ! » Vous établissez le camp et vous faites un grand feu de bois. Samur s'éclipse alors discrètement, vous recommandant avec insistance de ne pas quitter le bosquet avant son retour. Le crépuscule fait place à la nuit, et Samur ne revient toujours pas. L'inquiétude vous gagne, vous et Urik, et vous scrutez les ténèbres avec appréhension. Soudain, vous entendez un cri étouffé. Rendez-vous au [60](#).

23

Au bout d'un moment, le boyau débouche au pied des monts de Gorn. Dans le ciel sans étoiles, la pleine lune trille d'un éclat doré, illuminant l'étendue aride de la vallée de la Désolation, vaste désert de cratères et de lave refroidie. Çà et là, la plaine rocailleuse est percée de cheminées où le vent s'engouffre en hurlant. « Depuis quand la lune est-elle pleine ? » demandez-vous à Urik. « Cela, je l'ignore, vous répond-il, mais ce que je sais, c'est que la Porte de l'Ombre est très proche, à quelques pas sous terre seulement. » Sans hésiter, vous vous élancez à toutes jambes à travers la plaine désertique, suivi de près par Urik. Toutes les cheminées de pierre mènent sous terre, mais elles sont légion : laquelle allez-vous emprunter ? Une vision d'horreur vous distrait brutalement de votre perplexité : se dressant comme un serpent, une créature émerge de l'une des cheminées, tortillant son corps blanchâtre et squelettique. Dans ses yeux pâles et sans pupilles brille un éclat de malice sournoise et cruelle. C'est un Lombric des Abîmes, monstre d'une rare perversité. Avec un sifflement lugubre, le Lombric ondule vers vous. Allez-vous l'affronter (rendez-vous au [273](#)) ou préférez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [243](#)) ?



23 La pleine lune illumine la vallée de la Désolation, vaste désert de cratères et de lave refroidie.

24

Votre Sorcellerie n'a pas le moindre effet sur la Sentinelle de la Mort, car son corps est immatériel, et donc invulnérable aux attaques humaines. Rendez-vous au [169](#).

25

Redoublant de précaution, vous suivez les méandres du ruisseau. Les Chadakines fouettent les hautes herbes, espérant vous débusquer, et chacun de leurs coups attaque comme une scie vos nerfs hypertendus. Heureusement, grâce à la ruse d'Urik, les Terriers Magdis n'ont pu suivre vos traces et vous parvenez aisément à vous dérober à leur vue en vous cachant dans les replis accidentés de la berge. Au bout d'un moment, les Chadakines rebroussement chemin en pestant de rage. Rendez-vous au [252](#).

26

Samur claque la porte derrière vous et Grando, expert en serrurerie, bloque le verrou en se servant des étranges outils qu'il emporte toujours avec lui. Vous reprenez votre marche dans le long boyau qui serpente sur plusieurs kilomètres, tant et si bien qu'au bout d'un moment vous avez perdu tout sens de l'orientation : vous ne savez plus si vous êtes en train de vous rapprocher des monts de Gorn ou de vous en éloigner. Vous parvenez enfin au bout du tunnel et vous accédez, par une porte secrète, à un balcon intérieur qui surplombe une vaste salle de gala ornée de lourdes moulures en stuc. Le spectacle qui s'offre alors à votre vue est des plus étranges. Un vieillard, drapé dans des haillons d'hermine, est assis sur un trône défoncé, entouré de courtisans déments, à en juger par leurs yeux hagards. Deux gardes aux armures rouillées se tiennent de part et d'autre du roi. Brusquement, l'assemblée se met à danser une pavane majestueuse, sans qu'aucune note de musique vienne égayer cette lugubre cérémonie. Deux escaliers partent du balcon, mais ils mènent tous deux à la salle de gala ; il vous est donc

impossible de les descendre sans que l'on vous voie. Allez-vous descendre calmement (rendez-vous au [284](#)) ou préférez-vous fendre l'assemblée pour vous précipiter vers la sortie, quitte à vous battre s'il le faut (rendez-vous au [87](#)) ?

27

Vous êtes épuisé et vous sentez vos forces vous lâcher ; tout votre corps vous fait mal car vous avez reçu de nombreux coups, sans gravité mais néanmoins douloureux. Vous titubez ; heureusement, Samur vous empoigne d'une main forte et vous fait franchir l'arcade. Vous voici dans un couloir. Quelle direction allez-vous choisir :

La gauche ? Rendez-vous au [135](#)

La droite ? Rendez-vous au [248](#)

28

Les trilles stridents des oiseaux exotiques vous tirent de votre sommeil ; vous clignez des yeux, ébloui par l'éclat rouge sang du soleil qui se lève. Votre corps, tout cloqué et boursoufflé, vous brûle atrocement : les insectes et les Nymphes Sanguinaires ont profité de votre somme pour vous piquer et vous pomper 2 points d'**ENDURANCE**. Ils n'ont pas épargné Urik non plus, lequel, pour la première fois depuis que vous le connaissez, arbore une mine renfrognée. Vous reprenez votre route. Comme le jour commence à décroître, vous atteignez enfin la bordure nord des immondes et dangereux marais de Gur-Lu. Au loin, baignée dans la douce lumière du couchant, se dessine la cité de Karnali, qui semble veiller telle une sentinelle de pierre sur les eaux scintillantes du Grand-Shuni. Rendez-vous au [204](#).

29

Vous rechargez votre Baguette de Sorcier de 1 point de **VOLONTÉ**. Vous devez maintenant essayer de contrôler l'irradiation de la Pierre de Kazim et de neutraliser son propriétaire en recourant à vos forces psychiques. De combien de points de **VOLONTÉ** supplémentaires désirez-vous soutenir votre effort ? De 2 points, ce qui vous portera à un total de 3 points pour cette attaque (rendez-vous au [112](#)), de 3 points, soit 4 points en tout (rendez-vous au [136](#)), ou de 4 points, soit 5 points en tout (rendez-vous au [219](#)).

30

Vous tournez les talons et vous partez en flèche dans la direction opposée, guidé par Urik qui contourne prudemment la fondrière où vous vous êtes tout à l'heure enlisé. Inconscient du danger qui le menace, le guerrier Chadakine se précipite vers vous, brandissant son épée. A peine a-t-il fait quelques enjambées qu'il s'embourbe dans la vase mouvante en poussant un horrible cri de détresse. Fermant vos oreilles à ses appels désespérés, vous pressez l'allure. Urik vous mène maintenant le long d'un petit ruisseau qui serpente à travers les hautes herbes en méandres sinueux. Soudain, un hurlement sinistré[^] retentit derrière vous, qui vous glace le sang : vous avez reconnu l'appel sanguinaire d'un Magdi, le produit d'une aberration génétique élaborée par l'esprit pervers et malade du Roi-Démon : ce chien terrier est un monstre à deux têtes. Vous suivez de près le cours d'eau, espérant que ses émanations humides et odorantes brouilleront votre piste, et vous marchez aussi vite que la prudence l'autorise : le moindre bruissement d'herbe pourrait en effet se révéler fatal... Rendez-vous au [156](#).

31

L'esprit de l'Officier de Guerre, affaibli par la peur, cède aisément à l'emprise de votre pouvoir. Vous lui insufflez une pulsion de mort, et aussitôt l'Officier s'ébranle comme un automate et



31 *L'Officier de Guerre rompt le cou de la Sorcière Chadakine dans une étreinte d'acier.*

avance vers la sorcière Chadakine, mû par un irréprouvable besoin de tuer. La Sorcière veut lui résister mais il est déjà trop tard : l'Officier de Guerre lui rompt le cou dans une étreinte d'acier. A peine la vieille a-t-elle rendu son dernier soupir que la Pierre de Kazim s'éteint. Privés de ce soutien surnaturel, les soldats Chadakines qui gardent la forteresse chancellent ; et c'est avec des cris de triomphe que les guerriers de la Ligue des Libres passent à l'attaque. Rendez-vous au [48](#).

32

Urik et Samur proposent d'aller chasser du gibier pour faire des provisions de route. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Quel chiffre avez-vous obtenu :

De 0 à 3 ? Rendez-vous au [106](#)

De 4 à 6 ? Rendez-vous au [217](#)

De 7 à 9 ? Rendez-vous au [173](#)

33

Affaibli par cette violente rixe, vous ne parvenez pas à vous enfuir de la salle du trône aussi vite que vos compagnons, et les courtisans déments en profitent pour se jeter sur vous. La colère et la folie décuplent leurs forces et, avant même que Samur n'ait pu intervenir, la horde sauvage vous écartèle avec des cris hystériques. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

34

Les yeux fermés pour maintenir la vision mentale, vous tendez le bras vers l'Esprit du Feu, qui s'avance aussitôt en pétillant. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 3 points de **VOLONTÉ**. Quand vous rouvrez les yeux, les Chadakines sont déjà en train de se déployer sur les rives du lac. Leur chef aboie des ordres et ils bandent leurs arbalètes, prêts à passer à l'attaque. Les voici maintenant qui visent, sûrs d'eux et

inconscients du danger qui les guette : une colonne de fumée noire s'élève en volutes à quelques pas derrière eux... Et, soudain, un guerrier saute en l'air en poussant un cri strident ; ses habits ont pris feu ! Le bougre a beau s'envoyer de grandes claques sur tout le corps, il périt rôti en quelques minutes à peine. Peu à peu, les armures de ses compagnons se mettent à fondre elles aussi ; pris de désespoir, un guerrier plonge dans le lac, pour y rencontrer un sort guère plus enviable : fendant les flots, le Poisson-Djal se précipite avec appétit vers le malheureux... Urik en profite pour se jeter à l'eau et vous le suivez sans hésiter, profitant du fait que le monstre du lac est occupé pour gagner l'autre berge à grandes brasses. Les cris d'horreur des Chadakines bourdonnent à vos oreilles et vous vous hissez à terre, l'estomac révolté d'effroi et de dégoût. Un hurlement sinistre déchire l'air, et votre sang se glace. « Allons bon, murmure Urik en penchant la tête sur le côté pour localiser la provenance de ce cri de mauvais augure, ils ont des Terriers Madgi, de redoutables chiens de chasse... » Indiquant du doigt un petit ruisseau qui s'enfonce en serpentant dans les hautes herbes, il ajoute à mi-voix : « Viens ! Nous allons longer le ruisseau, l'eau brouillera notre piste. Vite, avant qu'ils nous repèrent ! » Vous vous hâtez de gagner la berge du ruisseau. Rendez-vous au [25](#).

35

] Grâce à votre don de Voyance, vous découvrez que, quel que soit votre poursuivant, il ne vous veut pas de mal. Vous parvenez également à détecter que vous l'avez déjà rencontré ; cependant, l'entrevue a dû être très brève car vous n'arrivez pas à l'identifier. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté **1** point de **VOLONTÉ**. Rassuré, vous décidez d'établir fi votre campement dans le bosquet, comme Urik l'avait suggéré. Quant à Samur, il part inspecter les environs pour vérifier qu'aucun danger ne vous menace. Quelques minutes à peine se sont écoulées qu'un cri étouffé parvient à vos oreilles. Rendez-vous au [60](#).

36

Votre effort de concentration vous a coûté 3 points de **VOLONTÉ**, mais cela en valait la peine ; la forteresse Chadakine s'embrase brusquement et les soldats, chassés des casernes par les flammes, se mettent à courir dans la rue, en proie à une panique totale. Rendez-vous au [207](#).

37

Le dos courbé, vous avancez dans le tunnel qui monte en pente raide et vous débouchez bientôt dans une petite caverne, ouverte sur la plaine. La pleine lune éclaire une vaste étendue de rochers aux formes torturées, qu'on dirait coulés dans les forges de l'enfer. Plusieurs squelettes gisent dans la poussière ; vous vous penchez pour examiner un crâne de plus près, mais à peine l'attrapez-vous qu'il s'effrita entre vos mains. Vous fouillez alors la grotte et vous y trouvez un Coutelas d'Argent. Si vous désirez gar-j der cet Objet Spécial, que vous pouvez porter à la| ceinture, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*] Vous rebroussez chemin le long du tunnel jusqu'à la caverne circulaire. De là, quel boyau allez-vous emprunter :

Celui qui mène vers l'est ? Rendez-vous au [46](#)

Celui qui mène au nord ? Rendez-vous au [23](#)

Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [64](#).

38

La pièce est sombre et déserte. N'apercevant aucune autre porte, vous vous apprêtez à rebroussez chemin. « Attendez ! s'exclame brusquement Grando. Je crois que... Oui, j'en suis sûr ! » « Que se passe-t-il ? demande Urik. Le voleur divague, maintenant ? » Sans un mot, Grando se faufile derrière le trône et se met à tapoter d'une main experte le panneau de bois. Au bout de quelques instants, ce dernier pivote avec un grincement aigu,

révélant un passage secret. « Je me disais bien, aussi ! exulte Grando. Un si grand espace derrière le trône, c'était suspect... Ça m'a tout de suite rappelé la Grande Tombe de Naugarin, aux confins des monts Tchuri... » Sans lui laisser le temps de se lancer dans un exposé exhaustif de ses glorieuses rapines passées, vous interrompez le voleur : « Allez, tout le monde dans le passage, et vite ! » Un à un, vos compagnons et vous-même vous faufilez dans le tunnel obscur. Rendez-vous au [168](#).

39

Grando choisit une clef de son trousseau et ouvre la porte avec une aisance magistrale. Vous pénétrez dans une pièce sombre. Peu à peu, vos yeux s'habituent à l'obscurité et vous discernez un petit groupe d'hommes accroupis dans un coin. Effrayés par votre apparition, ils lâchent l'énorme os qu'ils étaient tous en train de ronger et vous regardent avec des yeux sauvages. Brusquement, le plus grand d'entre eux se lève et se précipite vers vous en poussant un cri rauque.

BÊTE HUMAINE HABILITÉ: 14 ENDURANCE : 20

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [259](#).

40

Laissant la foule assouvir sa vengeance, vous vous éclipsez discrètement par une ruelle latérale, suivi d'Urik. Au bout de quelques pas, vous stoppez net : un homme à la stature imposante se profile dans l'obscurité, l'épée à la main. Rendez-vous au [211](#).

41

La foule en délire vous mène à un bâtiment délabré, qui a tout l'air d'un temple désaffecté. Là, on vous jette dans des oubliettes profondes où règne l'obscurité la plus totale. Si vous souhaitez utiliser votre baguette de Sorcier au prix de 1 point de **VOLONTÉ**, rendez-vous au [307](#). Sinon, rendez-vous au [150](#).

42

Vous avez presque réussi. Les Chadakines reculent, prêts à fuir à toutes jambes. Sadir lance ses vaillants guerriers de la Ligue des Libres à l'attaque quand, soudain, la sorcière Chadakine resserre l'étau de son pouvoir sur ses compatriotes : aussitôt, les soldats reprennent leurs positions, de nouveau après au combat malgré la peur-panique qui se lit encore sur leurs visages déformés par tant d'émotions fortes. Le recours à ce sortilège vous a coûté 2 points de **VOLONTÉ**. Les factions ennemies engagent une lutte violente, que vous observez avec un large sourire f les Libres sont vraiment de remarquables guerriers ; en dépit des pouvoirs maléfiques que la Sorcière s'acharne à communiquer à ses hommes, ils parviennent aisément à ouvrir une brèche profonde dans les rangs Chadakines. Rendez-vous au [48](#).

43

La paroi de feu redouble d'ardeur, puis retombe à son intensité initiale. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 1 point de **VOLONTÉ**. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [201](#). Sinon, allez-vous traverser le mur de flammes (rendez-vous au [240](#)) ou préférez-vous lui décocher une déflagration de votre Baguette de Sorcier (rendez-vous au [117](#))?

44

Une flèche fuse vers vous, mais votre écran de Sorcellerie la détourne : vous êtes hors de danger. Comme il s'approche de son nid, dans les marais de Gur-Lu, l'Oxlo se met à descendre. Dès qu'il estime que l'oiseau est assez proche du sol, Urik vous demande de détacher la liane qui vous encorde. Vous la tranchez d'un coup de couteau et vous tombez tous deux, atterrissant sur un moelleux coussin d'herbe tendre. Urik se relève et adresse un salut comique à l'Oxlo qui continue son chemin, imperturbable. « Les Chadakines ne sont pas loin, dit votre compagnon, filons ! » Sur ce, il part en trotinant, longeant un petit ruisseau qui

serpente à travers les hautes herbes du marais. Au bout de quelques minutes, un hurlement lugubre vous fige sur place : c'est le cri de chasse d'un Terrier Magdi, redoutable et féroce limier. Urik vous recommande de ne pas vous éloigner du ruisseau afin que l'eau brouille votre piste. Rendez-vous au [25](#).

45

Vous apercevez, au bord d'une mare aux eaux fangeuses, les fleurs jaune vif d'un buisson de Karmo. Si vous possédez une fiole vide, vous pouvez y stocker le suc que vous obtiendrez en pressant les bourgeons de Karmo ; en absorbant cette potion avant un combat, vous doublerez vos totaux d'**EN-DURANCE** et d'**HABILETÉ**, et ce pour toute la durée du combat. Fantastique, n'est-ce-pas ? Certes, mais les effets secondaires de cette potion magique peuvent vous coûter fort cher... Après avoir avalé l'élixir, tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard* pour savoir combien de points d'**ENDURANCE** vous perdrez par suite des effets secondaires. (Si vous obtenez 0, vous êtes indemne ; si vous obtenez 1, vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**, etc.) Rendez-vous au [71](#).

46

Vous vous engagez dans le boyau aux parois de pierre noirâtre et suintante. Après de longues minutes de marche, vous parvenez à une grotte beaucoup plus large et plus haute, où tourbillonnent des essaims de moucherons phosphorescents. Un escalier s'élève du fond de la pièce vers l'air libre, et les rayons lunaires, cascasant sur les marches de pierre humide, viennent se mêler aux halos des insectes luisants pour former une lumière trouble et irréaliste. Vous apercevez alors un énorme sac de toile, posé à même le sol. Si vous désirez examiner le sac de plus près, rendez-vous au [233](#). Si vous préférez ne pas y prêter attention et gravir l'escalier, rendez-vous au [245](#).

47

A votre plus grand dépit, une douce brise se lève,; légère et inoffensive comme un souffle printanier. Le recours à la Communication avec l'Esprit de l'Air vous a coûté **2** points de **VOLONTÉ**. Si vous désirez demander de l'aide à un autre Élément, qui saura peut-être se montrer plus efficace, rendez-vous au [290](#) de nouveau. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Envoûtement et que vous préférez y recourir, rendez-vous au [139](#).

48

Tous ces combats vous ont grandement affaibli et vous sentez soudain vos jambes vaciller. Vous êtes sur le point de vous laisser tomber à terre quand une poigne solide vous rétablit sur vos pieds : c'est celle de Samur, le guerrier géant que vous aviez libéré de la colonie d'esclaves des Chadakines, sur les remparts de Karnali. Apparemment, il s'est joint à la Ligue des Libres. « Tu as un malaise ? » vous demande-t-il avec anxiété. Vous hochez la tête. « Non, c'est passé », répondez-vous. « Dans ce cas, je te laisse », dit Samur. Sur ces mots, il dégaine son épée et la brandit vigoureusement au-dessus de sa tête. « La planète doit être purgée de la vermine Chadakine ! » s'exclame-t-il avec une telle fougue qu'on le croirait prêt à passer lui-même tous les Chadakines de l'Empire au fil de l'épée. Rapide comme une flèche, il rejoint le champ de bataille à grandes enjambées. Rendez-vous au [133](#).

49

Bien que la Sorcière mobilise toute son attention pour soutenir la bataille qui fait rage au pied de la forteresse, votre premier assaut n'a pas pris sur son esprit, car elle est protégée par la Pierre de Kazim. Il a cependant pour effet de la tirer de sa concentration ; enfin consciente de votre présence et du danger que vous représentez, elle dirige tous ses pouvoirs et ceux de la Pierre de Kazim sur vous. Aussitôt, le moral des troupes Chadakines

flanche, et c'est la déroute totale. Avec une clameur de triomphe, les Libres montent à l'assaut de la forteresse, mais vous n'avez guère le loisir de vous en féliciter. En effet, vous voilà pris dans un impitoyable duel psychique avec la Sorcière Chadakine. L'impact de la Pierre de Kazim et du Minéral Spirituel est tellement violent qu'un nuage de fumée rouge emplît la pièce. Grâce à l'apport de la Pierre, la Sorcière totalise 40 points de **VOLONTÉ**. Additionnez vos totaux actuels d'**EN-DURANCE** et de **VOLONTÉ** et soustrayez la somme ainsi obtenue de 40. Si votre total final est supérieur ou égal à 15, rendez-vous au [205](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [280](#).

50

Le géant marche à une cadence athlétique qu'Urik et vous-même tenez à grand-peine, mais au moins progressez-vous rapidement : la ville est bientôt loin derrière vous. A la tombée de la nuit, vous avez rejoint le Balzar, qui traverse les lugubres terres mortes et prend sa source dans les monts de Gorn. Vous êtes épuisés de fatigue, et Samur, enfin conscient des efforts titanesques qu'il vous a imposés au cours de cette marche, plante le camp et prépare lui-même le dîner avec ses provisions. La dernière bouchée à peine avalée, vous vous endormez d'un sommeil réparateur, bercé par le doux clapotis des eaux du Balzar.

Vous repartez d'un bon pied dès l'aurore. Les collines de Balzar se dressent à l'horizon, menaçantes et sinistres, et une inquiétude diffuse vous envahit peu à peu. Urik semble partager votre appréhension, car il ne cesse de jeter de furtifs coups d'œil par-dessus son épaule, et son visage habituellement serein trahit une indéniable anxiété. Vous profitez de la pause de midi pour faire part à vos compagnons de votre inquiétude. « Je ne vois qu'une seule explication, dit Samur d'une voix calme, nous sommes suivis. » Vous lancez un regard alarmé à Urik. « Je pense que Samur a raison », réplique ce dernier. Qu'allez-vous faire ? Si vous désirez tendre une embuscade à votre poursuivant,

rendez-vous au [22](#). Si vous préférez presser l'allure, rendez-vous au [16](#).

51

Les yeux fermés pour maintenir la vision mentale, vous faites signe à l'avatar de l'Esprit de la Terre. Celui-ci se traîne vers vous à pas lents, comme si son corps était trop lourd pour ses jambes. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 2 points de **VOLONTÉ**. Vous rouvrez les yeux pour vous apercevoir que les Chadakines ont déjà gagné les bords du lac. Sur les ordres qu'aboie leur officier, les guerriers prennent leurs positions et chargent leurs armes. Ils sont bientôt prêts à faire feu, et l'Esprit de la Terre n'a toujours pas manifesté son soutien. Avec inquiétude, vous vous rappelez que les Génies de la Terre sont d'une stupidité sans borne ; celui-ci saura-t-il vous venir en aide à temps ? Si vous ne voulez pas prendre le risque de confier votre sort au Génie de la Terre et que vous préféreriez recourir à votre Pouvoir Magique de Sorcellerie pour vous protéger à l'aide d'un écran magique, rendez-vous au [226](#). Si vous faites confiance à l'Elément, rendez-vous au [56](#).



52

Vous voici devant un pont délabré qui enjambe l'affluent ouest du Balzar. Tandis que vous contemplez la cité abandonnée qui s'étend au pied des montagnes, une angoisse incontrôlable vous étreint le cœur. Jamais, même dans vos cauchemars les plus lugubres, vous n'avez connu lieu aussi sinistre et macabre. Les remparts en ruine tendent vers le ciel îles moignons de pierre noircie par les flammes ; par-lout, jusque dans la moindre fissure, s'infiltrent des vrilles de plantes noires qui attaquent les murs ; tares vestiges de la splendeur passée, quelques clochers et tours délabrés se dressent telles des potences dans l'obscurité qui baigne la ville. Une lourde menace semble s'élever de ces pierres délaissées par les hommes. Vous regardez vos compagnons : Urik, si souriant d'habitude, a le visage contracté et Samur, le roi bafoué, regarde la cité d'un œil farouche et déterminé. Seul Grando semble se réjouir, malgré sa brusque pâleur : sans doute rêve-t-il au pillage qui l'attend... Vous vous sentez de plus en plus mal à l'aise. Grando s'approche du pont et l'examine d'un œil suspicieux. « Est-ce solide ? » lui demandez-vous. « Ça fait des années qu'il a été construit », répond le voleur, elliptique. Quelques mètres plus bas, les eaux noires du fleuve bouillonnent en tourbillons menaçants. Qu'allez-vous faire :

Franchir le pont ?

Rendez-vous au [186](#)

Traverser le fleuve à la nage ?

Rendez-vous au [18](#)

53

« Nous avons décidé d'attaquer la garnison Chadakine de Karnali, poursuit Sadir. Si tu nous prêtes main-forte, mes hommes veilleront à ce que tu quittes la ville en toute sécurité. Aide-nous, Astre d'Or, nous avons besoin de toi ! » Qu'allez-vous faire :

Apporter votre soutien à Sadir ?

Rendez-vous au [91](#)

Le lui refuser ?

Rendez-vous au [287](#)

54

Vous voici dans une vaste caverne. Les yeux pétillants de convoitise, Grando vous bouscule et dévale quatre à quatre les marches taillées à même la paroi rocheuse. « C'est certainement la sépulture royale ! » s'exclame-t-il. Il se met alors à fouiller fébrilement la pièce, soulevant chaque gravat avec une célérité d'expert. Soudain, il découvre un vieux coffre rouillé qu'il tire à lui avec un petit cri de triomphe, et s'attaque aussitôt à la serrure. Au bout de quelques courtes minutes, le loquet cède et Grando ouvre le coffre avec précipitation. Ses traits s'affaissent brusquement et vous ne pouvez retenir un sourire en voyant sa mine dépitée. « Des livres ! » gémit-il d'un ton dégoûté. Vous vous approchez du coffre pour examiner les volumes de cuir relié ; en en regardant un de plus près, vous éprouvez un choc terrible. Rendez-vous au [103](#).

55

Puisant votre énergie magique dans le Champ Astral, vous attaquez de toute la force de vos pouvoirs la lueur de la Pierre de Kazim, qui forme un halo au-dessus des colonnes Chadakines. Vous n'avez malheureusement consacré que 1 point de **VOLONTÉ** à votre offensive, aussi n'a-t-elle pour seul effet que d'attirer l'attention de la Sorcière sur vous. Enfin consciente de votre présence, celle-ci détourne contre vous le pouvoir maléfique de la Pierre de Kazim ; une explosion violente ravage votre esprit, et vous perdez **8** points de **VOLONTÉ**. Au pied de la forteresse, c'est la déroute : abandonnés par la Pierre de Kazim, les guerriers Chadakines se laissent aller à la panique, et les Libres en profitent pour foncer à l'attaque avec des cris de triomphe. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [141](#).

56

Malheureusement pour vous, l'Esprit de la Terre n'intervient pas assez vite. Une volée de flèches vous atteint de plein fouet, vous blessant mortellement. Votre quête atteint son terme ; quand l'Élément arrive enfin, il est trop tard et il ne lui reste plus qu'à emmener votre dépouille dans les entrailles de la Terre, son domaine où vous reposerez pour l'éternité.

57

Vous établissez le campement dans le bosquet. Samur part explorer les environs dans l'espoir de mettre la main sur votre poursuivant. Soudain, un cri étouffé parvient à vos oreilles. Rendez-vous au [60](#).

58

Avec la lenteur qui lui est coutumière, l'Esprit de la Terre répond à votre appel, et le sol se met à trembler sous la forteresse. Des pans entiers de murs s'écroulent, forçant les Chadakines à s'enfuir en courant des casernes. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté **2** points de **VOLONTÉ**. Rendez-vous au [207](#).

59

Vous vous mettez à courir à toutes jambes. Heureusement, les Sentinelles de la Mort ont du mal à se mouvoir, aussi parvenez-vous à les distancer rapidement. Tous ces combats vous ont épuisé, et la fatigue prend le dessus ; vous voici titubant dans la poussière grisâtre de la plaine morte et, malgré vos efforts pour tenir bon, vous vous écroulez bientôt à terre. Samur vous hisse dans ses bras puissants et reprend la route, lesté de votre poids. Il marche ainsi toute une journée, vous portant sans manifester la moindre fatigue. Mais même les héros ont leurs limites : comme le soir tombe, Samur vous dépose délicatement à terre avant de s'effondrer, à bout de souffle. D'après Grando, la Cité Interdite n'est plus qu'à une journée de marche. Si vous disposez

du Pouvoir Magique d'Alchimie et d'une feuille d'Aza-bois, rendez-vous au [138](#). Sinon, allez-vous recourir au Pouvoir Magique d'Envoûtement — si toutefois vous le possédez — pour protéger votre sommeil (rendez-vous au [137](#)) ou préférez-vous vous passer de dormir et marcher toute la nuit pour atteindre la Cité Interdite au plus vite (rendez-vous au [129](#)) ?

60

Samur resurgit dans le bosquet, tenant fermement au collet un pauvre bougre malingre, vêtu d'un gilet de cuir et de guêtres rouge vif. Le captif se débat vainement avec des gargouillis étranglés, tant la poigne du géant est forte. Vous reconnaissez sans peine le voleur qui avait tenté de vous dérober votre bourse dans la grotte de la Ligue des Libres et vous bondissez lestement sur vos pieds. « Que fais-tu ici ? Explique-toi ! » lui intimez-vous sèchement. En guise de réponse, le voleur émet un long râle. « Que fais-tu ici? » répétez-vous avec colère. « Je... je... me... fais... étrangler ! » couine-t-il en tirant de toutes ses forces sur le bras d'acier qui lui enserre la gorge. Vous adressez un signe de tête à Samur, qui relâche aussitôt son étreinte. Le voleur s'effondre comme un sac de son, puis se met à masser son cou endolori avec des râles d'asphyxié. Urik part d'un grand éclat de rire. « Debout ! » ordonnez-vous. Le voleur se redresse et époussette ses habits du revers de la main, l'image même de la respectabilité offensée. « Qu'as-tu à dire pour ta défense ? » lui deman-dez-vous. « Je suis Grando, de Shuni », répond-il avec superbe. « C'est bien toi qui as essayé de me voler à Karnali ? » Un sourire miévreux se peint sur le visage de fouine du voleur. « Pardonne-moi cette bévue, Grand Sorcier, dit-il. Si j'avais su que tu étais en partance pour la Cité Interdite, je t'aurais tout de suite offert mes services. » « Et comment as-tu obtenu cette information? » « Je... j'ai écouté à la porte, après que Sadir m'a chassé de la pièce », confesse Grando avec candeur. « Veux-tu que j'étrangle l'espion, Astre d'Or ? » demande Samur d'un ton menaçant. « Un espion, moi ? » (Grando s'étrangle d'indignation.) « Je ne suis pas un espion ! s'exclame-t-il. Je suis le plus grand voleur de tout Karnali ! Je n'ai pas besoin d'espionner ! » « Tu es peut-être un



60 *Samur resurgit dans le bosquet, tenant fermement au collet un pauvre bougre.*

grand voleur, mais tu t'es bien mal débrouillé dans la Grotte des Libres... » déclare Urik avec ironie. « Toujours est-il, réplique Grando, piqué au vif, que je suis un voleur, pas un espion. » « Tout cela ne nous dit pas pourquoi tu nous suis. En quoi la Cité Interdite t'intéresse-t-elle ? » « Ah ! la Cité Interdite ! s'exclame Grando avec un soupir extatique. D'après les légendes, des trésors inestimables y sont enfouis, toutes les richesses des anciens habitants. Mais personne n'a jamais osé y aller, aussi, quand j'ai appris que vous étiez en route pour la ville morte, ai-je décidé de vous suivre. Tout se passait bien, jusqu'à ce que cette brute m'attaque par surprise et essaie de m'étrangler. » « Je le tue, Astre d'Or ? » demande Samur en foudroyant le voleur du regard. Effrayé, Grando bondit en arrière. « Non, Samur, attends ! dites-vous. Grando, que sais-tu de notre mission ? Au service de qui es-tu ? » « Je n'ai jamais entendu parler de mission, répond le voleur, et je ne suis au service de personne. Tout ce que je vous demande, c'est de me laisser vous accompagner à la Cité Interdite. Vous savez, je ne suis pas dépourvu de talents... » conclut-il en se rengorgeant avec fierté. « S'il est ne fût-ce qu'à moitié aussi doué qu'il semble le croire, il peut nous être utile... » commente Urik. « Certes, répondez-vous. Par ailleurs, si c'est un espion, nous ne pouvons le laisser repartir et, comme il me répugne à tuer un homme sur de simples soupçons, nous sommes obligés de l'emmener. » Vous vous tournez vers le voleur. « Soit, lui dites-vous, tu peux venir. » Un large sourire se dessine sur le visage de Grando, pour se figer aussitôt. « Samur, ajoutez-vous malicieusement, s'il fait le moindre écart, brise-lui les jambes. » Le malheureux voleur se met à trembler comme une feuille, tandis que Samur part d'un éclat de rire féroce. Rendez-vous au [214](#).

61

Vous vous apprêtez à décocher une déflagration d'énergie quand, brusquement, le Magdi se détend et se jette sur vous. Brandissant votre Baguette de Sorcier, vous essayez de parer son attaque, mais la bête est trop lourde et son assaut trop violent : vous tombez sous la charge. « Dieu merci, pensez-vous en vous

déballant dans les pattes du monstre, il n'y en a qu'un seul... » Les mâchoires du Magdi claquent dangereusement près de votre gorge, néanmoins vous parvenez à vous dégager d'un coup de reins et à vous relever. Vous ne pouvez fuir, et il va vous falloir affronter le monstre à deux têtes jusqu'à ce que mort s'ensuive. Votre **HABILETÉ** se trouve diminuée de 2 points pour toute la durée du combat, car la magie n'a pas prise sur le Magdi. Si le combat se poursuit au-delà de 5 Assauts, rendez-vous au [149](#). Si vous êtes vainqueur en 5 Assauts au moins, rendez-vous au [271](#).

62

L'eau du fleuve est toxique et vous sentez immédiatement le poison vous ronger. Pris de panique, vous commencez à couler. Vos compagnons ont déjà tous atteint l'autre rive mais Samur, vous voyant en danger, plonge sans hésiter. Vous empoignant fermement par un pan de votre robe, il vous hisse à la surface des eaux, vous cale par-dessus son épaule et se met à nager vers la berge du fleuve, luttant à grand-peine contre le courant qu'il doit repousser de sa seule main libre. L'eau que vous avez avalée vous a affaibli de 2 points d'**ENDURANCE**. Vous voici enfin de l'autre côté ; vous agrippez un branchage et vous grimpez lentement sur la berge. Soudain, Urik pousse un cri : « Samur ! » Vous vous retournez d'un bond ; Samur bat l'air de ses bras et, avant que vous n'ayez pu intervenir, il disparaît, englouti par les eaux du fleuve empoisonné. Vous avez l'impression qu'une chape de plomb vient de s'abattre sur votre cœur ; les larmes aux yeux, vous reprenez tristement votre route vers les remparts de la Cité Interdite. Rendez-vous au [124](#).

63

Vous insufflez 2 points de **VOLONTÉ** au Minéral Spirituel, espérant ainsi pouvoir prendre le contrôle sur l'esprit de la Sentinelle de la Mort. Mais, hélas ! cette dernière n'est qu'un pion dénué de volonté personnelle, qui obéit machinalement aux ordres d'un esprit surnaturel et maléfique. Imperturbable, la Sentinelle de la Mort avance... Rendez-vous au [169](#).

64

Votre don de Voyance vous indique que le tunnel nord débouche sur les vastes plaines arides de la vallée de la Désolation. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté **1** point de **VOLONTÉ**. Si vous souhaitez, en connaissance de cause, emprunter le tunnel nord, rendez-vous au **23**. Si vous préférez vous engager dans le boyau qui se dirige vers l'est, rendez-vous au **46**.

65

En mourant, la créature se désagrège, et il n'en reste bientôt plus qu'un tas de boue. Urik vous félicite chaleureusement mais vous êtes trop fatigué pour parler ; vous vous contentez de hocher la tête en remerciement. Si vous désirez exercer de nouveau votre don de Voyance, rendez-vous au **165**. Sinon, rendez-vous au **71**.

66

Des tréfonds de vos rêves s'élève une voix rauque, qui vous appelle en murmurant: «Astre d'Or... Astre d'Or... » répète-t-elle inlassablement. Auréolée d'un halo verdâtre, la silhouette d'un homme, dont seule la face est voilée par l'obscurité, se dessine en une vision d'horreur : ses robes sont en haillons, et il tend vers vous des doigts noueux et crochus comme des griffes. « Tu échoueras, dit-il, tu ne peux qu'échouer, tes pouvoirs sont trop faibles. Cette quête absurde sera ta perte. » « Non ! » hurlez-vous dans le vide. « Tourne-toi, Astre d'Or, regarde-moi. Tu ne fais pas le poids. » Sur ces mots, l'apparition abaisse son capuchon, dévoilant un visage hideux ; le halo phosphorescent vire au rouge sang et illumine de reflets d'outre-tombe les traits déchiquetés de la créature. La peau ravinée de cicatrices se plisse autour d'une large plaque de fer qui mange la moitié du visage, et l'œil du côté mutilé est terne et ratatiné tandis que l'autre brille comme un charbon ardent. Un regard d'une cruauté inouïe vous vrille le cœur. « Abandonne, Astre d'Or, ou je t'arracherai l'âme », dit l'apparition. « Non ! Je tiendrai bon ! » Des sueurs froides vous



66 Cette créature qui vous brûle du regard de son œil unique n'est autre que Charatchak, venu vous tourmenter dans votre sommeil.

coulent dans le dos. Avec un frisson d'horreur, vous comprenez subitement que cette créature au visage déformé par la haine, cette créature qui vous brûle du regard de son œil unique, n'est autre que Charatchak, le Roi-Démon, venu vous hanter et vous tourmenter dans votre sommeil... « Tu as peur, maintenant, pauvre imbécile, dit-il, et tu crois dominer ta peur. Attends seulement que je t'enseigne la vraie terreur, et tu appelleras la mort de toutes les forces de ton cœur torturé ! » Charatchak lève sa main crochue et, d'un geste rapide, il vous arrache 1 point de **VOLONTÉ** avec une aisance qui en dit long sur ses pouvoirs maléfiques. Vous vous réveillez en hurlant. Rendez-vous au [291](#).

67

En vous maintenant dans un état de transe, vous pourrez repérer à temps les fondrières et les sables mouvants ; cet effort de concentration vous coûtera 4 points de **VOLONTÉ**. Si jamais, pour une raison ou pour une autre, vous devez rompre le sortilège avant de quitter les marais, et que vous vouliez ensuite y recourir à nouveau pour finir la traversée, il vous faudra dépenser 4 points de **VOLONTÉ** supplémentaires. Si vous désirez faire appel au Pouvoir Magique de Voyance, rendez-vous au [79](#). Sinon, rendez-vous au [89](#).

68

Vous insufflez 1 point de **VOLONTÉ** supplémentaire à l'écran, le ramenant à sa puissance initiale. Un calme troublant emplit l'air. Soudain, un second Poisson-Djal apparaît dans les eaux du lac et se met à nager autour de l'îlot où vous êtes réfugié, suivi de son compagnon. Vous êtes encerclé, vous n'avez ni vivres ni couvertures, et les Chadakines semblent prêts à tenir un long siège... Quelques heures s'écoulent, longues et pesantes, le crépuscule tombe. Vous entendez alors un bruissement qui provient des rangs Chadakines. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et que vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [147](#). Sinon, allez-vous décocher une déflagration d'énergie en direction de la source du bruit (rendez-vous au

[223](#)), attaquer les Poissons-Djal (rendez-vous au [258](#)), ou préférez-vous attendre la nuit noire (rendez-vous au [102](#)) ?

69

Il se met à pleuvoir, ce qui ne vous aide aucunement. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté **2** points de **VOLONTÉ**. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Envoûtement et que vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [139](#). Si vous préférez tenter à nouveau votre chance auprès des Éléments, retournez au [290](#) pour y choisir un autre Génie.

70

L'eau empoisonnée vous foudroie comme une décharge électrique, et vous êtes pris de panique. Votre organisme, déjà fort affaibli, n'a plus la force de résister au courant qui vous emporte. Samur se précipite à votre rescousse, mais il est trop tard. Vous coulez comme une pierre au fond du fleuve avant qu'il n'ait pu vous atteindre. C'est ici que s'achèvent votre vie et votre mission.

71

L'air est lourd et chargé d'humidité ; vous avez peine à respirer. Chaque pas vous demande un effort et vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Quand la nuit tombe, vous n'avez pas encore gagné les abords des marais, mais vous êtes tellement épuisé qu'il vous faut faire halte ; vos jambes ploient sous votre corps et la tête vous tourne. Urik repère un petit tertre de boue séchée et vous décidez d'y passer la nuit. L'air grouille d'insectes nocturnes et vous apercevez avec dégoût un essaim de Nymphes Sanguinaires. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Alchimie, rendez-vous au [121](#). Sinon, rendez-vous au [28](#).



72

Sous l'œil hagard de la Sentinelle de la Mort, vous poussez vos trois compagnons à l'intérieur du penta-cle. Vous êtes hors de danger, mais en revanche vous ne pouvez porter atteinte au spectre : son corps est immatériel, de sorte que ni vos Pouvoirs Magiques ni votre Baguette de Sorcier n'ont de prise sur lui. Vous demeurez donc à l'intérieur du pentacle, psalmodiant inlassablement les incantations d'Envoûtement. Au bout d'un long moment, la Sentinelle de la Mort pousse un soupir agacé et se dissipe dans l'air. Vous reprenez votre marche à travers la plaine aride et désertique, plus pressé que jamais d'arriver à destination. En effet, si la Sentinelle de la Mort a abandonné la partie, elle n'en demeure pas moins un redoutable ennemi, et qui sait si elle ne va pas apparaître à nouveau et vous attaquer par surprise ? Parvenu au pied des Monts de Gorn, vous établissez le campement pour la nuit. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Alchimie et qu'il vous reste quelques feuilles d'Azaboïs, rendez-vous au [299](#). Sinon, rendez-vous au [265](#).

73

Au fur et à mesure que vous marchez, un sentiment de malaise vous gagne. Vous avez l'impression que des centaines d'yeux sont rivés sur vous, guettant le moindre de vos gestes. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [231](#). Sinon, rendez-vous au [116](#).

74

Vous acquiescez d'un signe de tête et vous plongez dans le lac. Des volées de flèches criblent les eaux tandis que vous nagez de toutes vos forces vers l'autre rive. Vous y parvenez indemne et vous vous hissez à terre, louant votre bonne étoile. Essoufflés, courbés en deux pour rester au couvert des roseaux, vous courez aussi vite que vos forces vous le permettent. Les Chadakines se lancent à votre poursuite, et c'est une chasse à l'homme sans merci qui commence. Vous suivez Urik qui vous guide le long d'un petit ruisseau sinueux. Soudain, les aboiements féroces d'une meute de chiens retentissent à vos oreilles. Urik se tourne vers vous. « Ils ont des Terriers Magdi, les plus sanguinaires limiers du monde, dit-il. Nous allons marcher doucement maintenant, sans faire de bruit. Ne t'éloigne surtout pas du ruisseau, car l'eau brouille les pistes. » Le visage d'Urik se teinte de tristesse. « Je suis désolé, ajoute-t-il, je suis un vieux Kundi qui traîne la patte... » Rendez-vous au [25](#).

75

Vous quittez la ville par la porte nord, qui donne sur le confluent du Grand-Shuni et du Balzar. En remontant le Balzar vers l'ouest, vous devriez atteindre aisément les monts de Gorn et la Cité Interdite de Gianima. Vous vous mettez en route. Vous marchez depuis peu quand des bruits de pas vous font sursauter ; vous vous retournez et vous apercevez un homme de haute stature qui court à perdre haleine : Samur. Vous vous arrêtez, et il vous rattrape rapidement. « Tu vas aux monts de Gorn ? » vous demande-t-il en indiquant l'ouest du doigt. Vous hochez la tête

en signe d'acquiescement. « Autrefois, vous raconte-t-il alors, j'étais roi d'une noble tribu nomade, les Masbatés de la grande plaine de Lissan. Tous les miens sont morts, et je suis aujourd'hui le seul survivant. Le Roi-Démon a exterminé mon peuple, lançant ses troupes féroces et ses chars de guerre à notre poursuite. Nous avons longtemps résisté, mais que peuvent les épées et les lances, le courage et la fierté de valeureux guerriers contre la magie noire et les démons ? Charatchak a massacré mes hommes et ma famille. » Samur vous regarde en silence, droit dans les yeux. « Je viens avec toi, ajoute-t-il d'une voix ferme ; tu as du courage, je mets ma force à ton service. Tu en auras besoin. » Rendez-vous au [81](#).

76

Urik vous lance un regard alarmé, mais vous le rassurez du hochement de tête de celui qui maîtrise parfaitement la situation. L'étrange procession de folles et de fous passe sous l'arcade d'une allure majestueuse, et vous leur emboîtez le pas. Comme toujours, Samur arbore une contenance imperturbable mais Grando roule des yeux stupéfaits. Vous pénétrez dans une salle faiblement éclairée par des bougies ; une longue table y est dressée, d'où dégringolent en couinant de gros rats noirs, surpris par l'intrusion des courtisans. Vous vous asseyez, curieux de voir ce qui va se passer. « Le dîner est avancé ! » annonce un valet malingre et livide, en tirant une table roulante qui grince horriblement. En tête de table, le roi dément glisse un pan de sa serviette dans le col de sa chemise déchirée, tout en se purléchant les babines avec gourmandise. Le laquais soulève la cloche d'argent terni, et cette fois-ci votre estomac pourtant solide se révolte : joliment disposé sur le plat se dresse un assortiment de membres humains. Le roi se lève et brandit un couteau à découper rouillé. « Du blanc ou du noir ? » vous demande-t-il courtoisement. Allez-vous accepter de prendre part à cet horrible festin (rendez-vous au [108](#)) ou refuser (rendez-vous au [220](#)) ? Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance, vous pouvez y faire appel pour vous aider dans votre décision en vous rendant au [281](#).



76 Sur la table du roi dément, un assortiment de membres humains est joliment disposé.

C'est à qui fuira le premier : dans leur panique, les Bêtes Humaines se bousculent et se piétinent les unes les autres. Quand la dernière franchit enfin la porte, vous apercevez le cadavre d'un malheureux, étouffé par ses compagnons. Au-dehors, une nouvelle horde sauvage s'est formée. Vous examinez la pièce, à la recherche d'une autre sortie. Rendez-vous au [246](#).

D'un coup de couteau, vous tranchez la liane qui vous encorde. Urik pousse un cri et vous tombez tous deux à une vitesse vertigineuse. Heureusement, le sol spongieux du marais amortit votre chute, mais vous êtes néanmoins contusionné, vous perdez **2 points d'ENDURANCE**. Tout autour de vous résonnent les cris furieux des Chadakines qui vous cherchent vainement, car les hauts roseaux vous dérobent à leur vue. Vous vous tenez parfaitement immobiles. Les Chadakines se mettent maintenant à fouetter les joncs de grands coups de canne, espérant ainsi vous débusquer. Deux pieds bottés de cuir clouté se posent à quelques centimètres à peine de votre visage, et c'est à ce moment précis que vous sentez la boue du marais vous aspirer... Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez tenter de vous dégager des sables mouvants, rendez-vous au [115](#). Si vous préférez attendre que le Chadakine s'éloigne, rendez-vous au [235](#).





78 Les Chadakines se mettent à fouetter les joncs de grands coups de lances, espérant ainsi vous débusquer.

79

Qu'à ce qu'une vision troublante vous apparaisse : vous vous voyez vous-même, aux prises avec un monstre horrible. Si vous désirez briser le charme pour sortir de l'état de transe, rendez-vous au [13](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

80

Vous vous mettez à tracer un pentacle magique sur le sol, en psalmodiant des incantations. La Sentinelle de la Mort pousse un cri de rage et se rue vers vous. Avant que vous n'ayez pu terminer le dessin magique, l'étreinte glacée du spectre vous paralyse l'épaule. Un frisson léthal vous secoue, vous plongeant dans un demi-sommeil comateux. Rendez-vous au [66](#).

81

Samur ouvre la marche d'un pas énergique et vous guide à vive allure à travers l'étendue vallonnée qui s'étire entre Karnali et les montagnes. De l'autre côté du fleuve, les collines de Balzar projettent leurs ombres vers vous, comme si elles désapprouvaient votre périple. Au fil des kilomètres, un sentiment de malaise croissant vous envahit. Vous remarquez qu'Urik ne cesse de jeter de rapides coups d'œil pardessus son épaule et qu'il semble inquiet. Vous profitez d'une halte pour exprimer votre vague appréhension à vos compagnons. « Ah ! s'exclame Samur, toi aussi, tu t'en es aperçu ? Depuis que nous sommes partis, j'ai l'impression qu'on nous suit ! » Vous sursautez et vous jetez un regard alarmé à Urik. « Je crois que Samur a raison », dit le sorcier. Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous désirez tendre une embuscade à votre poursuivant, rendez-vous au [22](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [16](#).

82

Vous avez anéanti trois guerriers, mais les autres Chadakines gagnent maintenant la clairière, et ils sont fous de rage... Ne

voulant prendre le risque de se frotter à votre Baguette de Sorcier, ils lâchent un de leurs redoutables Terriers Magdi sur vous. Le monstre à deux têtes s'élançe, tous crocs dehors, assoiffé de sang.

TERRIER MAGDI HABILETÉ : 20 ENDURANCE : 30

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [247](#).

83

Surpris par l'agilité avec laquelle vous avez esquivé son attaque, la Bête Humaine recule. Vous vous jetez sur elle. Votre **HABILETÉ** se trouve accrue de 2 points pour toute la durée du combat grâce à votre rapidité de manœuvre.

BÊTE HUMAINE HABILETÉ: 15 ENDURANCE: 25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [197](#).

84

Vous vous retrouvez dans un dédale de ruelles et d'allées, toutes bordées de maisonnettes. Au-dessus de vous s'étend un réseau de passerelles aériennes. Si vous désirez gravir un des escaliers en bois qui mènent aux passerelles, rendez-vous au [221](#). Si vous préférez entrer dans l'une des maisonnettes, rendez-vous au [166](#).

85

Urik pointe un doigt vers le sol. « Ici ! s'exclame-t-il, la Porte est juste en dessous. » Il n'y a pas d'autre moyen d'accéder aux profondeurs que de descendre par l'une des cheminées de terre, les tanières des ignobles et répugnants Lombric des Abîmes. Si vous possédez une corde, rendez-vous au [157](#). Sinon, rendez-vous au [304](#).

86

Vous faites signe à l'Esprit de l'Eau, qui s'approche aussitôt en ondoyant. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté **2** points de **VOLONTÉ**. Vous rouvrez les yeux. Brusquement, les eaux du lac se mettent à bouillonner furieusement et le Poisson-Djal, dérouté, se laisse prendre dans un tourbillon. Urik regarde le spectacle d'un œil pétillant. « On y va ? » vous demande-t-il. Rendez-vous au [74](#).

87

Vous exposez votre plan à vos compagnons. Priant le ciel que votre coup d'esbroufe effraie l'assemblée, vous dévalez tous l'escalier en poussant des cris sauvages. Hélas ! cela ne marche pas... Les fous s'arrêtent net de danser et tournent vers vous leurs yeux hagards ; sur l'ordre des gardes, ils émergent brutalement de leur apathie et se lancent à vos trousses. Rendez-vous au [251](#).

88

Foudroyé par votre déflagration, le guerrier s'écroule sur le sol, le corps dévoré par les flammes. Sur l'ordre de leur chef, un grand gaillard à la mine patibulaire, les Chadakines se replient au couvert des roseaux. Vous avez à peine le temps de souffler qu'un nouveau danger surgit, encore plus terrible : deux énormes Terriers Magdi bondissent d'entre les joncs, faisant claquer leurs quatre paires de mâchoires. Car ces chiens monstrueux, purs produits du génie maléfique de Charatchak, sont bicéphales... Les nerfs manquent vous lâcher à la vue de ces créatures d'horreur, mais la voix d'Urik vous arrache promptement à votre soudaine hébétude : « Astre d'Or, crie-t-il, fuyons ! » Si vous décidez de vous enfuir à toutes jambes, rendez-vous au [123](#). Si vous préférez affronter les Terriers Magdi, rendez-vous au [156](#).

89

Vous progressez lentement, sondant la boue du marais à l'aide de votre Baguette de Sorcier avant d'y poser le pied. Peu à peu, la tristesse de ce paysage de fondrières et de mares d'eau croupie vous gagne. Tirez un chiffre au moyen de la *Table de Hasard*. Si vous possédez le Talisman Magique des Majdars, ajoutez 2 points au chiffre obtenu. Si votre total final est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [110](#). S'il est compris entre 5 et 11, rendez-vous au [100](#).

90

« Air ! » appelez-vous dans la langue secrète des Éléments. Aussitôt, une horde de Génies des Airs surgit au-dessus du lac et se met à souffler puissamment sur la marée de feu. Les flammes se ravivent d'abord, décuplant de chaleur, puis s'éteignent enfin. Hélas, il est déjà trop tard pour Urik et vous : la brusque hausse de température vous a desséché les poumons et vous périssez asphixiés. Votre mission s'achève ici.

91

« Le temps m'est compté, Sadir, répondez-vous, cependant je t'aiderai ce soir. Qu'attends-tu de moi ? » Une lueur de reconnaissance s'allume dans les yeux de Sadir. « Astre d'Or, dit-il, je te remercie au nom du peuple de Karnali. » Il vous explique) alors qu'il faudrait créer une diversion pour attirer le gros des troupes Chadakines hors de leur forteresse j retranchée. Vous réfléchissez longuement aux Pouvoirs Magiques dont vous disposez. Auxquels allez-' vous recourir :

L'Envoûtement ?

Rendez-vous au [139](#)

La Communication avec les Éléments ?

Rendez-vous au [290](#)

L'Alchimie ?

Rendez-vous au [208](#)

92

I Vous détalez à toutes jambes le long de la grand-rue. ' De part et d'autre se dressent de vieux bâtiments, en bon état pour la plupart, mais dont l'architecture j'étrange vous intrigue. Vous ne parvenez pas à deviner à quelle fin ils ont été conçus et construits. Si I vous souhaitez pénétrer dans l'un d'entre eux, rendez-vous au [175](#). Si vous jugez plus sage de quitter la grand-rue avant que des soldats ne viennent à la ' rescousse du Gardien de la Porte, rendez-vous au [84](#).

93

Vous êtes réveillé par le joyeux chant matinal des ¹ oiseaux. Vous reprenez votre route et vous parvenez ¹ en fin d'après-midi aux abords des marais de Gur-Lu. A l'horizon se dresse la cité de Karnali, qui se reflète dans les eaux scintillantes du Grand-Shuni. Rendez-vous au [204](#).

94

Seuls occupants de la salle du banquet, quelques tiros rats noirs sont affairés à ronger des os humains. Voulez-vous aller voir si Grando est dans la salle du trône (rendez-vous au [306](#)) ou préférez-vous laisser tomber et partir sans lui (rendez-vous au [127](#)) ?

95

Une fois de plus, un lourd silence tombe. Apparemment, les Chadakines ont renoncé à vous cribler de flèches, ne se rendant pas compte que leurs attaques entamaient peu à peu votre Écran de Sorcellerie. Une heure s'écoule. C'est alors qu'un gros tonneau, propulsé de la berge, fend les eaux avec un crissement clapoteux. Un liquide épais et noirâtre, jaillissant de trous percés sur les flancs du baril, se répand à la surface du lac. « Que manigancent-ils encore ? » murmurez-vous. « Avec les Chadakines, répond Urik, on ne peut jamais savoir ; ils sont tellement rusés... » Un second tonneau, puis un troisième

tombent dans le lac, qui se trouve bientôt entièrement recouvert d'une couche visqueuse, luisant de reflets gras sous la lumière du soleil couchant. Soudain, une torche fend l'air ; à peine a-t-elle touché la surface du lac que celle-ci s'embrase avec un crépitement terrible. Une marée de flammes vous encercle, vos vêtements prennent feu et vous hurlez à cause de la chaleur infernale qui vous transperce. Urik vous lance un regard désespéré, en proie à une peur primitive du feu. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Communication avec les Éléments, vous pouvez y recourir en vous rendant au [210](#). Si vous préférez/ tenter de traverser le lac en nageant sous l'eau, rendez-vous au [297](#).

96

En sortant la Baguette Noire de votre poche, vous prenez conscience de son énergie latente : ce sceptre était l'instrument clé du pouvoir de Charatchak, du temps où il régnait sur Taklakot. Grâce à vos dons de prescience, vous devinez qu'il vous permettra d'ouvrir la porte. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté **1** point de **VOLONTÉ**. Rendez-vous au [148](#).



97

Laissant le Magdi agoniser à terre, vous vous réfugiez dans les sous-bois. Urik grimpe agilement au sommet d'un arbre et vous hisse à ses côtés. Cachés par l'épais feuillage, vous regardez les Chadakines passer en flèche, apparemment persuadés d'être sur la bonne piste. Lorsqu'ils ont disparu, Urik vous adresse un clin d'œil malicieux. « On les a bien eus, lu ne trouves pas? » vous dit-il en souriant. Vous sautez à terre et vous repartez dans la direction d'où vous étiez venu. Quand vous regagnez la clairière, il n'y a plus de traces du Chaksu. Rendez-vous au [249](#).

98

Courageusement, vous faites fi de la douleur qui vous transperce l'épaule et vous vous redressez. Les Chadakines vous repèrent aussitôt, et une volée de flèches meurtrières s'abat sur vous. Le cœur transpercé, vous vous affaissez à terre, pour sombrer rapidement dans une inconscience létale. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

99

Incrédule, le guerrier regarde le vieux mendiant se précipiter sur lui en brandissant sa canne. Il vous traite par le mépris jusqu'au moment où votre Baguette de Sorcier s'anime, le réveillant brutalement de l'illusion dont vous l'aviez berné. L'effet de surprise est à votre avantage : vous ne perdrez aucun point d'ENDURANCE au cours du premier Assaut.

GUERRIER CHADAKINE HABILITÉ : 17 ENDURANCE : 20

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [40](#).

100

Soudain, votre Baguette de Sorcier s'engluie dans la terre molle. Vous vous rejetez instinctivement en arrière. La surface de la fondrière se plisse alors de rides et se met à bouillonner, puis

s'ouvre sur un amas de boue verdâtre et visqueux, tout couvert de limaces grouillantes, qui émerge avec un bruit de succion. Vous avez troublé le sommeil d'un Géant des Marais, et vous allez devoir l'affronter ! Rendez- vous au [10](#).

101

Vous pouvez, si vous le souhaitez, demander aide aux Chaksus en soufflant dans les Pipeaux Magiques ; leur attaque, menée depuis les marais, offrirait une excellente diversion à l'offensive des Libres. Si cette stratégie vous séduit, rendez-vous au [222](#). Sinon, rendez-vous au [53](#).

102

Malheureusement, vous ne survivrez pas au crépuscule. Ce bruit qui vous a alarmé, c'était le crissement de brindilles qui cédaient sous les pas d'un Chadakine venu se camper derrière vous... Tandis que vous scrutez l'horizon, une flèche vous transperce le dos ; vous tombez à plat ventre dans les eaux lugubres du lac. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

103

Le maroquin de la couverture est gravé de caractères Majdars. Tandis que vous décryptez l'inscription, un frisson glacé vous parcourt l'échiné ; lettre après lettre se forme un nom redoutable : Charatchack ! Une seule explication à cet emblème : Charatchak, le Roi-Démon, l'ennemi juré de l'humanité, est un maître Majdar ! Cette découverte stupéfiante vous terrasse. Reprenant vos esprits, vous examinez plus avant le contenu du coffre et vous y trouvez une longue Baguette Noire, sur laquelle est également gravé l'emblème de Charatchak. Si vous le souhaitez, vous pouvez garder le livre et la Baguette. Dans ce cas, inscrivez le premier dans la case Objets du Sac à Dos de votre Feuille d'Aventure et le second, que vous pourrez fourrer dans une de vos poches, sous la rubrique Objets Spéciaux. Grando est toujours affairé à fouiller la pièce. « Pas le moindre écu d'or, grommelle-t-il avec dépit, pas le moindre petit bijou... » « Allez,

Grando, nous n'avons pas de temps à perdre ! lui dites-vous d'un ton impatient. Y i-t-il une autre sortie ? » Vexé, le voleur traverse la chambre souterraine et vous montre du doigt une avancée de granit. « Voici une porte, dit-il, mais elle est verrouillée par un sortilège magique. A toi de louer, grand sorcier... » Parmi les Pouvoirs Magiques dont vous disposez, auquel allez-vous recourir ? Si vous optez pour la Psychomancie, rendez- vous au 170. Si vous choisissez la Voyance, rendez- vous au 224. Enfin, si vous préférez la Sorcellerie (mais attention ! il vous faudra dépenser au moins 2 points de VOLONTÉ pour pouvoir ouvrir la porte grâce à ce moyen), rendez-vous au [279](#).

104

Vous franchissez l'arcade et vous pénétrez dans la ville. « Gardien, aurais-tu l'amabilité de mener mon cheval à l'écurie ? » demande Grando en tendant les rênes d'un cheval imaginaire. Le Gardien de la Porte fait mine de les attraper et s'éloigne sans broncher avec le pseudo-cheval. Grando pouffe de rire. « Désolé, dit-il d'un ton faussement gêné, je n'ai pas pu résister ! » Vous êtes maintenant dans une rue déserte, bordée de vieilles bâtisses dont l'architecture étrange vous surprend ; vous ne parvenez pas à déterminer à quelle fin elles ont bien pu être construites, mais une chose est sûre : elles devaient abriter quelque importante institution de la cité, à en juger par la qualité et la robustesse des pierres utilisées, les seules de la ville à avoir résisté à l'épreuve du temps. Si vous souhaitez entrer dans l'un de ces bâtiments, rendez-vous au [175](#). Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [73](#).

105

A peine l'esclave a-t-il lâché les Terriers Magdi que ceux-ci foncent vers vous, guidés par leur redoutable odorat. Vous décochez une puissante déflagration, frappant un des Terriers de plein fouet. Malheureusement, le choc ne semble guère ébranler le monstre ; à peine étourdi, il s'ébroue et se redresse sur ses pattes. Les Terriers Magdi ont en effet une très grande résistance

à la magie. Cette attaque vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Pendant ce temps, l'autre Terrier Magdi a gagné du terrain. Le voici, tous ses muscles contractés, qui s'apprête à bondir. Allez-vous vous préparer à l'affronter (rendez-vous au [61](#)) ou préférez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [185](#))?

106

Urik et Samur ne reviennent qu'à la tombée de la nuit. Vous faites cuire au feu de bois le gibier qu'ils ont rapporté et le divisez équitablement, ce qui vous donne à chacun de quoi faire 4 Repas. Le lendemain matin, vous pénétrez dans la région des terres mortes. Rendez-vous au [195](#).

107

L'écran de Sorcellerie vous enveloppe, cependant son pouvoir ne peut vous protéger du spectre qui s'avance vers vous : cette créature est une Sentinelle de la Mort, arrachée aux Enfers par Charatchak pour venir vous tourmenter. La Sorcellerie n'a pas prise sur elle car elle est immatérielle... Rendez-vous au [169](#).

108

Vous efforçant de sourire, vous répondez au roi : « Ça m'est égal, dites-vous en réprimant un haut-le-cœur, j'aime les deux. » L'horrible banquet se prolonge, et vos compagnons et vous-même regardez avec une répulsion croissante les courtisans se gaver de chair humaine. « Il faut absolument nous en aller d'ici », murmure Grando, pâle comme un linge. Repu, le roi se lève. « Et maintenant, déclare-t-il en se tournant vers vous, chers hôtes et amis de Gianima, je dois me retirer. Bonne nuit à tous. » Le roi se lève et quitte la salle. Peu à peu les courtisans en font autant, et vous voici bientôt seul avec vos compagnons. Vous avez maintenant tout loisir de chercher la sortie de ce château de fous. Si vous décidez de retourner à la salle du trône, rendez-vous au [38](#). Mais peut-être préférez-vous prendre le couloir de gauche en sortant de la salle du banquet (rendez-vous au [184](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [248](#)) ?



109

Une paroi de feu jaillit devant vous, forçant les Chadakines à stopper net. Vous battez prestement en retraite, laissant là la horde de rebelles et les Chadakines se regarder en chiens de faïence de part et d'autre du mur de flammes. Rendez-vous au [9](#).

110

Le sol semblait pourtant bien ferme, sous la pression de votre Baguette de Sorcier... Hélas, une crevasse s'ouvre sous vos pieds et vous avale si vite qu'Urik ne peut vous venir en aide. Avec un clapotis boueux, la terre se referme sur vos ultimes plaintes, et c'est ainsi que s'achève votre mission.

111

« Les terres qui s'étendent au-delà des monts de Gorn, qu'on appelle aujourd'hui la vallée de la Désolation, raconte Urik, étaient autrefois les plaines les plus riches d'un royaume prestigieux, du nom de Taklakot. Un jour arriva un grand sorcier, porteur d'un cadeau magnifique, du moins aux yeux des habitants du royaume. C'était une pierre magique, qui permettait d'asservir le feu du soleil. Le peuple de Taklakot grandit en

savoir, mais ce n'était là que science sans conscience et, comme on devait s'y attendre, une grande catastrophe se produisit. Je ne saurais vous dire au juste ce qui se passa, toujours est-il que toute l'énergie solaire déferla brutalement d'un coup, balayant tout un peuple de la surface de la Terre. Les landes brûlées qui nous entourent témoignent de cette journée fatidique et en sont marquées d'une damnation éternelle. » « Et la Cité Interdite? l'interrompt Samur. Comment n'a-t-elle pas été détruite elle aussi ? » « Les monts de Gorn ont fait barrage à l'explosion, explique Urik. La Cité Interdite, qu'on appelait alors Gianima, se dresse au-delà des montagnes et c'est ce qui l'a sauvée. Cette ville avait été construite en avant-poste, pour garder l'entrée du royaume ; elle est maintenant le seul vestige d'une civilisation foudroyée en un jour. » « Il doit y avoir de ces trésors... » murmure Grando avec une lueur de convoitise rêveuse dans le regard. Le voleur se met à parler des richesses enfouies dans la Cité Interdite, mais vous ne l'écoutez pas : vos maîtres Majdars vous ont appris à vous détacher des biens de ce monde. Vous contemplez à nouveau les plaines et les collines ravagées par la foudre solaire, et vous ne pouvez réprimer un frisson d'angoisse. Soudain, une vision cauchemardesque vous glace : flottant de colline en colline, un spectre fond vers vous ; il traverse le Balzar et s'approche, les mains tendues comme pour vous enserrer d'une étreinte mortelle, murmurant des paroles incompréhensibles d'une voix rauque et sépulcrale. Si vous souhaitez lui décocher une déflagration d'énergie magique à l'aide de votre Baguette de Sorcier, rendez-vous au [132](#). Si vous préférez le laisser s'approcher davantage, rendez-vous au [209](#). Mais si vous voulez recourir à l'un des Pouvoirs Magiques dont vous disposez, lequel allez-vous choisir :

La Sorcellerie ? Rendez-vous au [227](#)

La Communication avec les Éléments ? Rendez-vous au [256](#)

L'Envoûtement ? Rendez-vous au [269](#)

L'Évocation ? Rendez-vous au [295](#)

112

La Pierre de Kazim se voile, signe que les forces de la Sorcière Chadakine s'essoufflent. Si vous désirez maintenir l'intensité de votre attaque à 1 point de **VOLONTÉ**, rendez-vous au [286](#). Si vous souhaitez l'augmenter de 1 point, portant à 2 le nombre de points de **VOLONTÉ** consacrés à cet Assaut, rendez-vous au [190](#). Enfin, si vous décidez de sacrifier 2 points de **VOLONTÉ** supplémentaires, ce qui donnera un total de 3 points pour ce duel avec la Sorcière, rendez-vous au [253](#).

113

Le Klaysha reste immobile et vous comprenez qu'il ne veut pas s'éloigner un seul instant de la Porte de l'Ombre. Tanid vous regarde de ses grands yeux pleins d'espoir. Vous brandissez votre Baguette de Sorcier vers l'ombre phosphorescente du mangeur d'âmes ; aussitôt, l'horreur se peint sur le visage de Tanid. « Non, Astre d'Or ! crie-t-elle d'une voix étouffée. Par les ténèbres de l'au-delà, ne fais pas ça ! » Mais il est trop tard ! La déflagration de votre Baguette transperce le Klaysha, cependant c'est la malheureuse Tanid qui se tord de douleur : par un artifice pervers, le mangeur d'âmes a transféré votre attaque sur elle... Le monstre éclate d'un rire dédaigneux qui vous glace le sang. Si vous possédez le Pouvoir Magique de Sorcellerie ainsi que le Minéral Spirituel, rendez-vous au [143](#). Si vous n'avez pas le Minéral Spirituel, préférez-vous recourir à la seule Sorcellerie (rendez-vous au [122](#)) ou — si toutefois vous l'avez en votre possession — attaquer le Klaysha à l'aide de la Baguette Noire de Charatchak (rendez-vous au [229](#)) ?

114

Vous défaillez. Vos efforts ont poussé votre résistance physique et mentale à bout, et vous perdez encore **8** points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [8](#).

115

Plus vous vous débâtez, et plus vous vous enfoncez. Enroulant sa longue queue autour de votre Baguette de Sorcier, Urik se met à vous tirer. Vous vous agrippez à la Baguette de toutes vos forces. « Ne remue pas comme ça, vous chuchote Urik, laisse-toi aller et les sables mouvants te relâcheront. Si tu t'agites, tu vas t'enfoncer encore plus. » Vous vous efforcez de vous décontracter et, effectivement, vous cessez de vous enliser. Au bout de quelques minutes, Urik parvient à attraper votre main et à vous hisser hors de la fondrière. Vous voulez le remercier, mais un cri fige les paroles sur vos lèvres : « Les voilà ! » Les Chadakines vous ont repérés ! Une flèche siffle à vos oreilles, puis une autre. Allez-vous affronter vos ennemis (rendez-vous au [163](#)) ou préférez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [283](#)) ?

116

Soudain, un homme vêtu de haillons et couvert de crasse se jette du toit d'un petit bâtiment sur votre gauche et vous agrippe. Vous roulez dans la poussière noirâtre. Avec des cris bestiaux, l'homme essaie de vous trancher la gorge à coups de dents. L'effet de surprise de cette attaque vous handicape de 2 points d'**HABILETÉ** pour toute la durée du combat.

BÊTE HUMAINE HABILETÉ: 15 ENDURANCE: 25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [197](#).

117

Vous décidez de répondre au feu par le feu, et vous décochez une déflagration incandescente à l'aide de votre Baguette de Sorcier. Rien ne se passe, et la paroi de flammes crépite de plus belle. Vous avez sacrifié 2 points de **VOLONTÉ** pour rien. Rendez-vous au [240](#).

118

Un guerrier Chadakine, embusqué dans les roseaux, bande son arbalète et décoche une flèche vers vous. L'Oxlo, blessé à mort, pousse un cri strident et se laisse tomber comme une pierre. Entraîné dans sa chute, vous priez le ciel que les eaux du petit lac dont vous vous rapprochez à une folle vitesse soient assez profondes pour que vous ne vous brisiez pas le cou en tombant. Rendez-vous au [125](#).

119

Au prix de 1 point de **VOLONTÉ**, vous projetez votre esprit dans le futur et vous percevez la présence de quatre hommes dans le bâtiment. L'un d'entre eux, devinez-vous, se prépare à attaquer. Si vous décidez d'entrer, ajoutez 2 points à votre total d'**HABILETÉ** (ce supplément vous aidera tout au long du combat qui ne manquera pas de se dérouler), et rendez-vous au [39](#). Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [116](#).

120

« Le vieux Kundi a une idée ! » s'exclame soudain Urik en sortant de sa poche une petite boule creuse agrémentée d'une chaîne métallique, qui n'est pas sans rappeler un encensoir. « Donne-moi la feuille d'Azaboïs ! » ajoute-t-il. Urik place la feuille à l'intérieur de la sphère et vous demande de l'enflammer avec votre Baguette de Sorcier. Cela fait, il referme le brûloir et le fait tourner au-dessus de sa tête. Comme une épaisse fumée s'échappe des ouvertures de la sphère, vous devinez quel est le plan d'Urik. Une fois déjà, les Kundis vous ont sauvé d'une mort certaine en recourant à ce genre de procédé. C'était en Azanam, dans la forêt de Nuages ; vous étiez cerné par des hordes de Mantizes des Antres et les Kundis les avaient fait fuir en les asphyxiant avec de la fumée d'Azaboïs. Urik sort du pentacle et se dirige d'un pas ferme vers les Sentinelles de la Mort, agitant son brûloir. Aussitôt, les spectres reculent, apparemment terrorisés par la fumée. Tandis que Urik les rattrape, en poussant

des cris menaçants, ils se dissolvent dans l'air. Urik pousse une exclamation de triomphe. Le recours à l'Évocation vous a coûté 3 points de **VOLONTÉ** ; vous avez également utilisé 1 feuille d'Azaboïs, qu'il vous faut rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [129](#).



121

Vous décidez de partir en quête d'un buisson de Djabari avant de vous coucher. Une fois pilées, les racines de cet arbuste forment une pommade qui protège efficacement contre les piqûres d'insectes. Malgré l'obscurité, vous trouvez un Djabari et vous vous mettez aussitôt à l'ouvrage. De retour au camp, vous vous enduisez de pommade et vous tendez la fiole à Urik, qui en fait autant. Vous sombrez rapidement dans un sommeil bien mérité. Rendez-vous au [93](#).

122

Le Klaysha ne s'éloigne pas d'un pouce de la Porte de l'Ombre, car il a mission de la garder. Tanid vous fixe d'un regard désespéré, et l'angoisse se lit sur son visage tendu. Au prix de 2 points de **VOLONTÉ**, vous projetez votre Pouvoir de Sorcellerie vers le Mangeur d'Ames. Aussitôt, Tanid chancelle. « Non, Astre d'Or, gémit-elle, ne fais pas ça ! Le Klaysha se sert de moi comme bouclier ! » Entendant la plainte de la malheureuse, le monstre éclate d'un rire sadique. Si vous disposez du Minéral Spirituel et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [143](#). Si vous vous êtes emparé de la Baguette Noire de Charatchak, vous pouvez vous en servir en vous rendant au [229](#).

123

Les Terriers Magdi se jettent sur vous, toutes griffes dehors. Quatre paires de mâchoires, avides de mordre, claquent à vos oreilles. Vous ne pouvez fuir, et vous allez devoir affronter les deux monstres de front, comme si c'était un seul ennemi. Qui plus est, vous vous trouvez handicapé de 2 points d'**HABI-LETÉ** pour toute la durée du combat, car les Terriers Magdi sont dotés d'une extraordinaire résistance à la magie. Courage, la partie s'annonce difficile...

TERRIERS MAGDI HABILETÉ : 25 ENDURANCE : 35

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [177](#).

124

Longeant les remparts de la Cité Morte, vous parvenez à une arcade délabrée qui donne sur une rue déserte et sinistre. Vous faites taire vos craintes et avancez d'un pas ferme. Brusquement, une voix stridente vous cloue sur place. « Qui va là ? » crie-t-elle. Vous levez la tête ; un vieillard au visage anguleux pointe le nez à la lucarne du rempart, ses cheveux sales et poisseux lui tombent sur les épaules et une lueur démente brille dans ses yeux injectés de sang. « Répondez ! hurle-t-il en brandissant une vieille épée



124 Un vieillard au visage anguleux pointe le nez à la lucarne en agitant une vieille épée tout émoussée.

tout émoussée. Si vous ne parlez pas, je n'ouvre pas les portes ! » Incrédule, vous regardez l'arcade ; le portail qu'elle abritait a dû s'écrouler il y a bien des années, car il n'en subsiste pas la moindre pierre ! Vous portez à nouveau les yeux sur le vieillard, qui gesticule de plus belle. Si vous décidez de rentrer dans le jeu du Gardien de la Porte, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez ne pas tenir compte de ses délires séniles, rendez-vous au [254](#).

125

Vous heurtez la surface du lac avec un claquement sourd et l'eau jaillit en gerbes immenses, que vous avez à peine le temps d'apercevoir : un tourbillon vous entraîne déjà vers les fonds. Heureusement, les courants ralentissent votre chute et vous déposent indemne sur la vase du lac. Mais l'air vous manque et les poumons vous brûlent : il est urgent de refaire surface ! Luttant contre le poids de votre Sac à Dos, qui vous leste comme un boulet, vous remontez à l'air libre et inspirez une grande bouffée salvatrice. Autour, pas trace d'Urik. Au bout de quelques instants, l'onde se plisse de rides, et votre compagnon émerge, toussant et crachotant tant et plus. « Comment... pff... pff... vas-tu... pff... pff... Grand Sorcier... ? » balbutie-t-il en s'efforçant de sourire. « Ça peut aller ! » répondez-vous avant de vous élancer vers un îlot sablonneux, au centre du lac. Vous atteignez la bordure de roseaux qui entoure l'îlot et vous pouvez enfin mettre pied à terre. De derrière les joncs vous parviennent les cris féroces des Chadakines. « Nous devons nous cacher, nous enfuir d'ici ! vous criez-vous, paniqué. Nous sommes traqués ! » Urik vous retient d'une main ferme.

« Attends ! vous chuchote-t-il à l'oreille, regarde ! » Suivant des yeux la direction qu'il pointe du doigt, vous apercevez une bande d'oiseaux multicolores qui prennent leur envol avec des battements d'ailes hâtifs et paniqués. Quelques mètres plus bas, une étrange créature émerge et fonce droit sur vous. Luisant au bout de fines tiges de membrane translucide, deux yeux globuleux à l'iris rouge sang vous regardent avec froideur et cruauté. « Un Poisson-Djal, murmure Urik. C'est un monstre



125 Deux yeux globuleux à l'iris rouge sang vous regardent avec froideur et cruauté.

redoutable et venimeux ! Et les Chadakines qui approchent... Qu'allons-nous faire ? » Vous entendez effectivement les pas des guerriers qui avancent en fouettant les joncs ; ce n'est plus qu'une affaire de minutes, ils vont vous dénicher... Si vous disposez du Pouvoir Magique de Sorcellerie et que vous souhaitez y faire appel pour vous entourer d'un Écran Magique qui vous protégera des projectiles, rendez-vous au [181](#). Si vous possédez le don de Communication avec les Éléments et que vous préféreriez y recourir, rendez-vous au [230](#). Enfin, si vous décidez de décocher une déflagration au Poisson-Djal à l'aide de votre Baguette de Sorcier, rendez-vous au [274](#).

126

Il fait encore nuit quand Urik vous réveille. « Allez, lève-toi, Sorcier ! vous rabroue-t-il. Ce n'est plus l'heure de dormir, nous devons nous dépêcher ! » Encore tout engourdi de sommeil, vous ramassez votre Baguette de Sorcier et votre Sac à Dos et vous vous apprêtez à partir. « Nous n'emportons pas de provisions de route ? » demandez-vous. « Provisions ? répète Urik en plissant le nez avec dédain, mais la terre nous offre à manger, et l'eau tombe du ciel et coule le long des montagnes ! Il n'y a que les sots pour vouloir prendre le ciel et la terre dans leur petit Sac à Dos ! Allez, partons ! » Sur ces mots, Urik disparaît par la porte de votre chambre et vous le suivez en maugréant. Au-dehors, l'air est chaud et chargé de rosée ; de lourds nuages recouvrent les cîmes des Azaboïs, blêmissant à la pâle lumière de l'aurore naissante. Avec l'agilité d'un singe, Urik bondit de passerelle en passerelle, et vous avez grand-peine à tenir la cadence et à ne pas le perdre de vue. Bientôt, le brouillard se referme sur le village des Kundis. Vous progressez maintenant à vive allure, sautant de branche en branche dans les cîmes des Azaboïs géants. Si vous possédez le Pouvoir Magique d'Alchimie, rendez-vous au [216](#). Sinon, rendez-vous au [257](#).

127

Il vous faut une journée entière pour trouver la sortie du Château des Fous, et encore plus longtemps pour quitter la Cité Interdite. Trois jours durant, vous gravissez les pentes abruptes et caillouteuses des monts de Gorn, et c'est avec un pincement au cœur que vous regardez, à la veille du troisième jour, la pleine lune se lever. Quelque part dans la vallée aride et sinistre qui s'étend au-delà des montagnes, la Porte de l'Ombre est apparue. La lune se met à décroître et vous n'avez toujours pas atteint l'autre versant. Peu à peu, la Malédiction des Terres Mortes s'abat sur vous et vos compagnons. L'un après l'autre, vous trépez, minés par la tristesse et la fatigue. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

128

Etait-il bien nécessaire de faire appel à votre Pouvoir Magique de Voyance pour deviner le sort cruel qui vous attend ? Tandis que vous vous concentrez sur l'avenir, une vingtaine d'arbalétriers vous criblent de flèches acérées. Vous titubez, transpercé de part en part, et voulez contre-attaquer, mais il est trop tard : mortellement blessé, vous vous écroulez à terre pour ne plus jamais vous relever. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

129

Rassemblant vos dernières forces, vous avancez dans la nuit noire, priant le ciel que les Sentinelles de la Mort ne refassent pas apparition. Vous êtes exténué, et le frisson de fièvre maligne provoquée par l'attouchement du spectre a cruellement sapé votre résistance physique. Seule votre détermination farouche vous maintient sur vos jambes, et vous titubez de longues heures dans l'obscurité, perdant 2 points d'ENDURANCE. Quelle joie, quand l'aurore pointe enfin, nimbant d'une lumière rosée les contours d'une ville nichée au pied des montagnes, là où le Balzar se divise en deux bras ! Rendez-vous au [52](#).

130

Poursuivi par la horde sauvage, vous courez à perdre haleine le long d'une route parallèle aux remparts. Soudain, vous stoppez net ; une meute de Bêtes Humaines surgit d'un tournant et se rue vers vous. Que faire ? Si vous souhaitez grimper l'escalier qui mène à une passerelle en bois au-dessus de votre tête, rendez-vous au [221](#). Si vous préférez vous engouffrer dans l'une des maisonnettes qui bordent la route, rendez-vous au [301](#).

131

Vous vous emparez du Minéral et vous le regardez en exerçant tout votre pouvoir de concentration. Le géant semble de plus en plus désespéré. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Sorcellerie, rendez-vous au [282](#). Sinon, rendez-vous au [305](#).

132

Vous décochez une violente déflagration d'énergie à l'aide de votre Baguette de Sorcier. A votre grande stupeur, la flamme traverse le spectre comme-s'il n'existait pas et va s'éteindre dans les eaux u. lac. La créature qui vous menace est une Sentinelle de la Mort, un fantôme rappelé au royaume des vivants par Charatchack, le Roi-Démon. Votre vaine attaque vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous au [169](#).



Ce soir, les rues de Karnali sont pleines d'une foule joyeuse. Les rares survivants Chadakines ont été jetés au fond des geôles de leur propre forteresse, et le peuple est en liesse ; après tant d'années de répression, les habitants de cette petite province reculée sont enfin libérés du joug Chadakine. C'est une grande victoire pour les valeureux guerriers de la Ligue des Libres. Attablé aux côtés d'Urik et de Sadir au Long Couteau dans l'une des salles de la forteresse, vous goûtez un moment de détente bien mérité. Après vous avoir généreusement servi du vin, Sadir lève son verre. « A toi, Astre d'or ! s'exclame-t-il. Le peuple de Karnali te remercie ! Puisses-tu vivre longtemps ! » La mine renfrognée, Urik grommelle dans un coin. « Une bien grande fête pour une bien petite victoire, bougonne-t-il. L'empire Chadakine est grand... comme ça ! » dit-il en ouvrant les bras puis, rapprochant le pouce et l'index, il ajoute : « Et la ville de Karnali est toute petite ! » « Urik a raison, répondez-vous en souriant à Sadir, mais c'est un bon début ! » Réconforté, celui-ci vous demande quels sont vos projets. « Je pars pour l'ouest, lui expliquez-vous, nous devons aller au-delà des monts de Gorn ». « Quoi ? s'exclame Sadir, vous voulez traverser les Terres Mortes ? C'est de la pure folie ! Personne n'en est jamais revenu vivant ! Les landes sont contaminées et tous ceux qui y vont périssent empoisonnés. De plus, il est impossible de franchir les monts de Gorn. Ravise-toi, Astre d'Or, tant qu'il en est encore temps ! » Vous secouez la tête. « Il doit bien y avoir un moyen de traverser les montagnes et je le trouverai ! » « Oui, reprend Sadir, il y a une route, effectivement, mais c'est là que t'attendraient les pires dangers car elle passe par Giamima, la Cité Interdite, la Cité Morte ! » Le guerrier hoche la tête, grave et solennel. « Écoute-moi, Astre d'Or ! Ne cours pas à ta mort ! » Mais vous êtes inébranlable. « Je n'ai pas le choix, Sadir, répondez-vous, la vision d'Urik nous a indiqué la vallée de la Désolation et il faut que je m'y rende car telle est ma mission. » Un silence de plomb succède à vos paroles. Au bout d'un moment, vous vous levez, désireux d'aller vous coucher pour partir de bonne heure le lendemain matin. Sadir ne peut cacher sa déception. « J'espérais

que tu resterais, Astre d'Or, dit-il. Tu es un allié précieux et nous avons grand besoin d'aide. Bientôt, le Roi-Démon va essayer d'assujettir Karnali à nouveau et, sans toi, qui sait combien de temps nous résisterons ? Tu fais fi de mes conseils et pourtant t-vas vers ta perte ! » « Ne crains rien, Sadir au Long Couteau, répliquez-vous d'une voix ferme, si ; mène à bien ma mission, tous ceux qui souffrent aujourd'hui sous le joug du Roi-Démon seront libérés. Je n'ai pas l'intention d'échouer ! » Sur ces paroles, vous quittez la pièce. Malgré vous, un doute lancinant vous gagne. « Ne t'en fais pas, Astre d'Or, vous dit Urik qui semble lire dans vos pensées, Sadir est courageux, certes, mais il ne voit pas plus loin que le bout de son nez ; tu es un Sorcier vif et intelligent et tu as la bénédiction des Majdars, tu vas réussir ! » En votre for intérieur, vous priez le ciel que le vieux Kundi ait raison. Vous vous réveillez de bonne heure le lendemain matin, régénéré de 1 point d'ENDURANCE et de 1 point de VOLONTÉ. Comme vous vous apprêtez à partir, Sadir entre dans votre chambre pour prendre congé de vous. « Je suis venu te présenter mes excuses pour mes paroles d'hier soir, dit-il. Je ne suis qu'un guerrier, il ne m'appartient pas de juger les décisions d'un sorcier. Je t'ai apporté quelques cadeaux en témoignage de ma reconnaissance. » Sadir vous tend les objets suivants :

- 5 Repas.

- 1 dague et son fourreau (que vous pourrez glisser dans votre ceinture).

- 1 Sac à Dos.

- 2 fioles de Laumspur (chaque dose régénère de 4 points d'ENDURANCE).

-1 rouleau de corde.

Vous pouvez prendre autant d'objets qu'il vous plaira, mais n'oubliez pas d'inscrire ceux que vous choisirez sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [75](#).

134

L'épaule profondément entaillée par un trait d'épée, le mur parvient néanmoins à pourfendre le garde, hélas, c'est maintenant la horde des courtisans hystériques qui vous barre la route ; ils ne sont pas armés mais semblent animés d'une rage féroce et démente. Vous allez devoir vous battre pour gagner la sortie de la salle.

COURTISANS DÉMENTS HABILITÉ: 18 ENDURANCE : 23

Si vous êtes encore en vie après trois Assauts, rendez-vous au [153](#).

135

Priant le ciel d'avoir choisi la bonne direction, vous trottez le long du couloir, trop exténué pour courir. Vous entendez soudain les cris perçants des courtisans déments qui se lancent de nouveau à vos trousses. « Vite, cachons-nous ici ! » vous souffle Grando à l'oreille. Si vous souhaitez suivre son conseil, rendez-vous au [270](#). Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Envoûtement et que vous préférez y recourir, rendez-vous au [178](#).

136

Vous augmentez la puissance de votre attaque. La Pierre de Kazim semble un instant s'éteindre mais, hélas ! ce n'est que pour mieux se ranimer : la voici maintenant qui pétille d'une énergie nouvelle. Les Chadakines regardent autour d'eux, le visage déformé par d'étranges rictus où se lisent à la fois la peur et la férocité. Si vous souhaitez consacrer 1 point de VOLONTÉ à cet Assaut de façon à garder la même force d'attaque, rendez-vous au [286](#). Si vous préférez renforcer votre offensive de 1 point supplémentaire pour cet Assaut (ce qui fera 2 points de VOLONTÉ au total), rendez-vous au [253](#).

137

Après avoir tracé un large pentacle autour de vous, vous psalmodiez une incantation magique pour empêcher les Sentinelles de la Mort d'approcher. Le recours à ce sortilège vous a coûté 3 points de VOLONTÉ. Luttant contre la peur qui vous envahit, vous vous allongez pour dormir. Rendez-vous au [298](#).

138

Vous humectez la feuille d'Azabois et vous la posez à terre, au centre du cercle que forment vos compagnons. Épuisé, vous vous allongez à votre tour. (N'oubliez pas de rayer la feuille d'Azabois de votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [298](#).

139

Vous avez décidé de donner corps à une illusion de grande envergure, aussi vous concentrez-vous de toutes vos forces. Guidé par un Livre, vous parvenez à une forteresse qui grouille de soldats Chadakines. Ce n'est qu'au terme de violents efforts, qui vous coûtent 4 points de VOLONTÉ, que vous arrivez à manipuler l'esprits des soldats. Ils se ruent soudain par centaines hors des baraquements, chassant de grands gestes de la main les hordes d'insectes qu'ils sont seuls à voir et à sentir. Se croyant dévorés de piqûres, les Chadakines ouvrent grand les portes de la forteresse et se précipitent dans la rue où les hommes de Sadir, déguisés en badauds, les guettent. Rendez-vous au [207](#).



Soudain, une flèche fend l'air et vient se planter dans votre épaule. La douleur vous coupe le souffle et vous perdez aussitôt 3 points d'ENDURANCE. « Astre d'Or ! s'exclame Urik d'une voix inquiète. Tiens bon ! » Vous serrez les dents et hochez la tête pour rassurer votre compagnon, mais une large tache rouge macule votre robe. Quant à l'Oxlo, il perd de plus en plus d'altitude et vous voici bientôt assez bas pour sauter au sol. Au signal d'Urik, vous tranchez la liane qui vous encorde et vous vous laissez tomber. Heureusement, votre chute est amortie par les hautes herbes du marais, et votre plaie ne s'ouvre pas davantage. Urik se précipite à vos côtés pour examiner votre blessure ; comme vous faites mine de retirer la flèche qui dépasse de votre épaule, il vous arrête de la main. « Non, dit-il, pas maintenant. Il faut d'abord faire des pansements d'herbes pour arrêter l'hémorragie et désinfecter, tu comprends ? » Vous acquiescez de la tête. « Viens, reprend le Sorcier, nous allons chercher les plantes qui guérissent. » Sur ces mots, Urik s'éloigne, les yeux rivés au sol, et vous le suivez, grimaçant de douleur. Au bout de quelques pas, vous parvenez à un ruisseau qui s'enfonce en serpentant dans les roseaux. Urik vous fait asseoir au bord de l'eau. « Je n'ai rien trouvé qui calme la douleur, mais je vais pouvoir te soigner quand même, vous dit-il. Et maintenant, courage, cela risque de faire mal. » D'une main sûre et rapide, Urik arrache la pointe de la flèche de votre épaule, et vous poussez un cri strident. Il déchire alors un pan de votre robe et tamponne fermement votre plaie avant de la laver à l'eau du ruisseau. A votre plus grande surprise, Urik recueille un peu de boue dans ses mains et en couvre votre blessure. La fraîcheur humide de ce pansement improvisé calme aussitôt le feu qui vous brûle et la boue, en séchant, stoppera l'hémorragie. Avec les lambeaux de votre manche, le sorcier vous bande ensuite l'épaule. « Est-ce que cela te soulage ? » vous demande-t-il. « Oui, Urik, je te remercie », répondez-vous. Urik vous tapote gentiment la main. « Ne me remercie pas, dit-il, ce n'est pas la peine entre nous. Les vieux Kundis savent guérir, la douleur devrait bientôt cesser. » Soudain, une plainte horrible, semblable

à celle d'un animal qui hurle à la mort, déchire l'air. Le visage d'Urik s'assombrit et il vous aide à vous relever. Courbés en deux pour rester au couvert des roseaux, vous regardez dans la direction d'où provient ce cri atroce. Vous apercevez alors, debout dans une clairière à quelques centaines de mètres, un serf Chadakine qui semble terrorisé. L'homme retient à grand-peine deux chiens monstrueux qui tirent sur leur chaîne en grondant féroce. Ce sont des Terriers Magdi, des créatures abominables : chaque animal a deux têtes nanties d'une corne pointue, et leurs crocs démesurés dépassent de leurs babines qui s'agitent avec une gourmandise perverse. « Maître ! Maître ! crie l'esclave en se tournant vers un Chadakine de haute stature, les Magdi sentent quelque chose ! » L'officier Chadakine plisse des yeux et son visage s'illumine d'un sourire mauvais. Qu'allez-vous faire ? Si vous désirez prendre la fuite en longeant le ruisseau, rendez-vous au [25](#). Si vous préférez décocher une déflagration à longue portée à l'aide de votre Baguette de Sorcier, rendez-vous au [105](#).

141

Vous voici maintenant engagé dans un véritable duel mental. En comptant les points de sa Pierre maléfique, la Sorcière Chadakine totalise 40 points de VOLONTÉ. Additionnez vos totaux d'ENDU-RANCE et de VOLONTÉ et soustrayez la somme ainsi obtenue de 40. Si votre total final est supérieur ou égal à 15, rendez-vous au [205](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [280](#).

142

Tout en veillant à vous protéger de ses effets maléfiques, vous remontez jusqu'à la source du rayon. Quelle n'est pas votre surprise quand vous constatez que la Sorcière Chadakine, qui manipule cette énergie diabolique, parvient à le faire sans même quitter la forteresse ! Tout affairée à soutenir le moral de ses nombreuses troupes, la Sorcière ne remarque pas votre entrée dans son champ psychique, et ses violents efforts de concentration déforment son visage moucheté par la vérole. Vous

prenez soudain conscience de la présence d'un autre esprit dans la pièce. C'est celui de l'Officier de Guerre Kiro, gouverneur militaire de la garnison Chadakine de Karnali. L'homme transpire abondamment, terrorisé par la Sorcière dont il redoute la colère. Sa crainte l'affaiblit grandement. Si vous souhaitez prendre le contrôle de l'esprit de l'Officier de Guerre, rendez-vous au 31. Si vous préférez tenter de dominer celui de la Sorcière Chadakine, rendez-vous au [49](#).

143

Tenant le Minéral dans votre main, vous vous concentrez pour le charger de l'énergie de votre Pouvoir de Sorcellerie. Peu à peu, le joyau se met à briller d'une lueur rouge. Quand il est complètement lumineux, vous le jetez au Klaysha et tentez de le plier à votre volonté. Tanid se tétanise et alors tourne la tête vers vous, raide comme un automate. Quant au Mangeur d'Ames, nullement atteint par votre attaque, il émet un rire sardonique qui vous glace le sang. Si vous souhaitez diriger votre Pouvoir Magique de Sorcellerie contre le Klaysha, rendez-vous au 122. Si vous vous étiez emparé de la Baguette Noire de Charatchak et que vous préféreriez y recourir, rendez-vous au [229](#).

144

Avec cette terrible cruauté que vous leur connaissez, les Chadakines se servent de leurs esclaves comme d'un bouclier humain, bridant ainsi l'offensive des guerriers masqués, qui ne peuvent courir le risque de tuer les hommes et les femmes qu'ils sont venus libérer. Vous remarquez que les chaînes des esclaves sont toutes reliées à un gros anneau métallique, au bout de la file, que surveille un bourreau Chadakine. Si vous parvenez à défaire cet anneau, vous libérerez tous les captifs d'un coup. Sans hésiter une seule seconde, vous foncez à la charge. Le Chadakine vous regarde avec de grands yeux ahuris, mais il ne semble nullement effrayé. Il porte la main à un Minéral rouge qui pend à son cou et, aussitôt, son esclave attitré s'ébranle, comme hypnotisé. Cet automate humain qui vient droit sur vous en brandissant une

large dague et en roulant des yeux hagards mesure plus de deux mètres, et des muscles puissants gonflent sa peau d'ébène... Si vous décidez d'attaquer le Géant Noir, rendez-vous au [179](#). Si vous préférez décocher une déflagration de longue portée au bourreau Chadakine, rendez-vous au [196](#). Enfin, si vous disposez du Pouvoir Magique de Sorcellerie et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [266](#).



145

Vous tracez un pentacle magique dans la poussière en psalmodiant des incantations. Les Sentinelles de la Mort reculent de quelques pas et s'immobilisent, hors de portée du sortilège. Elles reprennent alors leurs lugubres murmures et vous les regardez, serrés tous les quatre dans le pentacle, avec une horreur croissante. « Astre d'Or, chuchote Samur, elles ne sont pas parties ! Nous ne pouvons pas rester ici éternellement ! » « Nous, non, dit Urik d'un ton calme, mais les spectres peuvent, eux ! » Si vous avez quelques feuilles d'Azaboïs en votre possession, rendez-vous au [120](#). Sinon, rendez-vous au [162](#).



145 Hors de portée du sortilège, les Sentinelles de la Mort reprennent leurs lugubres murmures.

146

Les Chadakines avancent trop vite pour que vous ayez le temps de créer une illusion, aussi décidez-vous d'insuffler aux guerriers le désir irréprouvable de prendre la fuite. Sélectionnez un chiffre au moyen de la *Table de Hasard* ; et, si vous possédez les Pipeaux de Chaksu, ajoutez-y 3 points. Si vous obtenez un chiffre compris entre 0 et 5, rendez-vous au [42](#) ; s'il est compris entre 6 et 12, rendez-vous au [289](#).

147

Les yeux fermés, vous projetez votre pouvoir mental dans l'avenir. Vous découvrez alors que le bruit provient d'un guerrier Chadakine qui essaie de se faufiler derrière vous, et que la meilleure chose à faire est de lui décocher une déflagration sans lui laisser le temps d'attaquer. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 1 point de **VOLONTÉ**. Rendez-vous au [223](#).

148

Vous brandissez bien haut la Baguette Noire ; un rayon de lumière jaune en jaillit, qui va se projeter sur la porte. Au bout de quelques secondes, celle-ci s'ouvre avec un grincement, laissant voir un long corridor qui monte en pente raide. Allez-vous franchir la porte (rendez-vous au [267](#)) ou préférez-vous rester à l'endroit où vous êtes (rendez-vous au [213](#)) ?

149

Vous avez beau vous battre avec virulence et assener de violents coups de Baguette au Terrier Magdi, le monstre a la vie dure. Quant à Urik, trop vieux et trop faible pour pouvoir vous prêter main-forte, il regarde le combat avec une inquiétude croissante. En fait, il est tellement absorbé qu'il ne remarque pas les guerriers Chadakines qui avancent doucement dans les sous-bois. Brusquement, les soldats se jettent sur vous et, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous vous retrouvez tous deux pieds et poings liés. Le capitaine, un grand gaillard à la mine peu

amène, émet un bref sifflement ; aussitôt, le Terrier Magdi vient se coucher à ses pieds, docile comme un agneau. « Quel piteux gibier ! » s'exclame le capitaine en vous toisant dédaigneusement. Enfin, c'était quand même une bonne partie de chasse, pas vrai ? » Sur ces mots, il se met à examiner votre Baguette de Sorcier, qui vous a bien sûr été confisquée d'office, ainsi que votre Sac à Dos. « C'est un bien joli jouet que tu as là, mon garçon, dit-il en soupesant votre Baguette. Dis-moi, qui es-tu ? » Vous ne pipez mot. « Ah ! je vois ! s'exclame le Chadakine, furieux. On a perdu sa langue ! Qu'à cela ne tienne, petit, je vais te faire parler ! » Son visage se contracte en un sourire sadique et il vous assène une gifle magistrale. Vous accusez le choc sans broncher, serrant courageusement les dents. Urik, quant à lui, se débat comme un beau diable. « Ça suffit, l'homme-singe, persifle le capitaine, si tu ne veux pas avoir droit au même traitement, tu ferais bien de te calmer ! » Se tournant vers vous, il reprend son interrogatoire ; ses yeux brillent de haine tandis qu'il vous questionne. « Alors, qui es-tu ? Connais-tu la Ligue des Libres ? Tu es un de leurs espions, peut-être ? A moins que tu ne sois au service des Rebelles ? Parle, maudit cancrelat ! » Vous ne répondez toujours pas. Vous n'aviez jamais entendu parler de la Ligue des Libres ou des Rebelles, mais la pensée qu'il existe des noyaux de résistance organisés qui se battent contre le fléau Chadakine vous reconforte. Une expression de dégoût se peint sur le visage du capitaine. « Tu ne perds rien pour attendre, vous lâche-t-il, menaçant, avant de vous tourner le dos. Dès notre retour à Karnali, Mère Naya te soumettra à la Question, et Kiro, l'Officier de Guerre, obtiendra toutes les informations qu'il souhaite à ton sujet ! » Vous ne pouvez réprimer un frisson ; comme une vision cauchemardesque, le souvenir atroce de l'Épreuve de Vérité que Mère Magri vous avait fait subir à Shuni vous revient en mémoire. Les sorcières Chadakines sont les ministres les plus puissants de Cha-ratchak et ce sont elles qui font régner sa loi du mal dans toutes les grandes villes de l'Empire. « Dépêchez-vous, fainéants ! » aboie le capitaine à l'adresse de ses hommes. Nous devons atteindre Karnali le plus vite possible ! » Il vous jette un regard oblique et ajoute en bougonnant dans sa barbe : « Ces deux oiseaux sont bien plus

suspects qu'il n'y paraît au premier abord... » Pendus par les chevilles et les poignets à de longues tiges de bois, vous êtes emportés par des esclaves comme du vulgaire gibier. Vos liens vous déchirent la peau, et la faim et la soif viennent bientôt s'ajouter à vos tourments : c'est à peine si l'on vous donne quelques déchets à grignoter et un peu d'eau de temps en temps. Vous êtes ainsi cahotés trois jours durant, et votre faiblesse est telle que vous ne pouvez exercer le moindre sortilège. Au soir du second jour, vous avez perdu 3 points d'**ENDURANCE** et vous commencez à vous demander avec inquiétude si Urik et vous-même allez survivre à cet éreintant voyage. Vous sombrez peu à peu dans un semi-coma fiévreux. Rendez-vous au [200](#).

150

11 vous faut d'urgence consommer 1 Repas, sinon vous perdrez 3 points d'**ENDURANCE**. Plusieurs heures s'écoulent, toutes égales dans la nuit d'encre de votre geôle, et vous perdez la notion du temps. Tandis que la fatigue vous gagne, vous maudissez votre sort ; quand bien même parviendriez-vous à vous échapper de cette oubliette à l'aide de votre Baguette de Sorcier, il vous faudrait encore affronter les multiples dangers qui vous attendent dans la vallée de la Désolation... Un tumulte soudain vous tire de votre mélancolie ; des cris et des bruits de bagarre résonnent au-dessus de votre tête et, brusquement, la trappe de votre cellule s'ouvre en grand : une épée maculée de sang à la main, Samur se penche vers vous en souriant. « Mais... mais... mais... » bafouille Grando qui n'en revient pas. « Le courant m'a emporté en amont sans que je puisse y résister, explique Samur, et ensuite je suis parti à votre recherche. Heureusement, j'étais là quand vous vous êtes fait capturer, et je les ai vus vous mener à cette crypte. » Le géant se retourne vers une Bête Humaine qui se prépare à l'attaquer et l'envoie voltiger du revers de la main comme une simple mouche. « Venez, vous dit-il, il n'y a pas de temps à perdre ! » Samur vous hisse à lui l'un après l'autre, s'interrompant à peine pour chasser du pied deux Bêtes Humaines qui barrent le couloir de la crypte. « Par ici, dit-il en montrant du doigt un étroit boyau qui s'enfonce vers

le haut. Je ne pense pas que ces créatures nous suivront, elles ont l'air d'avoir peur de ce tunnel. » Samur protège les arrières tandis que Urik, Grando et vous-même grimpez à toutes jambes le long du boyau. Vous parvenez à une porte de bois massif. Urik l'ouvre sans hésiter et s'engouffre à l'intérieur. Rendez-vous au [26](#).

151

Tapis dans les hautes herbes du marais, Urik et vous-même osez à peine respirer. A quelques pas devant vous, un guerrier Chadakine s'arrête pour scruter les alentours. Le voici maintenant qui avance droit sur vous... Brusquement, il s'enlise dans la fondrière où vous étiez tombé tout à l'heure, et vous ne pouvez retenir un petit cri. Pris de panique, le soldat appelle à l'aide à pleins poumons ; ses compagnons accourent, proférant force jurons et railleries. Urik hoche la tête avec satisfaction et vous fait signe de le suivre. A pas de loup, vous vous éloignez de l'attroupement de guerriers, tirant habilement profit de cette diversion inespérée. Au bout d'un moment, quand il vous estime hors d'atteinte, Urik vous fait asseoir au bord d'un petit ruisseau. D'une main sûre, le sorcier brise la flèche qui dépasse de votre épaule. « Et maintenant, vous chuchote-t-il à l'oreille, sois courageux et ne crie surtout pas ! » Comme il arrache la pointe encore plantée dans votre chair, vous serrez les dents et ravalez votre douleur. Urik lave la plaie à l'eau du ruisseau et prend une poignée de vase. « C'est un excellent remède ! » vous dit-il en l'appliquant généreusement sur votre épaule. En effet, la fraîcheur de la boue calme aussitôt le feu qui vous déchire ; de plus, en séchant, la vase stoppera l'hémorragie. Vous remerciez le vieux Kundi. Soudain, un hurlement lugubre résonne à vos oreilles, vous paralysant d'effroi. Urik pointe prudemment la tête entre les roseaux, pour la rabaisser aussitôt. Le visage assombri, il vous expose la situation à mi-voix : les Chadakines ont de redoutables chiens de chasse, les Terriers Magdi, des monstres à deux têtes conçus dans les laboratoires démoniaques de Charatchak. Ce hurlement atroce, c'était l'aboiement d'un des Terriers Magdi que les Chadakines s'apprêtent à lâcher à vos trousses... Si vous désirez vous préparer à affronter les Terriers

Magdi, rendez-vous au [123](#). Si vous préférez prendre la fuite en longeant le ruisseau, rendez-vous au [156](#).

152

Vous rejetez le conseil d'Urik d'un signe de tête et vous vous concentrez pour former de nouveau un écran de Sorcellerie autour de vous. « Il faut partir ! » dit Urik d'une voix pressante. Hélas ! il est déjà trop tard... Avant que vous n'ayez eu le temps de mener à bien le sortilège, une volée de flèches obscurcit le ciel. Vous rendez votre dernier soupir avec un cri étouffé, et vous roulez dans les eaux noires du lac, transpercé de part en part. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

153

Vous êtes parvenu à vous tailler un chemin vers l'arcade, qui est l'unique sortie de la salle. « Maintenant, Astre d'Or ! » crie Samur. Vous foncez tous les quatre en avant, Samur et vous-même encadrant Urik et Grando pour les protéger des courtisans hystériques. Si votre total actuel d'**ENDURANCE** est supérieur ou égal à 10, rendez-vous au [19](#). S'il est inférieur, tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous obtenez est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [27](#) ; s'il est compris entre 6 et 9, rendez-vous au [33](#).

154

Ignorant les spectres maléfiques, vous continuez à marcher vers les montagnes. Derrière vous, les Sentinelles de la Mort semblent flotter entre ciel et terre ; elles se rapprochent lentement mais implacablement, et une peur-panique vous gagne. Rendez-vous au [59](#).

155

Un guerrier Chadakine s'écroulé, carbonisé par votre déflagration, ce qui ébranle visiblement l'assurance de ses compagnons. Cette attaque ne vous a coûté que 2 points de

VOLONTÉ, et vous êtes le premier étonné de son impact : vos pouvoirs se sont quasiment décuplés, depuis la dernière fois que vous y avez recouru ! Autrefois, une telle déflagration vous aurait épuisé davantage de points de **VOLONTÉ**. Vous regardez avec un sourire farouche les Chadakines qui détalent comme des lapins au couvert des roseaux. L'officier Chadakine rabroue vertement ses hommes, leur ordonnant de sortir leurs armes et de se préparer à faire feu. D'une minute à l'autre, leur redoutable artillerie sera mise en place. Le découragement vous gagne alors ; les Chadakines ne manquent ni de vivres ni de munitions, et ils peuvent tenir le siège aussi longtemps qu'ils le souhaitent. En revanche, vous n'avez ni nourriture ni abri. Si vous voulez tenter de fuir à la nage, comme le suggère Urik, rendez-vous au 5. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et que vous souhaitez y recourir pour voir ce que vous réserve l'avenir, rendez-vous au [128](#).

156

Protégé par les hautes herbes du marais de Gur-Lu, véritable labyrinthe naturel de cours d'eau qui brouillent votre piste, vous approchez du delta du Grand-Shuni. La végétation se fait de plus en plus luxuriante, et l'air moite grouille d'insectes. Empêtré dans la boue du ruisseau, vous maintenez à grand-peine votre cadence, mais vos efforts exténuants sont bientôt récompensés ; peu à peu, les cris des Chadakines et les hennissements de leurs chevaux se perdent au loin. Vous avez semé vos poursuivants. Rendez-vous au [252](#).

157

« Surveille l'entrée de ce monticule ! » dites-vous à Samur en pointant du doigt la cheminée où vous comptez vous enfoncer. Le Géant hoche gravement la tête. Vous attachez la corde autour de votre taille et vous en tendez l'extrémité à Grando. « Toi, lui déclarez-vous, lâche-moi du lest aussi doucement que possible. » Sur ces mots, vous enjambez le rebord de la cheminée et vous vous laissez glisser lentement le long des parois. Vous atteignez

la caverne souterraine sans heurt. Au bout de quelques brèves minutes, Urik, rompu à l'escalade par des années entières passées dans les arbres, vous rejoint. Vous vous trouvez au cœur d'une ruche de pierre. Les rayons de la pleine lune tombent en pluie par les cheminées qui percent la plaine, inondant le labyrinthe d'une lumière limpide. Comme à l'affût, Urik renifle l'air. « Suis-moi ! » s'exclame-t-il soudain. Le cœur battant la chamade, vous vous préparez à atteindre enfin votre but. Rendez-vous au [272](#).

158

Vous portez un coup fatal au Gardien de la Porte, et il s'écroule, raide mort. Brusquement, une horde d'hommes, de femmes et d'enfants à moitié nus surgit du coin de la rue en poussant des cris bestiaux : ce sont les Bêtes Humaines de la Cité Interdite. Une lueur sauvage et meurtrière pétille dans leurs yeux, tandis qu'ils courent droit sur vous. Horrifié, vous prenez vos jambes à votre cou. Rendez-vous au [130](#).

159

La déflagration de votre Baguette de Sorcier propulse le Chadakine en l'air ; quand il retombe au sol, ce n'est plus qu'une loque sanguinolente. Cette attaque vous a coûté 2 points de **VOLONTÉ**. La foule, assoiffée de vengeance, se jette sur les autres guerriers Chadakines, prête à les lapider à coups de pierres et de briques. Rendez-vous au [40](#).

160

Au prix de 2 points de **VOLONTÉ** supplémentaires, vous parvenez à étendre le champ d'action de votre écran de Sorcellerie pour en protéger également votre compagnon. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un chiffre compris entre 0 et 6, rendez-vous au [118](#) ; compris entre 7 et 9, rendez-vous au [44](#).

161

Vous avez beau arpenter le couloir, vous ne trouvez pas Grando. Allez-vous continuer votre chemin sans lui (rendez-vous au [127](#)), aller voir dans la salle du banquet (rendez-vous au [94](#)) ou voulez-vous vérifier s'il n'est pas retourné dans la salle du trône (rendez-vous au [300](#))?

162

Vous êtes cerné. Les Sentinelles de la Mort restent plantées là, immobiles et menaçantes, et vous agonisent de sarcasmes, vous défiant même de passer à l'attaque. Vous n'avez plus le choix, il vous faut sortir du pentacle. Rendez-vous au [59](#).

163

Faisant fi du danger, vous vous retournez et vous décochez une déflagration aux Chadakines qui s'avancent à pas lourds entre les roseaux. L'arc incandescent foudroie le guerrier le plus proche et il s'écroule, carbonisé, ses mains serrant encore l'arbalète qu'il était en train de bander. Votre attaque ne vous a coûté que **1** point de **VOLONTÉ**, et vous êtes le premier étonné de sa force d'impact : vos pouvoirs ont dû s'accroître considérablement, depuis la dernière fois que vous avez recouru à votre Baguette de Sorcier. Un second Chadakine s'approche et vous fait face. Avant même que vous ne soyez passé à l'offensive, Urik sort des plis de sa tunique un petit boomerang au bord hérissé de dents pointues et tranchantes. Avec une dextérité de maître, il le projette sur le Chadakine, lui infligeant une blessure mortelle à la nuque. D'un bond, Urik est aux pieds du guerrier agonisant et arrache son arme de la plaie qui saigne encore. Brusquement, un soldat surgit du fourré où il était embusqué et se précipite vers vous, faisant tournoyer un large cimenterre au-dessus de sa tête. Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [30](#). Sinon, préparez-vous à vous battre jusqu'à ce que mort s'ensuive...

GUERRIER CHADAKINE **HABILETÉ**: 18 **ENDURANCE**: 25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [88](#).

164

Vous sortez un long rouleau de corde de votre Sac à Dos et vous l'attachez autour de votre taille. « Si je tombe, rattrape-moi, dites-vous à Samur en lui tendant l'autre bout de la corde ; nous ferons de même pour toi quant tu traverseras. » Samur hoche la tête en signe d'assentiment. Le cœur battant la chamade, vous traversez le pont ; au moment d'atteindre l'autre rive, vous sentez la pierre vibrer. « Fais attention, Samur, criez-vous au géant, on dirait qu'il va s'écrouler ! » Bravement, Samur s'encorde et s'engage sur le pont, mais à peine est-il parvenu à mi-chemin que les piliers se mettent à trembler ; par pans entiers, le pont s'effondre. Samur veut courir, cependant il est trop tard : entraîné par les pierres qui lâchent sous ses pieds, il tombe dans le vide. Grando et Urik tirent de toutes leurs forces sur la corde, mais le poids de Samur, décuplé par sa chute, la leur arrache des mains. Quant à vous, vous êtes brusquement happé vers l'avant car la corde vous enserre toujours la taille ! Si votre total actuel d'**ENDURANCE** est supérieur ou égal à 12, rendez-vous au [191](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [277](#).

165

Au prix de 4 points de **VOLONTÉ**, vous entrez à nouveau en transe. L'air résonne des mille et un bruits de la vie animale : le chant d'oiseaux étranges, le frou-frou des rongeurs qui détalent à votre approche, le bourdonnement lancinant des insectes... Pourtant, vous n'y prêtez guère attention ; toute votre concentration se porte sur un avenir obscur et lointain, et vous avancez en zigzaguant entre les fondrières et les mares d'eau stagnante où grouillent des créatures sinistres, guidé par votre Don de Voyance. L'air humide et pesant rend la marche pénible et vous progressez lentement. Quand le crépuscule tombe enfin, vous êtes encore en plein marais, mais la fatigue vous force à

faire halte pour la nuit. Cette marche exténuante vous a affaibli de 1 point d'**EN-DURANCE**. Urik repère un tertre de boue séchée et vous vous y dirigez, soulagé de pouvoir enfin relâcher votre concentration. L'air grouille d'insectes nocturnes et vous reconnaissez avec horreur les corps dodus et vermillon de Nymphes Sanguinaires qui battent la nuit de leurs ailes diaphanes, à l'affût de quelque proie. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Alchimie, rendez-vous au [121](#). Sinon, rendez-vous au [28](#).

166

Vous poussez la porte la plus proche et vous pénétrez dans la maisonnette, qui se révèle vide. Comme vous vous apprêtez à ressortir, Urik vous lance un cri d'avertissement. Hélas ! il est trop tard, et vous n'avez pas le temps de réagir : une Bête Humaine, embusquée derrière la porte, vous assomme d'un coup de massue, ce qui vous fait perdre 1 point d'**ENDURANCE**. Quand vous revenez à vous, vous êtes allongé dans le noir, votre Baguette de Sorcier à vos côtés. Si vous souhaitez allumer le bout de votre Baguette d'une étincelle phosphorescente, rendez-vous au [307](#). Si vous préférez vous en abstenir, rendez-vous au [150](#).

167

Un vent à décorner les bœufs vous frappe de plein fouet au moment même où les Chadakines se jettent sur vous, le cimeterre à la main. Ils ont tôt fait de vous tailler en pièces, et votre dernier soupir se fond dans le souffle de l'Esprit de l'Air, qui n'a pas su vous venir en aide... C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

168

De toute évidence, le tunnel a été creusé au cœur des monts de Gorn. Il débouche brusquement sur une immense paroi de feu qui rougeoit avec l'intensité d'une forge infernale. Vous vous arrêtez, perplexe. « Comment allons-nous bien pouvoir traverser ? » demande Urik. Si vous disposez du Don de Communication

avec les Éléments, vous pouvez y recourir en vous rendant au [293](#). Si vous avez le Pouvoir Magique de Voyance et que vous préféreriez y faire appel, rendez-vous au [201](#). Enfin, si vous ne possédez aucun de ces Pouvoirs Magiques, allez-vous décocher une déflagration à l'aide de votre Baguette de Sorcier en direction de la paroi de flammes (rendez-vous au [117](#)) ou bien tenter de la traverser (rendez-vous au [240](#)) ?

169

Courageusement, Samur se jette sur la Sentinelle de la Mort en faisant tournoyer son épée mais, à votre plus grande horreur, la lame traverse le corps du spectre comme s'il frappait dans le vide. « Astre d'Or, persifle la Sentinelle, imperturbable, je suis venue te chercher... » L'écho vous répète cette terrible menace tandis que le spectre étend un bras diaphane. Paralysé par la peur, vous sentez sa main glacée se poser sur votre tête ; un horrible frisson vous traverse le corps et vous perdez **8** points d'**EN-DURANCE** d'un coup. Si votre total actuel d'**ENDURANCE** est supérieur ou égal à 10, rendez-vous au [232](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [202](#).

170

Vous imposez la porte des mains et vous poussez votre concentration au maximum. Il vous apparaît alors clairement que la Baguette Noire qui est dans le coffre peut actionner la serrure. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté **1** point de **VOLONTÉ**. Si vous voulez ouvrir la porte avec la Baguette Noire, rendez-vous au [148](#). Si vous disposez d'au moins 3 points de **VOLONTÉ** et que vous préférez recourir à la Sorcellerie, rendez-vous au [279](#).

171

Chancelant de peur, vous reculez d'un pas et vous regardez avec des yeux horrifiés le spectre qui s'avance silencieusement vers vous. Lentement, la Sentinelle de la Mort lève une main diaphane et vous en effleure le front. Cette caresse de l'au-delà

vous glace jusqu'à l'âme et vous défaillez, sombrant dans une nuit comateuse. Vous avez perdu 4 points d'**EN-DURANCE**. Si votre total actuel d'**ENDURANCE** est supérieur ou égal à 10, rendez-vous au [66](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [202](#).



172

Complètement désespéré, vous jetez la Baguette Noire de Charatchak au Mangeur d'Ames ; celle-ci traverse le corps d'ombre de la créature et retombe avec un claquement sec sur un rocher. Le cœur étreint par une terreur sourde, vous regardez le Klaysha planer en cercles concentriques avant de fondre sur la Baguette Noire. Rendez-vous au [310](#).

173

Comme la nuit tombe, Urik et Samur reviennent des bois, chargés de gibier, de baies sauvages et de Lianor. Vous faites rôtir la viande au feu de bois et la découpez en parts égales ; mais vous vous apercevez alors qu'il vous en revient bien plus que vous ne pourrez en porter. A vous de décider de combien de Repas vous allez vous charger ; n'oubliez pas, toutefois, que chaque Repas compte pour un Objet du Sac à Dos. A l'aube du lendemain, vous pénétrez dans cette région lugubre que d'aucuns appellent les Terres Mortes. Rendez-vous au [195](#).

174

Vous insufflez 1 point de **VOLONTÉ** au Minéral, qui se teinte aussitôt de rouge. Comme vous mêlez vos pouvoirs à ceux du Minéral, vous commencez à percevoir sa véritable fonction : c'est un transmetteur de pensée, capable d'amplifier l'énergie mentale dont il est chargé. Ce joyau magique est d'un usage si simple que même le plus arriéré des ilotes saurait s'en servir pour contrôler l'esprit de ses semblables. Grâce à votre Pouvoir Magique de Sorcellerie vous serez, quant à vous, capable de transmettre l'énergie dominatrice à des distances considérables. Pour tenter de prendre le contrôle sur l'esprit de la gardienne de la Pierre de Kazim ; allez-vous consacrer 2 points de **VOLONTÉ** (rendez-vous au [14](#)) ou 3 points (rendez-vous au [142](#)) ?

175

Vous vous approchez d'un haut bâtiment surmonté d'un dôme et vous tournez la poignée, mais la porte ne cède pas : elle est verrouillée. Comme vous allez vous éloigner, un bruit de pas vous parvient de l'intérieur. « Veux-tu que j'ouvre la porte ? » vous demande Grando, très sûr de lui. Sans attendre votre réponse, le voleur sort un énorme trousseau de clefs de sa besace. Allez-vous accepter sa proposition (rendez-vous au [39](#)) ou préférez-vous recourir au Pouvoir Magique de Voyance, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [119](#)) ?

176

Vous bondissez à la porte pour barrer la route aux Bêtes Humaines et leur assenez de vigoureux coups de Baguette. Malgré leur peur, ces créatures égrotesques et rongées par la vermine ripostent avec toute l'énergie dont elles sont capables.

TROIS BÊTES HUMAINES HABILITÉ: 18 ENDURANCE :
25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [308](#).

177

Le second Terrier Magdi expire enfin, et vous poussez un profond soupir de soulagement. Vous avez déployé beaucoup d'énergie dans ce combat et vous êtes épuisé, mais Urik vous presse, car il faut repartir. Courbés en deux pour rester au couvert des roseaux, vous longez les méandres du ruisseau en trotinant aussi vite que possible dans la vase de la berge. Rendez-vous au [156](#).

178

Au prix de 1 point de **VOLONTÉ**, vous créez une illusion qui vous donne l'apparence, à vous et à vos compagnons, de courtisans déments. La horde passe en trombe devant vous sans même vous remarquer, et vous filez dans la direction opposée. « Suivez-moi, s'exclame Grando, j'ai trouvé la sortie ! » Lui emboîtant le pas, vous vous retrouvez de nouveau dans la salle du trône. Rendez-vous au [38](#).

179

Brandissant votre Baguette de Sorcier, vous vous jetez sur le Géant mais celui-ci esquive votre coup avec une agilité qui vous confond. Vous n'avez pas le temps de vous ressaisir que déjà la lourde épée du colosse s'abat sur votre nuque, brisant d'un seul coup votre vie et vos espoirs. C'est ainsi que s'achève votre mission.

180

Au bout de quelques instants, les Chadakines atteignent les berges du lac. Sur les ordres qu'aboie leur chef, les guerriers se déploient au couvert des joncs avec une nonchalance qui vous sidère ; de toute évidence, ils sont à mille lieues d'imaginer que vous puissiez représenter un quelconque danger. Qu'al-lez-vous faire maintenant ? Si vous décidez de leur décocher une déflagration à longue portée à l'aide de votre Baguette de Sorcier, rendez-vous au [155](#). Si vous préférez vous protéger d'un écran de Sorcellerie, rendez-vous au [199](#).

181

Puisant dans l'énergie vibrante de votre force psychique, vous donnez forme à un champ magnétique étincelant qui se dresse en rempart devant vous. « Urik, appelez-vous, viens vite t'abriter derrière moi ! » Le sorcier vous rejoint d'un bond. Les nerfs tendus à craquer, vous attendez que les Chadakines vous débusquent, ce qui n'est plus qu'une affaire de secondes. Le recours au Pouvoir Magique de Sorcellerie vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous au [183](#).

182

Samur bondit à vos côtés et se met à attaquer l'ignoble ver avec de grands moulinets de sabre. Urik et Grando se jettent aussitôt sur vous et vous tirent brutalement en arrière par le pan de votre robe. « Désolé de te bousculer, mais il est encore plus dangereux que le Lombric ! » s'exclame Urik en montrant du doigt Samur, qui semble effectivement pris d'une furie meurtrière. Tout à coup, un cri strident vous fait sursauter. Le malheureux Grando se débat comme un beau diable, pris dans les anneaux osseux d'un autre Lombric des Abîmes. Vous n'osez décocher une déflagration à l'aide de votre Baguette de Sorcier, par peur de blesser aussi votre compagnon. Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous désirez vous engager dans un corps à corps avec le



182 Samur se met à attaquer l'ignoble Lombric des Abîmes avec de grands moulinets de sabre.

Lombric des Abîmes, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez renoncer à l'attaquer, rendez-vous au [255](#).

183

Au bout de quelques instants qui vous semblent une éternité, un Chadakine vous découvre avec un cri de surprise ; il se jette aussitôt en arrière pour aller s'abriter derrière un rocher au bord du lac. D'une voix de stentor, le soldat appelle ses camarades à la rescousse, et bientôt les roseaux se mettent à onduler : les Chadakines approchent... Un ordre bref déchire l'air, immédiatement suivi d'une volée de flèches qui viennent toutes s'écraser contre votre écran de Sorcellerie. Un étrange silence tombe. Puis brusquement, jaillit un second jet de flèches, qui se voit lui aussi repoussé. Vous sentez néanmoins que votre écran de Sorcellerie commence à faiblir. Si vous souhaitez le renforcer de quelques points de **VOLONTÉ**, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez vous en abstenir, rendez-vous au [95](#).

184

Vous marchez depuis quelques minutes quand Samur s'aperçoit brusquement que Grando a disparu. Qu'allez-vous faire ? Revenir sur vos pas pour voir si Grando n'est pas à la traîne au bout du couloir (rendez-vous au [161](#)), aller inspecter la salle du banquet (rendez-vous au [94](#)), retourner à la salle du trône (rendez-vous au [300](#)), ou bien continuer votre chemin sans Grando (rendez-vous au [127](#)) ?

185

Le féroce Terrier Magdi à vos talons, Urik et vous-même courez le long du ruisseau sinueux. Malheureusement, vous vous enfoncez à chaque pas dans la boue, ce qui vous ralentit considérablement. Voyant que vous ne parviendrez pas à semer le monstre, vous vous retournez brusquement et vous lui assenez un violent coup de Baguette sur l'une de ses truffes. La blessure que vous avez infligée au Terrier Magdi est superficielle, cependant votre bravade porte ses fruits : trop étourdi pour

réagir, le Terrier Magdi reste planté là, une tête pendant sur le côté et l'autre incapable de comprendre toute seule ce qui s'est passé. Si vous souhaitez tuer le Terrier Magdi, rendez-vous au [149](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [156](#).

186

Grando examine longuement le pont puis se retourne vers vous en déclarant : « Il supportera notre poids, mais il vaut mieux traverser un par un.

Qui veut passer le premier ? » Sur ces mots, le voleur recule ostensiblement de trois pas. Urik le toise avec dédain et s'avance vers le pont. « Je suis un vieux Kundi, dit-il d'un ton de reproche à Grando, mais je n'ai pas peur, moi ! » D'un air digne, le sorcier dépasse Grando et s'engage sur le pont, qu'il franchit aussi vite que le lui permettent ses vieux os. A son passage, un nuage de poussière se soulève et quelques pierres se décrochent des piliers et tombent dans les eaux noires du fleuve. « A mon tour ! » s'exclame Grando. Sans laisser le temps à quiconque de réagir, il bondit d'un pied léger sur le pont. Le voleur est tellement frêle que pas une pierre ne tremble sous son poids. « Il n'y a aucun danger ! » vous crie-t-il, une fois parvenu sain et sauf sur l'autre rive. Samur se tourne vers vous. « Je suis le plus lourd, dit-il, tu devrais passer avant moi. » Si vous avez une corde en votre possession, rendez-vous au [164](#). Sinon, rendez-vous au [294](#).

187

Au bout de quelques instants, un Rocher Géant déboule dans le tunnel, traverse le rideau de flammes et ne revient pas. Vous n'êtes guère avancé mais la paroi de feu, quant à elle, est toujours là. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 1 point de **VOLONTÉ**. Si vous avez le Don de Voyance et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [201](#). Sinon, allez-vous décocher une déflagration au mur de flammes à l'aide de votre Baguette de Sorcier (rendez-vous au [117](#)) ou bien préférez-vous tenter de le traverser (rendez-vous au [240](#)) ?

188

Vous visez l'arbalétrier le plus proche et faites feu avec votre Baguette de Sorcier. Un éclair blanc traverse 1 air, puis se transforme au sol en une boule de flammes qui va s'écraser sur le Chadakine. Le malheureux pousse des cris atroces et, quand cessent enfin ses hurlements et s'éteignent les flammes, il ne reste plus rien de lui ; seul un profond cratère témoigne de votre foudroyante attaque. L'Oxlo émet une plainte stridente et s'élève à vive allure dans les airs. A terre, les guerriers Chadakines, pris de panique, se dispersent dans les roseaux. La puissance de votre attaque vous stupéfie ; vos pouvoirs ont dû s'accroître considérablement depuis la dernière fois que vous y avez recouru. Une telle déflagration, qui ne vous a coûté que **2** points de **VOLONTÉ**, aurait auparavant requis bien davantage d'énergie. Vous avez maintenant atteint une altitude très élevée, et les Chadakines ont disparu dans le marais. Vous vous demandez avec inquiétude comment prendre le contrôle de votre monture ailée. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un chiffre compris entre 0 et 5, rendez-vous au [15](#) ; compris entre 6 et 9, rendez-vous au [140](#).

189

Votre intense concentration vous a épuisé et vous sentez soudain une vague de fatigue vous submerger ; vos jambes vacillent et vous manquez défaillir. Heureusement, Sadir vous soutient d'une main ferme. « Ça va, Astre d'Or ? » vous demande-t-il avec inquiétude. Vous le rassurez d'un hochement de tête. « Alors, s'exclame-t-il, je te laisse car le devoir m'appelle ! Il faut déraciner à tout jamais le mal Chadakine des terres de Karhali ! » Sur cette envolée lyrique, le géant tourne les talons et regagne le champ de bataille de sa démarche souple et athlétique. Quant à vous, vos efforts vous ont affaibli de 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [133](#).

190

La lueur de la Pierre de Kazim vacille, absorbée peu à peu par l'énergie de votre Baguette de Sorcier. Comme paralysés, les Chadakines attendent, le visage déformé par la peur et le doute. Rendez-vous au [286](#).

191

Vous avez beau résister de toutes vos forces, vous glissez de plus en plus vite vers le bord du pont ; quant au malheureux Samur, suspendu dans le vide par la corde, il contemple les eaux bouillonnantes du Balzar avec impuissance et effroi. « Je... je vais tomber ! » gémissiez-vous d'une voix étranglée. Aussitôt, Urik et Grando se précipitent à votre secours. Hélas, à peine ont-ils mis le pied sur le pont que celui-ci cède dans un fracas épouvantable de briques et de pierres. « Reculez ! Hurlez-vous, ou nous sommes tous perdus ! » Brusquement, la traction de la corde cesse et vous retombez en arrière sur la berge, sain et sauf : Samur s'est sacrifié pour vous ; voyant le péril qui vous guettait tous trois, le géant a tranché la corde d'un coup d'épée. Penché au bord du gouffre, vous regardez avec désespoir votre ami lutter contre le courant puis disparaître, englouti par les eaux noires du Balzar. « Astre d'Or, appelle Urik, viens maintenant ! Tout est fini... » Les yeux embués de larmes, vous rejoignez vos compagnons. Vous êtes tout bien trop triste pour parler, et c'est en silence que vous vous dirigez vers la Cité Interdite. Rendez-vous au [124](#).

192

Vous insufflez suffisamment d'énergie à votre écran de Sorcellerie pour qu'il protège également Urik et l'Oxlo. Ce violent effort vous a coûté 4 points de **VOLONTÉ**, mais, comme vous allez bientôt vous en rendre compte, cela en valait la peine. Rendez-vous au [44](#).

193

Brusquement, la Baguette Noire s'enflamme dans vos mains ; le feu jaune et dévorant court le long de vos bras, s'infiltré dans vos poumons et vient embraser vos entrailles. Ravagé par la douleur, vous vous écroulez au seuil de la Porte de l'Ombre. Tanid vous appelle de toutes ses forces, mais vous n'avez plus d'yeux pour voir, plus d'oreilles pour entendre, tant votre supplice est cruel. Vous êtes tombé entre les mains du Roi-Démon, et le dernier son qui vous parvient est son ricanement sadique... C'est ainsi que vous périssez, au moment même où vous alliez enfin atteindre votre but.

194

Le lendemain matin, Urik localise votre emplacement en se repérant par rapport au soleil, et vous décidez d'un commun accord de vous diriger vers Karnali, une ville qui se trouve tout au nord des marais de Gur-lu, sur les rives du Grand-Shuni. Urik vous explique que vous allez devoir vous enfoncer dans les marais, ce qui risque d'être fort périlleux. Du haut d'une petite colline, vous scrutez l'horizon. Pour atteindre Karnali, deux itinéraires sont possibles : vous pouvez soit passer par le nord-ouest en traversant d'abord une steppe hérissée de buissons touffus et épineux, puis une vaste jungle de lichens et de lianes, soit emprunter la route du nord. Cette dernière, plus directe, est aussi beaucoup plus dangereuse ; à la bordure de hauts roseaux succède une vaste étendue marécageuse, percée çà et là de mares d'eau stagnante. De surcroît, d'après Urik, ce sinistre marais abonde en fondrières et en sables mouvants particulièrement traîtres. Allez-vous prendre la route du nord-ouest, un peu plus longue (rendez-vous au [2](#)), ou celle du nord, plus rapide mais aussi plus risquée (rendez-vous au [12](#)) ?

195

Pas un souffle de vie n'anime les landes brûlées : ni chants d'oiseaux, ni fleurs, ni même une brindille. Le lourd silence vous

oppresse et vos nerfs sont à vif, comme si tous vos sens se rebellaient instinctivement contre le mal qui habite ces « Terres Mortes ». Chacun de vos pas soulève des nuages de suie et de poussière et tout est gris autour de vous : à perte de vue, ce ne sont que cendres et cendres encore. « Que s'est-il passé? demandez-vous d'une voix qui résonne étrangement dans l'épais silence. Comment une terre peut-elle ainsi carboniser ? » « Quoi ? Tu ne connais pas la légende ? » s'exclame Urik avec surprise. « Non, raconte-la-moi », répondez-vous, moins par curiosité que par besoin d'entendre une voix humaine. Rendez-vous au [111](#).

196

Au prix de 2 points de **VOLONTÉ**, vous foudroyez le bourreau Chadakine d'une déflagration de votre Baguette de Sorcier, au moment même où son esclave brandit sa dague. Ce dernier se fige sur place, en proie à un désarroi total, et se met à regarder son arme avec des yeux vides de toute expression, comme si brusquement il ne savait plus qu'en faire. Le Minéral, au cou du bourreau mort, rougeoit toujours d'un éclat trouble. Qu'allez-vous faire ? Attaquer le Géant (rendez-vous au [179](#)) ou vous emparer du Minéral pendu au cou du bourreau (rendez-vous au [131](#))?

197

Votre adversaire gît à vos pieds, mort. Grando vous tapote l'épaule et vous vous retournez vers la rue, apercevant avec effroi une horde de Bêtes Humaines se ruer vers vous. Ils sont plusieurs centaines, misérables fantassins d'une armée crasseuse et vêtue de guenilles, tous frappés par la malédiction de la Cité Morte. Malédiction d'une survie arrachée aux pierres calcinées et au désert stérile des Terres Mortes, bravant le verdict de la nature qui en avait banni toute forme de vie. Sans hésiter, Urik, Grando et vous-même vous enfuyez à toute allure, talonnés de près par la meute hurlante. Rendez-vous au [84](#).

198

Vous serrez fortement le Minéral dans vos mains pour permettre à son pouvoir de s'infiltrer en vous. Aussitôt, une foule de souvenirs assaille pêle-mêle votre esprit, car le joyau magique est très ancien. Vous parvenez à percevoir les desseins de ses propriétaires successifs, et plus particulièrement ceux du bourreau Chadakine, le dernier à s'être servi du Minéral. Ignorant les véritables pouvoirs du joyau, le Chadakine s'était contenté d'y recourir pour commettre des crimes et des rapines de petite envergure et se venger de ses ennemis. Peu à peu, vous comprenez quelle est la véritable fonction du joyau ; c'est un transmetteur de pensée, capable de magnifier et de projeter l'énergie mentale. Il ne peut envoyer le flux de pensée dont il est chargé, qu'à un seul esprit récepteur à la fois, mais en revanche votre Pouvoir Magique de Sorcellerie lui permettra de couvrir des distances considérables. Le recours à la Psychoman-tie vous a coûté **1** point de **VOLONTÉ**. Au prix de **2** points de **VOLONTÉ** supplémentaires, vous tentez de projeter votre énergie mentale sur l'esprit de la gardienne de la Pierre de Kazim. Rendez-vous au [14](#).

199

Vous concentrez toute votre énergie psychique pour former un écran de force magique, qui se referme au moment même où une volée de flèches part en sifflant vers vous. Arrêtées brusquement par le rempart magnétique, celles-ci tombent en débris au sol, pour la plus vive colère de l'officier Chadakine qui ordonne aussitôt à ses hommes de recharger. Une seconde pluie de flèches vient se briser contre votre écran, et vous sentez avec effroi que ce dernier commence à s'affaiblir. Si vous désirez le renforcer de quelques points de **VOLONTÉ** supplémentaires, rendez-vous au [68](#). Sinon, rendez-vous au [95](#).

200

Au matin du troisième jour, des cris de panique vous réveillent et, brusquement, les esclaves qui vous portaient vous lâchent et s'enfuient en courant. « Les Libres attaquent ! les Libres attaquent ! » hurlent-ils en détalant. Vous avez du mal à suivre la bataille qui se déroule à côté de vous, mais vous parvenez tout de même à apercevoir une armée de soldats aux visages couverts d'un voile rouge qui se jettent sans merci sur les Chadakines. L'un d'eux pourfend le cruel capitaine d'un coup d'épée. Quand le combat prend fin, pas un seul Chadakine n'a survécu. Urik et vous-même êtes libéré de vos liens, et un guerrier voilé vous tend votre Baguette de Sorcier et votre Sac à Dos. « Merci ! » vous exclamez-vous avec reconnaissance. « Vous avez eu de la chance, mes amis, dit le soldat, nous sommes simplement des éclaireurs venus ouvrir la route, car, demain, un grand convoi d'esclaves asservis par les Chadakines va passer par ici et notre Ligue compte l'attaquer. »

On vous donne à boire et à manger, et vous pouvez enfin dormir à votre aise, ce qui vous permet de récupérer 2 points d'**ENDURANCE** et 1 point de **VOLONTÉ**. Rendez-vous au [275](#).

201

Les yeux fermés, vous invoquez l'avenir. Il vous apparaît alors que le mur de flammes ne vous brûlera pas. Le recours à votre Pouvoir Magique de Voyance vous a coûté 1 point de **VOLONTÉ**. Rendez-vous au [240](#).

202

Terrassé par l'étreinte meurtrière de la Sentinelle de la Mort, vous tombez à genoux. Vous êtes trop faible pour résister au courant maléfique qui vous entraîne implacablement au royaume des morts vivants, où vous allez grossir les rangs des âmes damnées torturées par le Roi-Démon... C'est ainsi que s'achèvent votre vie humaine et votre mission.

203

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous vous déguisez sous les traits d'un vieux mendiant et vous partez en trotinant le long de la rue. Éberlués, les soldats de votre escorte vous regardent avec de grands yeux ronds puis, voyant les Chadakines approcher, ils prennent subitement leurs jambes à leur cou. Urik, hélas, avec sa longue queue recourbée et son accoutrement de plumes et de clochettes, est loin de passer inaperçu... Un guerrier Chadakine se rue vers lui, brandissant son épée. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de décocher au Chadakine une déflagration de longue portée à l'aide de votre Baguette de Sorcier, rendez-vous au [159](#). Si vous préférez le combattre au corps à corps, rendez-vous au [99](#).

204

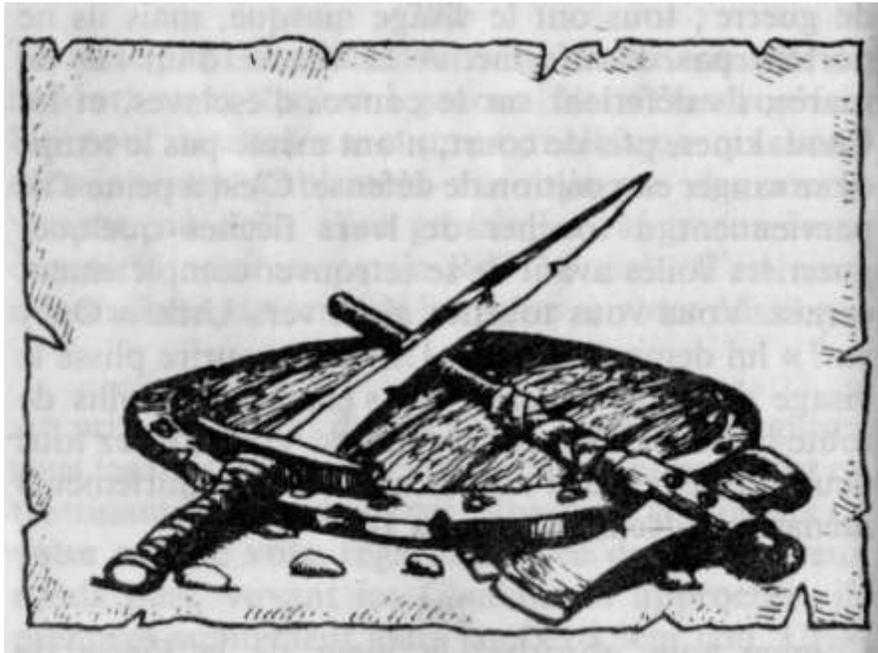
Une large voie, la Grande Route de Shuni, longe le fleuve. Vous apercevez une longue colonne d'hommes, de femmes et d'enfants qui s'éloignent à pas lents et lourds de leur ville, encadrés par des guerriers Chadakines qui font claquer sauvagement leurs fouets. Les malheureux captifs semblent en route vers un bien triste destin. « Astre d'Or, vous glisse Urik à l'oreille, on dirait que nous ne sommes pas seuls dans le... » Avant qu'Urik n'ait pu finir sa phrase, de très nombreux hommes surgissent des marais, brandissant leurs épées et poussant des cris de guerre ; tous ont le visage masqué, mais ils ne portent pas d'uniforme. A la vitesse d'un raz de marée, ils déferlent sur le convoi d'esclaves, et les Chadakines, pris de court, n'ont même pas le temps de se ranger en position de défense. C'est à peine s'ils parviennent à toucher de leurs flèches quelques guerriers voilés avant de se retrouver complètement cernés. Vous vous tournez alors vers Urik. « On y va ? » lui demandez-vous. Un large sourire plisse le visage du vieux sorcier, qui s'élançe des taillis de toute la force de ses frêles jambes. Vous foncez tous deux vers le lieu de l'embuscade avec des hurlements menaçants. Rendez-vous au [144](#).

205

Comme vous absorbez la lueur de la Pierre de Kazim, vous percevez la frayeur croissante de la Sorcière aussi clairement que si c'était la vôtre. Brusquement, vous sentez le contrecoup de cet éreintant duel s'abattre sur vous, et vous décidez de rappeler vos pouvoirs avant que la Sorcière ne parvienne à vous attaquer. Vous êtes épuisé et vous avez perdu 4 points de **VOLONTÉ** et 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [114](#).

206

Vous levez bien haut votre Baguette de Sorcier et vous guettez le moment opportun pour frapper. Comme Grando est parvenu à se dégager des anneaux du Lombric, vous abattez violemment votre Baguette sur la créature. La tête écrasée et corps torturé par l'énergie magique, l'ignoble ver tortille avec des spasmes d'agonie vers une chemine' de pierre où il s'engouffre pour ne plus réapparaître. Cette attaque vous a coûté 1 point de **VOLONTÉ**. Rendez-vous maintenant au [85](#).



Comme Sadir s'apprête à lancer ses hommes à la charge, vous repérez une lueur jaune à la meurtrière de la plus haute tour de la forteresse et l'identifiez avec un frisson d'horreur : c'est le reflet sinistre de la Pierre de Kazim, l'arme redoutable des sorcières Chadakines. La lumière jaune rayonnante vient envelopper les soldats Chadakines campés au pied de la forteresse. Aussitôt, ces derniers reprennent courage : la Pierre a absorbé leur peur. « Sorcellerie ! » s'exclame Sadir avec désespoir, vous lançant "si regard lourd de reproches. Lentement mais ,i placablement, les Chadakines marchent sur les litres, prêts à contre-attaquer. Mus par la Pierre de .uzim, ils avancent avec la raideur d'automates. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Sorcellerie et que vous souhaitiez le tourner contre la Pierre de Kazim, rendez-vous au [6](#). Si vous avez Je Don d'Envoûtement et que vous préféreriez y recourir, rendez-vous au [146](#). Enfin, si vous décidez d'attaquer la Pierre de Kazim avec votre Baguette de Sorcier, rendez-vous au [234](#).

A force de réfléchir, vous vous rappelez avoir vu de grandes quantités de Cosses de Blaire dans les marais de Gur-Lu. Ces étranges excroissances spongieuses sont connues des alchimistes pour l'insoutenable puanteur qu'elles dégagent quand on les ouvre. Un plan astucieux vous vient en tête ; vous allez déloger les Chadakines par le bout du nez... Sur vos instructions, Sadir envoie quelques-uns de ses hommes à la cueillette ; ceux-ci reviennent bientôt, chargés de lourds paniers de Cosses de Blaire. Vous ordonnez alors qu'on jette les paniers par-dessus les murs de la forteresse, et le résultat ne se fait guère attendre : par dizaines, les Chadakines se précipitent hors de leurs casernes, les yeux larmoyants, tentant vainement de se protéger le nez contre le gaz nauséabond qui s'échappe des Cosses de Blaire quand elles éclatent en tombant. Les portes de la forteresse s'ouvrent sur une horde de Chadakines, qui se ruent sans le savoir dans

l'embuscade tendue par Sadir et ses guerriers, déguisés en inoffensif; badauds... Rendez-vous au [207](#).

209

Le spectre avance en flottant au-dessus des eaux., Vous distinguez, sous les plis scintillants de son capuchon grisâtre, les traits tourmentés d'un visage sans yeux. Cette créature est une Sentinelle de la Mort, un Mort Vivant rappelé par Charatchak des royaumes de l'au-delà pour venir hanter le monde des humains... Rendez-vous maintenant au [169](#).

210

Tout autour de vous, le feu fait rage. Dominant votre peur, vous entrez en transe afin d'envoyer votre esprit dans le Champ de Réception Psychique des Éléments. Votre demande est tellement pressante et le danger si imminent que vous n'hésitez pas à sacrifier d'un coup **3** points de **VOLONTÉ**. Malgré cet effort, les Éléments ne se manifestent toujours pas. La fumée et la chaleur commencent à vous asphyxier ; quant à Urik, il défaille et s'écroule à vos pieds. Soudain, une étrange vision se dessine dans votre esprit, prouvant ainsi que vos pouvoirs et votre maîtrise des magies mineures se sont beaucoup améliorés. Quatre silhouettes humaines apparaissent, avatars respectifs de l'Eau, de la Terre, de l'Air et du Feu, et le corps de chacune est façonné dans l'élément qu'elle représente. A tour de rôle, les Éléments se courbent en une humble révérence devant vous. Auquel d'entre eux allez-vous faire appel :

L'Air ? Rendez-vous au [90](#)

L'Eau ? Rendez-vous au [228](#)

Le Feu ? Rendez-vous au [261](#)

La Terre ? Rendez-vous au [309](#)

Vous vous préparez à vous battre, mais l'homme rengaine son épée et sort de l'ombre ; c'est Samur, le géant noir que vous avez sauvé de l'emprise mentale du bourreau Chadakine. Il s'avance vers vous, les bras ouverts dans un geste amical. « Vous quittez Karnali ? » vous demande-t-il. « Oui, répondez-vous solennellement. Nous devons partir car le devoir nous appelle. Il faut à tout prix que j'atteigne la vallée de la Désolation avant la pleine lune. » « Quoi ? s'exclame Samur, les yeux agrandis par la surprise. Vous voulez traverser les Terres Mortes ? C'est de la folie ! Personne n'en est encore revenu vivant ! » Vous secouez la tête et vous ajoutez, plus grave que jamais : « J'essaierai néanmoins, Samur, dussé-je périr à la tâche. L'enjeu est trop important. » Vous exposez alors brièvement votre mission à Samur, qui reste silencieux quelques instants, plongé dans ses pensées. Autrefois, il était le roi d'une tribu de guerriers nomades, les Masbatés de la grande plaine de Lissan, et il est aujourd'hui le seul survivant d'un peuple vaillant et altier, privé des siens et de sa terre par les persécutions cruelles du Roi-Démon Charatchak. Samur vous regarde avec des yeux de braise, qui trahissent son chagrin et son amertume. « Je viens avec vous, dit-il, ma force secondera votre courage. » Samur à vos côtés, vous repartez le long des rues sombres et désertes de Karnali et vous quittez la ville par la porte ouest. Vous voici régénéré d'une nouvelle bouffée d'espoir. Impossible d'échouer, avec l'aide d'un tel colosse ! Rendez-vous maintenant au [50](#).

« Ne nous reconnais-tu pas, Gardien ? Nous sommes des amis ! Allez, ouvre-nous ! » dites-vous, très mal à Taise. « Quelle affaire vous amène ici ? » réplique le vieux fou. « Nous sommes des marchands, répond Grando, prenant le relais, nous venons troquer nos soieries contre les trésors de Gianima. » « Le mot de passe ? » aboie le Gardien. « Pattes de corbeau ! » rétorque Grando du tac au tac. Le Gardien lève alors la main à ses yeux et se met à l'examiner de bas en haut et de haut en bas, comme s'il

consultait une liste. « Ah ! non ! s'exclame-t-il. Ça, c'était pour hier. Vous m'avez donné le mot de passe du jour des Coucous ! » « Mais voyons, réplique Grando, offusqué, nous sommes le jour des Coucous, aujourd'hui ! » Une expression étonnée se peint sur le visage du vieillard. « Ah ! oui ! vraiment ? » demande-t-il, incrédule. Vous hochez tous trois la tête d'un air entendu. « Voilà qui change tout ! dit le gardien. En ce cas, vous pouvez passer ! » Sur ces mots, l'homme s'éclipse pour réapparaître quelques instants plus tard au pied de l'arcade. Le plus sérieusement du monde, il ouvre une porte qui n'existe pas et vous fait signe d'entrer avec une courbette respectueuse. Rendez-vous au [104](#).

213

Une minute s'écoule, et la porte se referme, aussi doucement qu'elle s'était ouverte. Peu à peu, un froid glacial vous gagne, comme si une bise polaire s'était mise à courir le long de votre échine. Hélas ! ce n'est pas un courant d'air froid qui vous fait grelotter, mais le souffle sépulcral d'une Sentinelle de la Mort... Le spectre se matérialise devant vous, au milieu de la caverne. « Bienvenue », siffle-t-il d'un ton menaçant, en tendant ses bras décharnés pour vous arracher l'âme. Vous voulez résister, défendre votre vie de toutes vos forces, mais le combat est inégal. Vous vous trouvez dans les chambres secrètes de Charatchak et la Sentinelle de la Mort puise en ces lieux maudits un pouvoir maléfique qui vous balaie comme une feuille morte. Vous voici bientôt tourbillonnant vers l'enfer du Roi-Démon... C'est ainsi que s'achève votre mission.

214

Il vous faut maintenant consommer 1 Repas, sinon vous perdrez 3 points d'**ENDURANCE**. Le lendemain matin, vous vous remettez en route de bonne heure. Grando n'a pas fait la moindre tentative de fuite, bien au contraire : il se tient docile et silencieux, et se met à trembler comme une feuille chaque fois que Samur s'approche de lui. Au fil des kilomètres, les contours des monts de Gorn se précisent et la végétation se fait plus rare.

Vous allez bientôt atteindre la sinistre région des Terres Mortes. S'il vous reste suffisamment de Repas dans votre Sac à Dos, rendez-vous au [195](#). Sinon, rendez-vous au [32](#) pour vous munir de provisions de route avant de repartir.

215

Vous concentrant de toutes vos forces, vous projetez contre la porte une charge massive d'énergie mentale. Avec un craquement assourdissant, le verrou saute de la surface de granit et va exploser contre le plafond, déclenchant une pluie de gravats et de poussière, mais la porte ne cède pas pour autant. Une onde de choc vous jette alors au sol, et vous comprenez que la porte est verrouillée par un pouvoir infiniment supérieur au vôtre. Si vous possédez le Pouvoir Magique de Psychomancie, rendez-vous au [224](#). Sinon, rendez-vous au [242](#).

216

Les larges feuilles vert sombre des Azabois sont très prisées des magiciens et des alchimistes, car elles dégagent en brûlant une fumée qui protège des forces maléfiques ; on peut, par ailleurs, les faire sécher et les broyer en une poudre qui, mélangée aux potions, en augmentera les vertus magiques. Vous pouvez cueillir deux ou trois de ces feuilles et les ranger dans votre Pochette à Herbes ; n'oubliez pas, toutefois, que celle-ci ne peut contenir plus de six objets en tout. Inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* les feuilles d'Azabois que vous emportez, et rendez-vous au [257](#).

217

Il fait déjà nuit quand Urik et Samur reviennent, chargés de gibier et de Lianor. Vous faites cuire la viande au feu de bois et la partagez, ainsi que le Lianor, en quatre parts égales, ce qui vous donne 6 Repas chacun. Le lendemain matin, vous repartez de bonne heure et vous pénétrez bientôt dans cette région que les hommes appellent les « Terres Mortes ». Rendez-vous au [195](#).

218

Écrasé par l'ombre du Mangeur d'Ames, vous vous approchez d'un pas, frêle vermisseau humain. Un étau d'angoisse vous serre le cœur tandis que vous tendez au monstre la Baguette Noire de Charatchak. Le Klaysha s'approche en planant et vous arrache lestement la Baguette des mains. Rendez-vous maintenant au [310](#).

219

Un éclair de lumière blanche jaillit de votre Baguette de Sorcier, déchirant les ténèbres. La lueur de la Pierre de Kazim vacille et finit par s'éteindre, soufflée par votre énergie. Soudain pris de panique, les Chadakines jettent leurs armes et s'enfuient en courant à toutes jambes. Sadir donne alors la charge et les Libres se ruent vers la citadelle de pierre, en poussant des cris victorieux. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur à 12, rendez-vous au [114](#). S'il est compris entre 12 et 14, rendez-vous au [189](#). S'il est égal ou supérieur à 15, rendez-vous au [48](#).

220

Comment participer à un si lugubre festin ? Le plus poliment que vous pouvez, vous déclinez l'invite du roi. Aussitôt, une rage folle se peint son visage, et il se met à hurler d'une voix stridente : « Quoi ? Vous osez insulter la Cour Impériale de Gianima ! Gardes ! Gardes ! » Deux hommes armés de javelots surgissent alors. Les courtisans, pris eux aussi d'une indignation démente et meurtrière, les exhortent à vous massacrer sans pitié. Vous n'avez pas même le temps de vous défendre qu'un javelot vient se planter dans votre cœur, vous arrachant votre dernier râle. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.



219 *Un éclair de lumière blanche jaillit de votre Baguette de Sorcier, déchirant les ténèbres.*

221

A peine avez-vous gravi quelques marches que l'escalier s'effondre brusquement, et vous tombez tous trois au sol dans des nuages de poussière et de sciure. Cette chute vous a affaibli de 1 point d'**ENDURANCE**. Vous n'avez guère le temps de vous remettre de cette émotion ; une horde de Bêtes Humaines surgit d'une ruelle latérale et vous encercle. Un lourd gourdin à la main, leur chef s'approche de vous en ricanant bestialement. Il fait un signe de la tête, et vous voici brusquement empoignés tous trois par des mains puissantes et velues. « Cela s'annonce mal... » commente Urik avec à-propos. Rendez-vous au [41](#).

222

Vous exposez votre plan à Sadir, qui l'approuve sans réserve. Vous quittez alors la caverne pour vous rendre aux remparts de la ville. Juché au faite de la muraille, Urik à vos côtés, vous vous mettez à jouer des Pipeaux de Chaksu. Le son a une fréquence si élevée que vous n'en percevez pas une note ; votre compagnon, en revanche, se bouche les oreilles. Au bout d'une heure, vous décelez un mouvement ondoyant au bord du marais : les Chaksus ont entendu votre appel et viennent à la rescousse. Il n'y a plus de temps à perdre, maintenant. Vous rejoignez précipitamment Sadir et lui dites qu'il peut mettre en branle la seconde phase de votre plan, à savoir attaquer la garnison Chadakine de la forteresse érigée au cœur de Karnali. Déguisés en simples badauds, Urik, vous-même, Sadir et ses hommes, vous vous embusquez dans une ruelle qui longe la forteresse de granit. Tandis que le premier Chaksu démolit la porte est de la ville, l'alarme est donnée ; aussitôt, une troupe de soldats Chadakines se rue hors de la forteresse pour faire face au danger. Rendez-vous au [207](#).

223

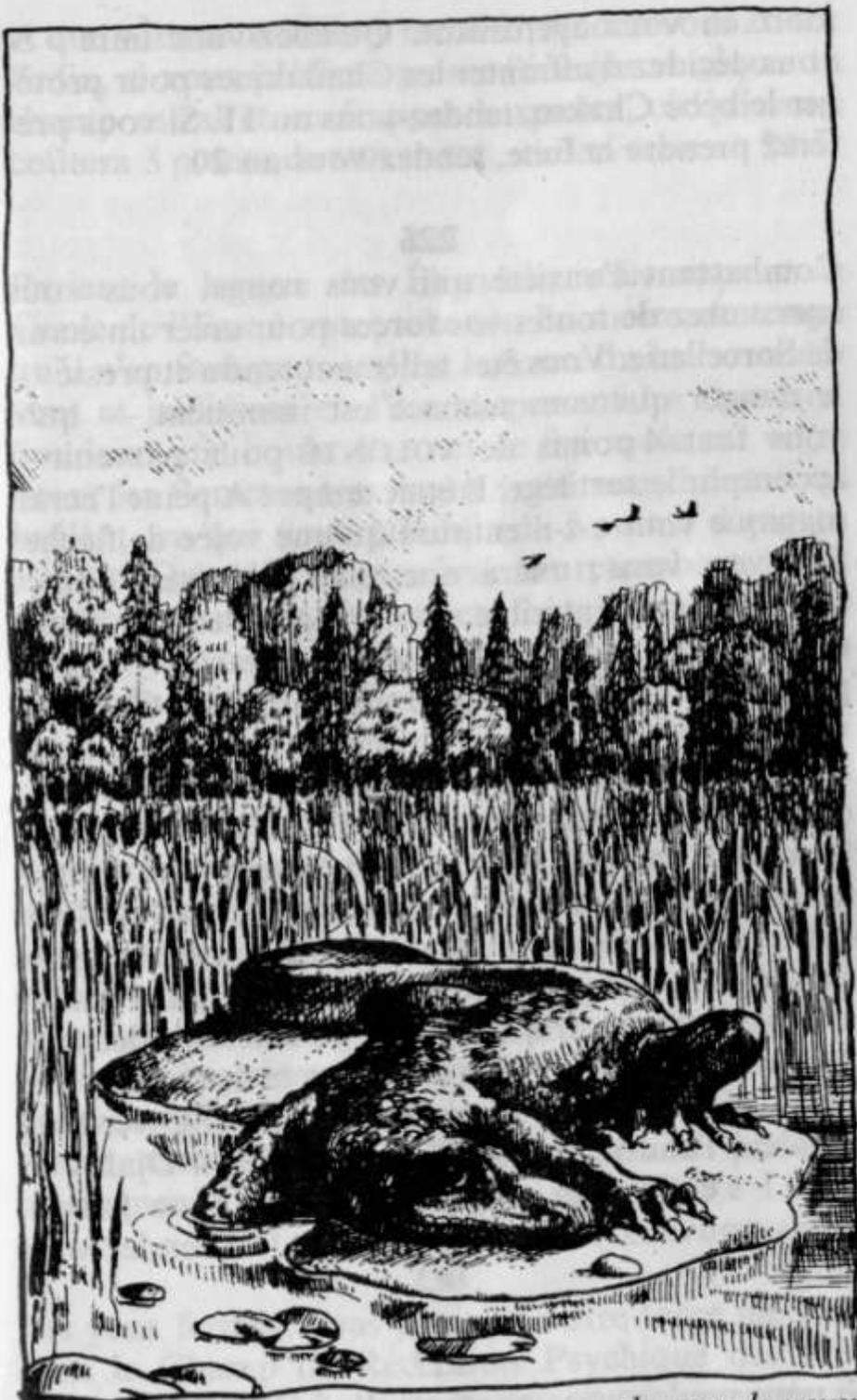
Vous dissipez votre écran de Sorcellerie pour décocher une déflagration d'énergie de 2 points de **VOLONTÉ** en direction du bruit. Aussitôt, un cri horrible rompt le lourd silence du marais, tandis que de hautes flammes blanches s'élèvent des roseaux. Quelques fractions de seconde plus tard, un guerrier Chadakine surgit, véritable boule de feu humaine, et se rue en hurlant vers le lac. Fou de douleur, le guerrier se jette dans les eaux noires pour éteindre le brasier qui le consume. A peine a-t-il plongé que les deux Poissons-Djal filent comme des flèches vers cette proie inespérée... «Allons-nous-en, maintenant ! » vous dit Urik en se redressant. Si vous souhaitez effectivement profiter de cette diversion pour vous enfuir à la nage, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez recréer votre écran de Sorcellerie, rendez-vous au [152](#).

224

Vous fixez la porte du regard et entrez en concentration pour percer son secret magique. Si vous possédez la Baguette Noire, rendez-vous au [96](#). Sinon, rendez-vous au [170](#).

225

Vous pénétrez dans une petite clairière, ombragée par le feuillage d'un grand Toa. Un étrange reptile de plus d'un mètre de long est lové au pied de l'arbre ; tandis que vous avancez, il lève vers vous de grands yeux implorants où pétille une intelligence presque humaine. Une plaie profonde suinte au flanc de l'animal. Urik vous explique que c'est un bébé Chaksu, une espèce très recherchée des chasseurs. Le Chaksu adulte peut atteindre jusqu'à trois mètres de long et son cuir est très prisé, car il est à la fois souple et résistant. On raconte, d'ailleurs, que la richesse de la ville de Karnali, qui se dresse au bord des marais de Gur-lu, s'est bâtie sur le commerce des peaux de Chaksus, et que les chasseurs hantent les marais, traquant les malheureux sauriens dans l'espoir de faire fortune. Les Chaksus sont dotés d'une forme primitive de communication mentale, aussi percevez-vous



225 Le jeune Chaksu lève vers vous de grands yeux implorants où pétille une intelligence presque humaine.

clairement la détresse du bébé blessé. Comme Urik s'approche du jeune animal pour panser sa blessure, deux Chadakines surgissent des taillis où ils étaient embusqués et se ruent vers vous. Ce sont eux qui ont blessé le Chaksu, le laissant pour mort en vous apercevant. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez d'affronter les Chadakines pour protéger le bébé Chaksu, rendez-vous au [11](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [20](#).

226

Combattant l'anxiété qui vous ronge, vous vous concentrez de toutes vos forces pour créer un écran de Sorcellerie. Vous êtes tellement tendu et pressé le danger qui vous menace est imminent — qu'il vous faut **4** points de **VOLONTÉ** pour parvenir à accomplir le sortilège. Il était temps ! A peine l'écran magique vous a-t-il entouré qu'une volée de flèches fuse vers vous ; une à une, elles se brisent contre votre rempart invisible. Et, brusquement, le Génie de la Terre se manifeste enfin ; une ride plisse la plaine et court en ondulant aux pieds des Chadakines. Elle éclate alors en un séisme miniature, tuant les uns et jetant les autres aux quatre vents. « Urik, dites-vous, et le Poisson-Djal ? Que pouvons-nous faire ? » Avec un large sourire, le sorcier sort des plis de sa tunique un petit boomerang hérissé de fines dents tranchantes et pointues, qu'il lance d'un geste sûr vers la tige oculaire du Poisson-Djal. Presque sans infléchir sa trajectoire, le boomerang décapite un des yeux du monstre du lac et revient choir aux pieds d'Urik. Une large tache de sang verdâtre s'étale à l'endroit où se tenait le Poisson-Djal. « Et voilà ! s'exclame Urik, plus souriant que jamais. Nous pouvons y aller, maintenant ! » Rendez-vous au [74](#).

227

Si vous voulez vous protéger d'un écran magique de Sorcellerie, au prix de **2** points de **VOLONTÉ**, rendez-vous au [107](#). Si vous possédez le Minéral Spirituel et que vous souhaitiez y recourir, rendez-vous au [63](#). Enfin, si vous préférez puiser l'énergie

magique du champ astral et en frapper le spectre, ce qui vous coûtera 3 points de **VOLONTÉ**, rendez-vous au [24](#).

228

Parlant la langue des Éléments, vous appelez le Génie de l'Eau à votre secours. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, les eaux du lac se soulèvent et jaillissent en l'air, dispersant les flammes. Soudain, une boule d'eau et de feu roule sur votre bras ; les flammes traversent votre manche et vous brûlent, ce qui vous affaiblit de 2 points d'**ENDU-RANCE**. Quand peu à peu les eaux retombent, le feu est complètement éteint et tout danger semble écarté. « Si nous traversions, maintenant ? » vous demande alors Urik. Rendez-vous au [74](#).

229

Vous brandissez la Baguette Noire de Charatchak. L'ombre du Mangeur d'Ames se voile un instant, et ses deux yeux jaunes, animés soudain d'une cupidité féroce, vous vrillent d'un regard glacial et cruel. Terrorisé, vous reculez d'un pas. Si vous décidez de décocher une déflagration à l'aide de la Baguette Noire en direction du Klaysha, rendez-vous au [264](#). Si vous souhaitez lui jeter la Baguette de toutes vos forces, rendez-vous au [172](#). Enfin, si vous préférez lui donner la Baguette, rendez-vous au [218](#).

230

Les yeux fermés, vous projetez votre force mentale dans le Champ de Réception Psychique des Éléments. Au prix de 2 points de **VOLONTÉ**, vous parvenez à établir le contact avec ces derniers, mais un étrange phénomène se produit. Au lieu de l'habituelle communication silencieuse, une apparition se forme dans votre esprit ; quatre créatures de taille humaine mais dont le corps est fait d'Eau, de Terre, d'Air ou de Feu, selon l'Élément qu'elles représentent, s'inclinent devant vous. Avec un sourire intérieur, vous en concluez que c'est là le signe que votre maîtrise des Pouvoirs Magiques s'est considérablement accrue. A quel Éléments allez-vous demander secours :

L'Air ?	Rendez-vous au 7
Le Feu ?	Rendez-vous au 34
La Terre ?	Rendez-vous au 51
L'Eau ?	Rendez-vous au 86

231

Les yeux fermés, vous projetez votre esprit dans l'avenir au prix de 1 point de **VOLONTÉ**. Tentant de mettre à jour la nature du danger qui vous menace, vous avez la vision d'une attaque imminente. Un homme aux yeux sauvages, couvert de plaques de boue séchée, saute du toit d'un petit bâtiment sur votre gauche. D'un bond agile, vous l'esquivez puis faites volte-face, prêt à l'affronter. Qu'allez-vous faire maintenant ? Décocher une déflagration à longue portée à la Bête Humaine qui mord la poussière avec rage (rendez-vous au [241](#)), vous rapprocher d'elle pour l'affronter dans un corps à corps (rendez-vous au [83](#)), ou bien fuir par une ruelle latérale (rendez-vous au [84](#)) ?

232

Un frisson glacial court dans vos veines et vous tombez à genoux, gagné par une torpeur enivrante qui vous aspire vers un gouffre noir. Peu à peu, la Sentinelle de la Mort se dématérialise et s'évanouit dans les ténèbres. Vous défaillez... Rendez-vous maintenant au [17](#).

233

Vous versez le contenu du sac sur le sol de pierre rugueuse. Au clair de lune, vous distinguez un assortiment hétéroclite d'os et de crânes. Grand, dévoré par une curiosité cupide, se met à fouiller dans le tas d'ossements. Avec un petit cri de triomphe, il en extirpe une bourse de velours noir qu'il ouvre aussitôt ; elle contient cinq lukats et une dent en or. Un large sourire découvre les dents du voleur, tandis qu'il partage le butin à sa façon : les

lukats pour lui et la dent en or pour vous. Si vous souhaitez garder cette dernière, rangez-la dans une des poches de votre robe et n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Vos deux autres compagnons commencent à s'impatienter, ils ont hâte de regagner l'air libre. Sans les faire attendre davantage, vous vous engagez en éclaireur dans l'escalier. Rendez-vous au [245](#).

234

Vous envoyez un rayon d'énergie vers la lueur maléfique de la Pierre de Kazim, qui se met aussitôt à vaciller. Hélas, la voici bientôt qui reprend, brûlant maintenant d'une force accrue... Cette attaque vous a coûté 2 points de **VOLONTÉ**. Si vous souhaitez consacrer davantage de points de **VOLONTÉ** à un nouvel assaut contre la Pierre de Kazim, rendez-vous au [29](#). Si vous disposez du Pouvoir Magique de Sorcellerie et que vous préféreriez y faire appel, rendez-vous au [6](#). Enfin, si vous avez le Don d'Envoûtement et que vous décidiez d'y recourir, rendez-vous au [289](#).

235

Enlisé jusqu'à la taille, vous ne bougez plus, n'osant pas même respirer malgré les battements violents de votre cœur. Peu à peu, vous sentez que vous vous enfoncez dans les sables mouvants. Urik, lui, est tombé sur une étendue de terre ferme mais ne semble pas blessé. Vous lui lancez un regard désespéré *eh* pour toute réponse, il porte un doigt à ses lèvres et étire la main vers votre Baguette de Sorcier, que par miracle vous tenez toujours. Au bout de quelques instants qui vous semblent une éternité, votre compagnon saisit l'extrémité de la Baguette et se met à tirer, vous dégageant petit à petit de la vase. Tandis que les cris des Chadakines s'évanouissent au loin, Urik parvient à vous arracher à la fondrière. A peine avez-vous le temps de le remercier qu'un hurlement strident vous glace le sang. Prudemment, vous vous redressez sur les genoux et vous jetez un coup d'œil furtif à travers les roseaux ; dans une petite clairière à

deux cents mètres environ se tient un serf Chadakine, visiblement affolé. L'homme semble avoir toutes les peines du monde à retenir deux énormes Terriers Magdi qui tirent avec force sur leurs chaînes. Ce ne sont pas là des chiens ordinaires : ils ont chacun deux têtes nanties d'une corne pointue et de crocs démesurés qui dépassent de leurs muselières. Urik se penche par-dessus votre épaule et murmure à mi-voix : « Nous sommes dans le pétrin. Astre d'Or. Ils ne vont pas tarder à nous repérer... » Effectivement, l'esclave appelle soudain un homme de haute taille, de toute évidence l'officier Chadakine qui mène la battue. « Maître ! Maître ! crie-t-il. Les Terriers Magdi ont senti quelque chose ! » L'officier fronce les sourcils et son visage se plisse en un rictus sinistre. Il vous faut agir, et vite. Vous n'avez pas le temps de faire appel à vos pouvoirs magiques car le Chadakine va lâcher ses monstres sur vos traces d'une minute à l'autre. Qu'allez-vous faire ? Si vous désirez fuir en longeant le petit ruisseau qui s'enfonce en serpentant dans les roseaux, rendez-vous au [25](#). Si vous préférez décocher une déflagration à longue portée à l'aide de votre Baguette de Sorcier, rendez-vous au [105](#).

236

Vous plongez dans le lac et vous vous mettez à nager à grandes brasses vers la rive opposée. Soudain, une tfolée de flèches fend l'air en sifflant et vient vous cribler de pointes acérées. Mortellement blessé, vous sentez votre corps se raidir et vous coulez comme une pierre au fond des eaux. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

237

Vous envoyez toute la force de votre Pouvoir Magique de Sorcellerie à l'assaut de la porte. Dans un crépitement d'étincelles, votre déflagration d'énergie ricoche sur la paroi de granit et vient s'écraser aux pieds de Grando. Vous comprenez alors que la porte est verrouillée par un pouvoir magique infiniment supérieur aux vôtres. Si vous possédez le Pouvoir

Magique de Psychomancie, rendez-vous au [224](#). Sinon, rendez-vous au [242](#).

238

Vous sortez le Minéral de votre Sac à Dos et vous l'examinez attentivement. Vous n'avez encore jamais eu l'occasion de recourir à un tel objet, et vous devez maintenant trouver la meilleure façon de l'utiliser pour combattre la Pierre de Kazim, qui manipule les guerriers Chadakines comme des marionnettes. Si vous souhaitez essayer de maîtriser l'esprit de la gardienne de la Pierre, rendez-vous au [174](#). Si vous voulez tenter de prendre le contrôle des guerriers Chadakines qui s'avancent, rendez-vous au [292](#). Enfin, si vous possédez le Pouvoir Magique de Psychomancie et que vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [198](#).

239

Le ciel s'obscurcit soudain de lourds nuages orageux qui éclatent avec des grondements de tonnerre ; une pluie diluvienne vous perce jusqu'aux os tandis que les guerriers Chadakines vous taillent en pièces... C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

240

Cette paroi de feu n'est autre qu'un mirage, créé il y a des années par le magicien de Taklakot. Quel endroit secret peut-il bien protéger ? Plein de curiosité, vous vous engagez à travers les flammes, qui s'évanouissent dans l'air au fur et à mesure que vous avancez : vous avez rompu le sortilège du magicien. Rendez-vous au [54](#).

241

Sans laisser à la créature le temps de se redresser, vous lui décochez une violente déflagration d'énergie qui l'écartèle, après un dernier soubresaut, la Bête Humaine se fige dans une raideur mortelle. Cette attaque vous a coûté **2** points de **VOLONTÉ**. Rendez-vous au [197](#).

242

Vous sentez peu à peu un froid glacial envahir la pièce. Un vent frais se lève, venu de nulle part, et des frissons vous parcourent l'échiné. Hélas ! ce n'est pas l'air froid qui vous transite, mais une présence tristement familière : celle d'une Sentinelle de la Mort, qui vient de se matérialiser devant vous, au centre de la caverne. « Bienvenue... » susurre le spectre d'un ton menaçant, tentant de vous arracher la vie et l'âme de ses serres de glace. Vous résistez de toutes vos forces, mais en vain. Vous êtes ici dans les chambres secrètes du Roi-Démon Charatchak, et la Sentinelle de la Mort puise en cet endroit maudit une énergie maléfique que vous ne pouvez combattre. Votre vue se voile et tout se met à tourbillonner autour de vous, tandis que le spectre vous aspire inexorablement dans son royaume infernal. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

243

Vous attrapez Urik par la main et vous partez en courant à travers la plaine. « Où est la Porte ? » demandez-vous avec désespoir. « Là, sous nos pieds, répond le sorcier. Je la sens mais je ne peux pas la voir ! » Soudain, le Lombric des Abîmes vous rattrape et se jette sur Samur. Pris dans les anneaux blanchâtres du ver, le géant tente vainement de se libérer. Si vous désirez porter secours à votre compagnon, rendez-vous au [262](#). Sinon, rendez-vous au [85](#).

244

La stupidité et la lenteur des Génies de la Terre sont notoires... Vous ne saurez jamais quelle aide l'Esprit de la Terre comptait vous envoyer, car les Chadakines, plus vifs que l'Élément, se jettent sur vous et vous taillent en pièces. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

245

Vous gravissez lentement l'escalier, prenant garde à ne pas dérapier sur les marches humides et glissantes.

Comme vous approchez de la surface, vous apercevez, juste au-dessus de votre tête, la sphère blonde de la pleine lune. Vous voici maintenant à l'air libre ; tout autour de vous s'étend la plaine de Taklakot, désertique et hérissée de cheminées de pierre où le vent s'engouffre avec des hurlements sinistres. « Depuis quand la lune est-elle pleine ? » demandez-vous à Urik. « Je ne saurais te dire », répond le sorcier. Une fois de plus, vous reprenez votre pénible marche à travers la vallée illuminée par les rayons lunaires, zigzaguant entre les nombreuses crevasses. « Je sens la Porte de l'Ombre ! s'exclame soudain Urik. Elle est sous la terre ! » A ce moment même, une créature horrible surgit d'une cheminée de pierre avec un long râle rocailleux ; la bête ressemble à un serpent, et son corps est blanchâtre et squelettique. « Un Lombric des Abîmes... » murmure Urik d'une voix déformée par la peur. Qu'allez-vous faire ? Vous préparer à affronter le Lombric des Abîmes (rendez-vous au [273](#)) ou bien prendre la fuite (rendez-vous au [243](#)) ?

246

Vous apercevez, au fond de la pièce, une petite porte qui donne sur une ruelle étroite. De violents coups de bélier résonnent dans la pièce : les Bêtes Humaines s'efforcent d'enfoncer l'autre porte. Si vous voulez vous préparer à les affronter, rendez-vous au [260](#). Si vous préférez fuir par la ruelle, rendez-vous au [84](#).



247 Deux énormes Chaksus surgissent du sous-bois
et se saisissent des Guerriers Chadakines.

Le Terrier Magdi gît à terre, raide mort, mais les Chadakines sont toujours là, souriant avec sadisme comme s'ils étaient sûrs d'avoir l'avantage. Leur capitaine s'avance d'un pas. « Rends-toi, Sorcier, vous dit-il. Tu n'as pas la moindre chance ! » Le bébé Chaksu émet alors un long gémissement plaintif, et le capitaine, en l'entendant, éclate d'un rire méprisant. Mais l'assurance narquoise et cruelle qu'il affiche s'évanouit d'un coup lorsque deux énormes Chaksus surgissent brusquement du sous-bois. Terrorisé, le Chadakine regarde les reptiles géants s'approcher en rugissant de colère ; ce sont les parents du bébé Chaksu que vous avez protégé. La femelle, encore plus grande et plus forte que son compagnon, attrape le Chadakine et le soulève dans les airs, le serrant dans un étau d'acier. Le capitaine vire au violet, ses yeux s'exorbitent et il périt étouffé avant même que le reptile n'ait fracassé son corps contre le sol. Avec des rugissements triomphants, les Chaksus se ruent sur les autres guerriers, qui détalent à toutes jambes. Ceux qui ne parviennent pas à fuir assez vite sont impitoyablement piétinés par les reptiles, et le carnage est d'une horreur sans nom. Quand il ne reste plus un seul Chadakine vivant, les Chaksus se tournent vers vous et s'inclinent ; ils ont beau ne pas parler, leurs remerciements vous parviennent clairement. Quand au jeune Chaksu blessé, il se réfugie dans les pattes de sa mère qui se met à le bercer pour le reconforter. En témoignage de leur reconnaissance, les Chaksus vous donnent des petits Pipeaux en roseau ; à l'avenir, si vous soufflez dans ces flûtes, ils accoureront immédiatement à votre aide, où que vous soyez. (Vous pouvez glisser cet Objet Spécial dans une poche de votre robe ; n'oubliez pas toutefois de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*.) Après un dernier salut, les reptiles géants s'éloignent, piétinant les épais branchages comme s'il s'agissait de simples brindilles. « Grand est le pouvoir de la bonté », dit Urik, citant la *Sagesse des Majdars*. « L'aide vient souvent de là où on ne l'attendait pas », répliquez-vous, ne voulant pas être de reste. Urik éclate de rire, une lueur taquine dans le regard. Rendez-vous désormais au [249](#).

Après avoir marché quelques minutes le long du couloir, vous vous apercevez que Grando a disparu. Si vous désirez revenir sur vos pas, rendez-vous au [161](#). Si vous souhaitez aller voir s'il n'est pas dans la salle du trône, rendez-vous au [300](#). Enfin, si vous préférez continuer votre chemin sans lui, rendez-vous au [127](#).



Peu à peu, le chant des cigales monte dans l'air du soir ; le soleil se couche et le ciel s'embrase de pourpre et de jaune. Épuisés tous deux, vous décidez de faire halte. Urik disparaît dans les sous-bois et revient chargé de baies sauvages et d'étranges champignons bleus qui poussent, vous dit-il, sous la terre. Il vous en tend un, que vous entamez d'une dent méfiante. Quelle n'est pas alors votre surprise ! Ce mousseron spongieux, avec son petit arrière-goût de viande fumée, est tout simplement délicieux ! « C'est du Lianor, vous explique Urik, le cadeau caché de la Terre. Il en pousse partout mais il faut connaître les emplacements souterrains pour en trouver. Tu aimes ? » Vous acquiescez de la tête et finissez votre champignon à petites bouchées gourmandes. Le Lianor est un trésor de bienfaits, qui vous

revigore instantanément de 1 point d'**ENDURANCE**. Repus, vous vous allongez au pied d'un Tao et vous sombrez dans un sommeil paisible. Rendez-vous au [194](#).

250

Sadir écarte un buisson et vous découvrez avec surprise une entrée secrète ; à la suite du guerrier, vous vous y glissez et vous aboutissez dans un large tunnel éclairé par des torches. « Ce boyau traverse le marais et mène à notre base secrète, sous la ville de Karnali », explique Sadir. Le tunnel serpente sur plusieurs kilomètres avant de déboucher sur une vaste caverne. Quand vous y parvenez enfin, on vous fait asseoir et on vous porte à boire et à manger. Tandis que vous vous restaurez, Sadir vous parle de son armée, la Ligue des Libres. « Karnali fut la dernière ville à tomber aux mains du Roi-Démon, vous explique-t-il, et l'esprit de rébellion y a survécu. Nous, les Libres, nous continuons le combat comme nous le pouvons, attaquant les Chadakines à chaque -occasion. Nous tendons toujours nos embuscades dans les marais car nous voulons faire croire à l'Officier de Guerre, Kiro, que nous ne sommes pas de Karnali. S'il savait la vérité, il se vengerait certainement sur la population. Mais nous l'avons bien berné, et il ne fait qu'envoyer patrouille sur patrouille dans les marais, espérant nous débusquer. Pendant ce temps, les habitants de Karnali ne sont pas inquiétés. Si nous n'avions pas peur des représailles, nous organiserions une insurrection au sein même de la ville. » La voix de Sadir se teinte de tristesse, tandis qu'il ajoute : « Mais les garnisons Chadakines sont nombreuses et nous ne sommes qu'une petite armée... Et vous, qui êtes-vous ? » Alors que vous vous apprêtez à répondre, un homme de petite stature s'approche pour vous débarrasser de votre assiette et votre gobelet vides ; à votre plus grande surprise, il tente furtivement de vous faire les poches au passage. « Eh ! toi ! s'exclame Sadir, furieux. Où te crois-tu ? Gardes, arrêtez cet homme immédiatement ! » Sadir se retourne vers vous et vous présente ses excuses ; le gros de ses troupes, explique-t-il, est recruté parmi la pègre de la ville. L'incident clos, vous exposez à votre hôte le but de votre mission. Sadir

écarquille les yeux, stupéfait. « C'est donc vrai ! s'exclame-t-il. Les Majdars existent toujours ! » « Oui, acquiescez-vous, et si je réussis dans ma quête et parviens à rapporter la Pierre-de-Lune, toute la force de leur sagesse et de leur magie se tournera contre Charatchak ! » « Comme le peuple se réjouirait de savoir qu'un Majdar est venu à son aide... dit Sadir, rêveur. Mais je comprends, bien entendu, qu'il faille garder le plus grand secret. » Son visage s'anime brusquement, tandis qu'il ajoute : « J'aimerais te demander une faveur. Astre d'Or. Ce soir, nous allons lancer l'attaque la plus audacieuse que nous ayons jamais tentée contre les Chadakines. Viens avec nous ! Quelle force redoutable nous donnerait la présence d'un sorcier Majdar dans nos rangs ! Soutiens la lutte des Libres, Astre d'Or, aide-nous à libérer le peuple de Karnali ! » Sadir se tait, mais une vive lueur pétille dans ses yeux tandis qu'il guette votre réponse. Si vous avez les Pipeaux de Chaksu en votre possession, vous pouvez y recourir en vous rendant au [101](#). Si vous ne les avez pas ou si vous ne souhaitez pas vous en servir, rendez-vous au [53](#).

251

Le premier garde se jette sur Samur et vous êtes tous deux stupéfaits de son habileté au combat, car il paraît chétif et malingre. C'est néanmoins un soldat bien entraîné, qui se bat avec une force décuplée par la folie qui le ronge. Brusquement, le second garde fonce sur vous.

GARDE DÉMENT HABILETÉ : 20 ENDURANCE : 25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [134](#).

252

Le crépuscule tombe peu à peu. Brusquement, Urik s'arrête et vous fait signe de tendre l'oreille ; vous entendez alors le faible gémissement d'une créature en détresse, vraisemblablement réfugiée dans les taillis. Voulez-vous aller voir de plus près de quoi il retourne (rendez-vous au [225](#)) ou préférez-vous passer votre chemin (rendez-vous au [249](#)) ?

253

Les nerfs tendus, les mâchoires serrées, vous lancez une nouvelle attaque, encore plus puissante. Tout votre corps vous fait souffrir, comme s'il s'insurgeait contre l'effort surhumain que lui impose votre attaque. Vous vous sentez vidé de votre énergie vitale, mais la Pierre de Kazim accuse le coup : ce n'est plus qu'un petit point jaune qui luit faiblement dans le ciel. « Ah ! je te tiens, Sorcière ! » murmurez-vous d'une voix rauque. Rendez-vous au [286](#).

254

A peine avez-vous franchi l'arcade que le Gardien de la Porte sonne l'alarme et dévale les marches quatre à quatre, pour se ruer vers vous avec des cris de rage. Il brandit son épée avec maladresse mais semble animé d'une force surnaturelle et bestiale. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [92](#). Sinon, préparez-vous à affronter le gardien fou dans un combat à mort.

GARDIEN DE LA PORTE HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 28

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [158](#).

255

Un projectile fend l'air en sifflant et vient se planter dans la gorge du Lombric des Abîmes. C'est le petit boomerang d'Urik, tranchant comme une lame de rasoir. L'horrible ver se tord de douleur et, comme ses anneaux se relâchent, Grando roule à vos pieds. Patiemment, le vieux Kundi attend le dernier soubresaut du Lombric pour aller récupérer son arme. Il l'arrache alors d'un geste leste et pousse du pied le cadavre du monstre dans le conduit de pierre d'où il avait surgi. Rendez-vous au [85](#).

256

Comme le spectre s'approche, vous parvenez à apercevoir son visage, malgré le halo grisâtre qui le voile ; c'est un visage atroce et sans yeux, l'image même de la douleur. Vous concentrant de toutes vos forces, vous lancez un appel aux Éléments. Hélas ! ceux-ci ne peuvent vous aider ; car la créature qui vous menace est une Sentinelle de la Mort, un être immatériel rappelé des enfers par Charatchak pour tourmenter les vivants. Rien ne peut détruire ces spectres, puisqu'ils sont déjà morts... Le recours à la Communication avec les Éléments vous a coûté 2 points de **VOLONTÉ**. Rendez-vous maintenant au [169](#).

257

Vous comprenez bientôt que la démarche apparemment irrégulière d'Urik n'est pas un effet de la sénilité mais, au contraire, qu'elle s'adapte parfaitement à l'environnement : grâce à ses jambes arquées et souples et à sa longue queue, le sorcier parvient aisément à courir sur les branches les plus étroites, tandis que vous trottinez maladroitement derrière, le corps plié en balancier, n'osant regarder vers le sol. Au milieu de la matinée, vous parvenez à la lisière de la forêt de Pluie. Tout en bas, en dessous de vous, s'étendent les gorges de l'Agazad, hérissées de ces pitons rocheux qu'on surnomme les Dents du Dragon. Vous contemplez le canyon en silence, vous rappelant comment vous l'aviez traversé pour atteindre l'Azanam. C'est là que votre guide et ami, le marchand Chan-Li, avait connu une mort atroce : un Kraku, une immonde créature ailée et recouverte de pustules, l'avait dévoré. Soudain, la voix chaleureuse d'Urik vous tire de votre mélancolie. « L'Azanam évoque à Astre d'Or des souvenirs pénibles ? » vous demande-t-il d'un ton compatissant. Vous acquiescez de la tête, sans même penser à lui demander comment il a su lire dans votre cœur. « Ce n'est pas l'heure d'être triste, s'exclame le sorcier, c'est l'heure de voler ! Attrape ! » Sur ces mots, il vous jette une liane qu'il vient de trancher de l'arbre où il se trouve. Vous le regardez avec



257 A l'appel de la flûte d'Urik apparaît la silhouette gauche et disproportionnée d'un Oxlo.

étonnement. « Fais-toi un harnais et attache-toi solidement », ordonne Urik. Vous obéissez, interloqué.

Au moment où vous allez lui demander de vous expliquer ce qu'il a en vue, Urik sort de sa besace une petite flûte en bois. Il la porte à ses lèvres et se met à jouer une étrange mélodie, qui ne ressemble à aucune musique que vous ayez entendue auparavant. Au bout d'un moment, le sorcier s'interrompt et scrute le ciel, comme à l'affût de quelque chose. « Et maintenant ? » lui demandez-vous avec une inflexion ironique. « Regarde, réplique-t-il, et vois ! » Vous apercevez alors un point sombre dans le ciel. « C'est un Oxlo, ils adorent la musique Kundi ! » La tache s'agrandit rapidement et vous parvenez bientôt à discerner la silhouette gauche et disproportionnée de l'oiseau. C'est un drôle d'animal, avec son cou interminable, son corps minuscule et ses larges ailes qui battent l'air sans rythme ni grâce... Tandis que l'oiseau se rapproche, Urik se remet à jouer de la flûte. L'Oxlo vient alors se percher sur une branche voisine et incline la tête de côté pour mieux écouter la musique ; une expression de fascination ravie se lit dans ses yeux, larges comme des soucoupes. Urik arrête de jouer et noue l'autre extrémité de la liane en lasso, qu'il jette autour du cou de l'animal avec une précision remarquable. L'Oxlo pousse un cri affolé et vous comprenez brusquement ce qu'Urik voulait dire, quand il vous parlait de « couvrir des kilomètres et des kilomètres en une seule journée ». Vous voici soudain propulsé dans les airs, emporté par l'Oxlo qui s'envole. Avec une exclamation joyeuse, Urik bondit et vous attrape par les chevilles. Pendu à vos pieds, le Sorcier ballotte au vent, un sourire d'enfant excité sur le visage, tandis que l'Oxlo gagne de l'altitude. « Et, maintenant, que faisons-nous ? » hurlez-vous. « L'Oxlo va rentrer chez lui, dans les marais de Gur-Lu. Il vole vite et bien, cela va nous avancer d'un bout de chemin ! C'est amusant, n'est-ce-pas ? » Comme pour donner raison à Urik, l'Oxlo pousse alors un cri aigu, auquel votre compagnon répond par un éclat de rire tonitruant. Malgré la liane qui vous rape les aisselles et l'altitude vertigineuse à laquelle vous vous trouvez, forcé vous est d'admettre que le plan d'Urik, tout farfelu et dangereux qu'il soit, vous épargne bien des

kilomètres et des journées de marche. La terre défile à vive allure en dessous de vous et, quand arrive la fin de l'après-midi, le paysage est tout autre. Vous survolez maintenant les étendues marécageuses des marais de Gur-Lu, où l'Oxlo a son nid. L'oiseau se met à descendre, se ralentissant avec des battements d'ailes brusques et désordonnés. Vous êtes en train de vous demander comment vous allez pouvoir atterrir en douceur, quand Urik vous interpelle : « Regarde ! dit-il en montrant du doigt la terre. Des chasseurs ! Ça s'annonce mal... » Vous apercevez en effet un groupe d'hommes armés d'arbalètes, que vous reconnaissez avec horreur ; ce sont des guerriers Chadakines, les soldats du Roi-Démon Charatchak. Ils vous ont certainement repérés car ils s'agitent en tous sens, hurlant et apprêtant leurs armes. Vous n'êtes plus maintenant qu'à six ou sept mètres du sol. Si vous désirez trancher la liane et vous laisser tomber à terre, rendez-vous au 78. Si vous préférez attaquer les chasseurs à l'aide de votre Baguette de Sorcier, rendez-vous au [188](#). Mais vous pouvez également vous protéger d'un écran magique, si toutefois vous disposez du Pouvoir Magique de Sorcellerie ; rendez-vous dans ce cas au [278](#).

258

Avant de pouvoir faire feu à l'aide de votre Baguette de Sorcier, vous devez dissoudre votre écran de Sorcellerie. Cela fait, vous visez soigneusement les Pois-sous-Djal et vous leur décochez une violente déflagration. Aussitôt, le lac ravagé de flammes se soulève en une immense gerbe d'eau, qui propulse en l'air les corps carbonisés des Poissons-Djal. Comme les eaux retombent, des gouttelettes de feu jaillissent en tous sens. Cette attaque spectaculaire vous a coûté 2 points de **VOLONTÉ**. « Nous traversons maintenant ? » demande Urik. Si vous souhaitez fuir à la nage, maintenant que le lac est praticable, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez vous entourer à nouveau d'un écran de Sorcellerie, rendez-vous au [263](#).

259

Terrorisés par le pouvoir de votre Baguette de Sorcier, les autres Bêtes Humaines se ruent à toutes jambes vers la porte. Si vous souhaitez les attaquer, rendez-vous au [176](#). Si vous préférez économiser votre énergie et les laisser s'enfuir, rendez-vous au [77](#).

260

La porte cède avec un craquement mat, et les Bêtes Humaines déferlent vers vous. Brandissant votre Baguette de Sorcier, vous décochez de foudroyantes déflagrations à tour de bras, et plus d'une créature s'écroule, carbonisée. Hélas ! elles sont bien trop nombreuses, même pour un sorcier comme vous... Vous êtes fait prisonnier et on vous jette dans un cachot où vous croupissez de longues journées, avant d'être mis à mort par les Bêtes Humaines de la Cité Interdite. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

261

« Feu ! » appelez-vous dans la langue des Éléments. Aussitôt, le lac se soulève en une énorme boule de feu qui vous avale, Urik et vous, avec un rougeoiement de forge infernale. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

262

Brandissant bien haut votre Baguette de Sorcier, vous guettez le moment opportun pour frapper, tandis que Samur harcèle le Lombric des Abîmes de coups d'épée. Peu à peu, le ver commence à faiblir, et vous en profitez pour lui décocher une violente déflagration d'énergie. Foudroyé, le Lombric se tétanise puis retombe au sol, telle une loque sans vie. D'un coup de pied dédaigneux, Samur envoie rouler le cadavre blanchâtre dans l'une des cheminées de pierre qui hérissent la plaine. Rendez-vous maintenant au [85](#).

263

Comme la première fois, vous entrez en transe pour créer un écran de Sorcellerie. Et vous comprenez brusquement ce que signifie la soudaine agitation des Chadakines : ils ont envoyé un arbalétrier pour vous débusquer par-derrière. Hélas ! vous avez réagi bien trop tard et, avant que vous n'ayez pu faire quoi que ce soit, une flèche acérée se fiche dans votre dos. Hurlant de douleur, vous tombez la tête la première dans les eaux noires du lac. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

264

Un rayon de lumière jaune jaillit de la Baguette Noire et va frapper le Klaysha de plein fouet, puis elle disparaît bientôt, absorbée par le corps d'ombre du Mangeur d'Ames. Comme le rayon s'éteint, la Baguette se met à chauffer dans vos mains. Si vous souhaitez lancer une nouvelle attaque, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez vous en tenir là ; retournez au [229](#) pour y choisir une nouvelle stratégie.

265

Les cris de vos compagnons vous réveillent en sursaut. La Sentinelle de la Mort est revenue ! Sans accorder la moindre attention aux efforts des uns et des autres pour lui barrer la route, elle avance implacablement vers vous. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Évocation et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [80](#). Sinon, rendez-vous au [171](#).



266

Votre Pouvoir Magique de Sorcellerie va vous permettre de libérer l'esprit du Géant de l'emprise qu'exerce sur lui le bourreau Chadakine. Au prix de 1 point de **VOLONTÉ**, vous soufflez la lueur du joyau qui pend au cou de ce dernier. Cette pierre, un Minéral Spirituel, était l'instrument de pouvoir du Chadakine : maintenant qu'elle est neutralisée, le Géant recouvre sa conscience et sa personnalité. Il fait aussitôt volte-face et brise la nuque de son bourreau du revers de la main. Quant à vous, vous visez soigneusement et vous décochez une déflagration d'énergie qui fait sauter l'anneau retenant toutes les chaînes des esclaves. Avec des cris de reconnaissance, ces derniers s'éloignent en courant de la ligne de tir. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous emparer du Minéral Spirituel. Inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* et gardez-le soit autour du cou, soit dans votre Sac à Dos. Le Géant vous remercie chaleureusement, puis fonce à la charge. Vous vous élancez à sa suite. Rendez-vous maintenant au [276](#).

267

Vous vous engagez dans le tunnel. Au bout d'une heure de marche, Urik s'arrête et se met à renifler l'air. « Je sens la Porte de l'Ombre, dit-il, elle est très proche. » Le cœur battant la chamade, vous pressez l'allure. Vous débouchez bientôt dans une petite caverne ronde d'où partent trois tunnels, l'un vers le nord, l'autre vers l'ouest et le troisième vers l'est. Quelle direction allez-vous prendre :

Le nord ? Rendez-vous au [23](#)

L'ouest ? Rendez-vous au [37](#)

L'est ? Rendez-vous au [46](#)

Si vous possédez le Pouvoir Magique de Voyance et que vous souhaitiez y recourir pour choisir la direction à prendre, rendez-vous au [64](#).

268

Vous décidez d'économiser vos points de **VOLONTÉ** car, pensez-vous, vous risquez fort d'en avoir besoin dans l'avenir. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez de 0 à 6, rendez-vous au [44](#) ; de 7 à 9, rendez-vous au [118](#).

269

Vous entrevoyez le visage du spectre, un visage horrible et sans yeux, l'expression même des tourments infernaux. Cette créature à la silhouette vacillante et floue est une Sentinelle de la Mort, un fantôme rappelé de l'au-delà par Charatchak pour venir hanter le monde des vivants. Vous concentrant de toutes vos forces psychiques, vous projetez l'image d'un guerrier, mais le spectre ne se laisse pas berner par le mirage. Imperturbable, il avance et dissipe l'illusion. Le recours à ce sortilège vous a coûté 2 points de **VOLONTÉ**. Rendez-vous maintenant au [169](#).

270

Il ouvre une porte et vous vous engouffrez tous à l'intérieur. Urik, essoufflé, pousse le verrou. Quelques secondes plus tard, la paroi de bois se met à vibrer sous les coups des courtisans déments qui veulent à tout prix l'enfoncer. Vous inspectez la pièce d'un œil découragé : pas la moindre issue... Samur retient la porte de tout son poids, mais combien de temps pourra-t-il résister à la force de la horde en furie ? « Il doit certainement y avoir une autre sortie », déclare Grando d'un ton détaché, comme si rien ne pressait. Sur ce, il se met à marteler les murs de petits coups de poing répétés. Un son creux résonne soudain. « Voilà ! » s'exclame le voleur, triomphant, en faisant basculer un panneau de bois qui cachait une porte verrouillée. Sans se démonter, Grando sort de sa besace un assortiment hétéroclite de canifs et de fils de fer. « Dépêche-toi ! lui crie Samur. Je ne tiens plus ! » Avec une dextérité de professionnel, Grando crochète la serrure ; la porte s'ouvre dans un grincement, révélant un tunnel qui

s'enfonce dans les profondeurs. Vous vous y précipitez en courant. Rendez-vous au [168](#).

271

A peine êtes-vous venu à bout du premier Terrier Magdi que l'autre, qui s'est remis entre-temps du choc que vous lui aviez infligé, bondit vers vous, tous crocs dehors. Sans hésiter, vous détalez en courant, le Terrier Magdi à vos talons. Rendez-vous au [185](#).

272

« Voilà ! » s'exclame Urik en pointant du doigt une tache d'ombre. « Où ça ? Demandez-vous. Je ne vois... » Vous vous interrompez brusquement, car une énorme masse sombre se lève de terre et prend forme en ondulant. C'est un Klaysha, envoyé par Charatchak pour garder la Porte de l'Ombre et vous empêcher de pénétrer dans le champ astral de Nocturne. Cette créature maléfique au corps immatériel est un Mangeur d'Ames, qui aspire la force psychique des humains, comme un vampire leur sang. Une frêle silhouette se dessine dans l'obscurité, celle de Tanid, une jeune fille victime de Charatchak et jetée en pâture au Klaysha. Si vous souhaitez décocher une déflagration d'énergie au Mangeur d'Ames, rendez-vous au [113](#). Si vous disposez du Pouvoir Magique de Sorcellerie et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [122](#). Si vous avez également un Minéral Spirituel en votre possession, vous pouvez mettre votre Sorcellerie à son service en vous rendant au [143](#). Enfin, si vous possédez la Baguette Noire de Charatchak et que vous vouliez vous en servir, rendez-vous au [229](#).

273

Déroulant lentement ses anneaux blanchâtres, le Lombric rampe vers vous en faisant crisser les cendres de la plaine. Vous brandissez votre Baguette de Sorcier, prêt à attaquer.

LOMBRIC

DES ABIMES **HABILETÉ** : 18 **ENDURANCE** : 22

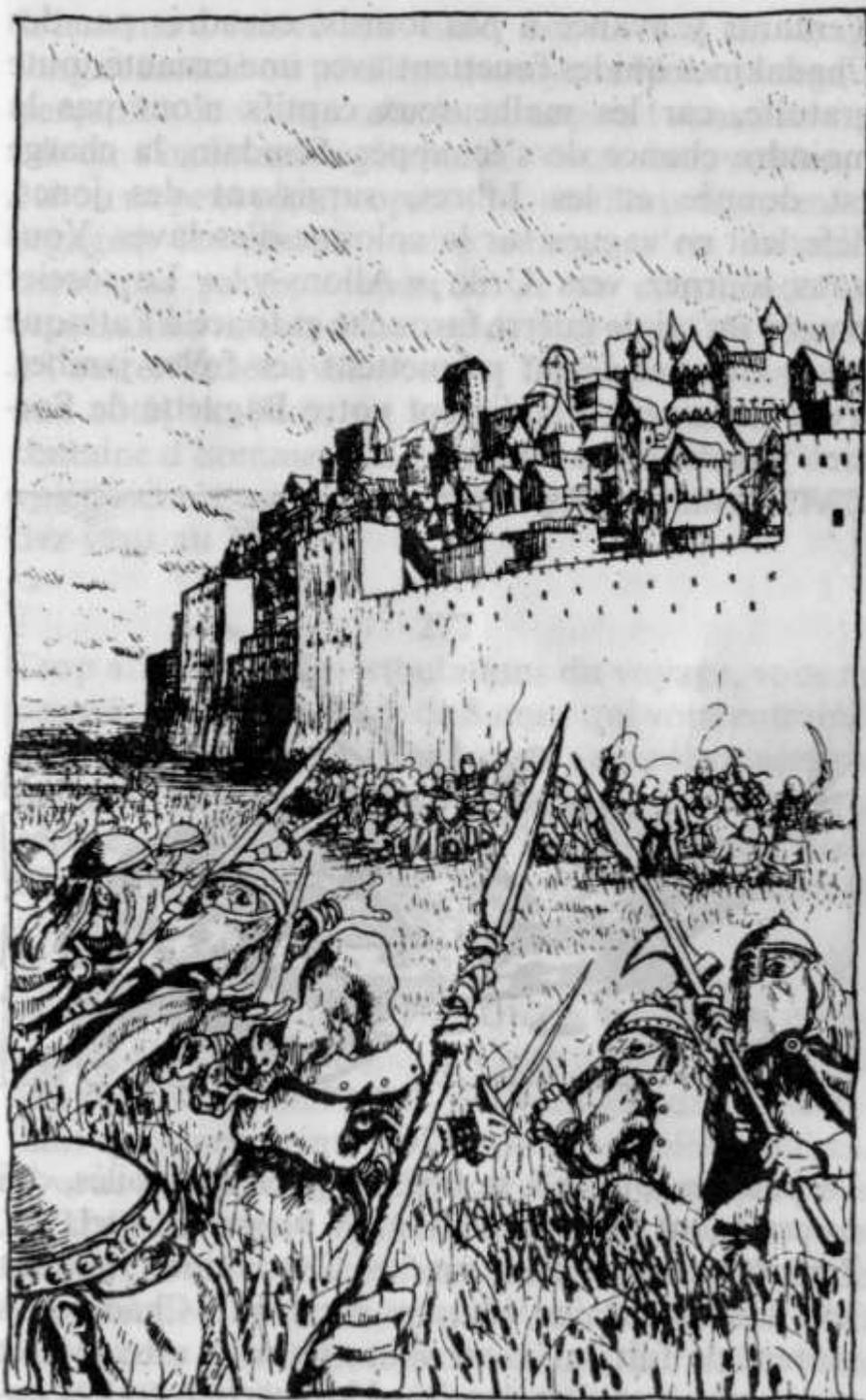
Si vous êtes vainqueur en trois Assauts ou moins, rendez-vous au [85](#). Si le combat se prolonge au-delà de trois Assauts, rendez-vous au [182](#).

274

Vous visez soigneusement le Poisson-Djal et vous lui décochez une violente déflagration d'énergie. Aussitôt, le lac ravagé de flammes se soulève en une immense gerbe d'eau, qui propulse en l'air le corps carbonisé du Poisson-Djal. Comme les eaux retombent, des gouttelettes de feu jaillissent en tous sens. Cette attaque spectaculaire vous a coûté 2 points de **VOLONTÉ**. Des cris résonnent au loin ; les Chadakines ont vu la déflagration et vous ont repérés. Si vous décidez de fuir à la nage, comme le suggère Urik, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez vous préparer à affronter les Chadakines, rendez-vous au [180](#).

275

Le lendemain, Urik et vous-même vous embusquez, aux côtés des Libres, dans les roseaux qui bordent le marais. A l'horizon se dessine la cité de Karnali, érigée au confluent du Balzar et du Grand-Shuni. Une large voie part de l'est de la ville et traverse le marais où vous êtes cachés, c'est la Grande Route de Shuni. Une longue procession d'hommes, de femmes et d'enfants y avance à pas lourds, encadrés par des Chadakines qui les fouettent avec une cruauté toute gratuite, car les malheureux captifs n'ont pas la moindre chance de s'échapper. Soudain, la charge est donnée et les Libres, surgissant des joncs, déferlent en vagues sur la



275 Surgissant des joncs, les Libres déferlent par vague sur la colonne d'esclaves.

colonne d'esclaves. Vous vous tournez vers Urik. « Allons-y ! » Le sorcier pousse un cri de guerre farouche et fonce à l'attaque aussi vite que le lui permettent ses frêles jambes. Vous le suivez, brandissant votre Baguette de Sorcier. Rendez-vous au [144](#).



276

La bataille touche à sa fin. Les guerriers voilés, qui ne craignent plus maintenant de blesser les esclaves, l'emportent aisément sur les Chadakines. Voyant leur défaite certaine, les rares survivants Chadakines tentent de fuir, mais en vain : ils sont rattrapés et massacrés jusqu'au dernier. Un guerrier voilé s'approche de vous. « Étrangers, vous dit-il, notre chef, Sadir au Long Couteau, aimerait vous parler. » Vous suivez le soldat, qui vous mène à son chef.

L'homme a relevé son voile, découvrant un visage long et émacié où pétillent deux yeux bleus au regard perçant. « Je vous remercie, étrangers ! vous déclare-t-il en s'inclinant légèrement. Votre intervention a été on ne peut plus propice ! Nous allons maintenant regagner les marais ; cette attaque n'est certainement pas passée inaperçue, et un commando de représailles risque d'arriver de Karnali d'un instant à l'autre.

Venez avec nous ! » Urik et vous marchez aux côtés de Sadir au Long Couteau, suivis de la centaine d'hommes qui composent son armée. Vous voici bientôt au couvert des joncs du marais. Rendez-vous au [250](#).

277

Trop affaibli par les tribulations du voyage, vous ne pouvez résister au poids de Samur qui vous entraîne, et vous êtes précipité dans les eaux empoisonnées du Balzar. Un courant violent vous emporte et vous périssez rapidement, noyé et intoxiqué à la fois. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

278

Au prix de 2 points de **VOLONTÉ**, vous vous enveloppez d'un écran magique. Cette protection ne vaut que pour vous, mais vous pouvez l'étendre en sacrifiant quelques points de **VOLONTÉ** supplémentaires. Si vous décidez d'agrandir votre écran magique pour qu'Urik se trouve également protégé, rendez-vous au [160](#). Si vous désirez faire profiter aussi l'Oxlo de la protection magique, ce qui vous demandera, bien sûr, encore plus de points de **VOLONTÉ**, rendez-vous au [192](#). Enfin, si vous préférez maintenir votre écran magique tel qu'il est afin de ne pas avoir à sacrifier davantage de points de **VOLONTÉ**, rendez-vous au [268](#).

279

Vous vous concentrez pour envoyer une charge d'énergie psychique contre la porte. De combien de points de **VOLONTÉ** allez-vous soutenir votre effort :

2 points ? Rendez-vous au [288](#)

3 points ? Rendez-vous au [237](#)

4 points ? Rendez-vous au [215](#)

280

Vous luttez contre la Pierre avec l'énergie du désespoir. Hélas ! au bout d'une heure d'un duel psychique d'une rare violence, vos nerfs lâchent et vous sombrez dans une folie délirante. La Pierre de Kazim a eu raison de votre esprit et de votre instinct de vie. Tandis que les derniers fragments de votre conscience s'effritent, votre cœur que plus rien ne motive cesse de battre. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

281

Au prix de **1** point de **VOLONTÉ**, vous projetez votre esprit dans le proche avenir. Si vous déclinez son offre, le roi vous fera exécuter ; votre vision ne vous en dit pas plus long. Rendez-vous maintenant au [108](#).

282

L'Objet Spécial que vous avez en main est un Minéral Spirituel, un instrument de magie noire des Chadakines grâce auquel le bourreau des esclaves manipulait l'esprit du géant. Son maître a beau être mort, le joyau brille toujours, exerçant son pouvoir hypnotique sur le géant. Vous concentrez vos forces de Sorcellerie et vous parvenez sans peine à souffler la lueur maléfique. Aussitôt, le géant revient à lui. « Merci à toi ! » s'exclame-t-il d'une voix de stentor en s'inclinant devant vous, avant de foncer aux côtés des guerriers voilés avec des cris vengeurs. Si vous le souhaitez, vous pouvez garder le Minéral Spirituel et le porter autour du cou, (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous brandissez votre Baguette de Sorcier et vous décochez une déflagration de **1** point de **VOLONTÉ**, qui brise net l'anneau auquel sont rattachées toutes les chaînes des esclaves. A peine libérés, ces derniers s'enfuient en courant de la ligne de tir. Rendez-vous au [276](#).

283

Vous vous réfugiez au couvert des joncs et vous vous mettez à courir à perdre haleine. Brusquement, une douleur fulgurante vous arrache un cri strident ; vous tombez à plat ventre dans la boue du marais, l'épaule transpercée par une longue flèche. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** sur le coup. Retenant vos gémissements, vous tentez de vous relever, mais Urik vous fait signe de rester couché là où vous êtes. Les cris et les bruits de pas des Chadakines se rapprochent de plus en plus. Qu'allez-vous faire? Vous relever pour reprendre la fuite (rendez-vous au [98](#)) ou bien suivre le conseil d'Urik (rendez-vous au [151](#))?

284

Vous descendez l'escalier, aussi dignement que possible. Nullement surpris par votre apparition, les courtisans continuent à danser ; quant au vieux roi, il se lève et fait un large geste de la main. « Bienvenue, amis ! s'exclame-t-il. Vous tombez on ne peut mieux, le festin va commencer ! Comment vous appelez-vous, chers hôtes ? » Les yeux injectés de sang du vieillard brillent d'une lueur démente. Qu'allez-vous faire :

Continuer à jouer le jeu ? Rendez-vous au [76](#)

Prendre la fuite en courant ? Rendez-vous au [296](#)

285

Un vent violent se lève, mais pas une flamme ne vacille. Vous comprenez brusquement que cette paroi de feu n'est pas réelle. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté **2** points de **VOLONTÉ**. Rendez-vous au [240](#).

286

De lourdes gouttes de sueur perlent sur votre front et vous vous mettez à trembler de tous vos membres, tant l'effort que vous vous imposez est violent. La tête vous tourne, vous êtes sur le

point de défaillir. « Maintenant, Sadir ! hurlez-vous, à bout de forces. Donne l'attaque ! Allez-y » Aussitôt, Sadir sonne la charge et sa petite armée se rue à l'assaut avec des cris stridents. Comme la lumière qui brillait au-dessus de leurs têtes s'éteint brusquement, les Chadakines sont pris d'une peur-panique et se mettent à battre l'air de moulinets d'épée désordonnés. Si votre total actuel de VOLONTÉ est supérieur ou égal à 12, rendez-vous au [48](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [189](#).

287

« Je suis désolé, Sadir, répondez-vous, mais je ne puis t'aider. Ma mission passe avant tout ! » Un nuage de colère voile un instant le visage de Sadir. « Très bien dit-il alors d'un ton résigné ; en ce cas, je veillerai à ce qu'on t'escorte aux portes de la ville, ce sera ma façon de participer à ta quête. » Encadrés par une petite patrouille de Libres déguisés en badauds, Urik et vous traversez Karnali. Comme vous parvenez au pied de la grande forteresse de pierre des Chadakines, vous comprenez brusquement que Sadir vous a bernés, vous menant à la bataille contre votre gré. Des centaines de civils, armés de pierres et de gourdins, foncent à la charge et vous voici pris entre cette horde en furie et les Chadakines qui déferlent de la forteresse pour contre-attaquer. Urik ne peut retenir un juron. Vous faites tous deux volte-face, vous préparant à affronter les Chadakines. Si vous avez les Pipeaux de Chaksu en votre possession et que vous souhaitiez y recourir, rendez-vous au [3](#). Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Envoûtement, vous pouvez créer une illusion qui transformera votre apparence en vous rendant au [203](#). Si vous avez le Don de Communication avec les Éléments et que vous vouliez y faire appel, rendez-vous au 21. Enfin, si vous décidez de décocher une déflagration de longue portée aux Chadakines qui se ruent vers vous, rendez-vous au [303](#).

288

La paroi de pierre vibre sous l'impact de votre énergie mais ne cède pas. Vous comprenez alors que la force magique qui la verrouille est beaucoup plus puissante que votre Sorcellerie. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Psychomancie et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [224](#). Sinon, ren-dez-vous au [242](#).

289

Désarçonnés par votre magie, les Chadakines s'éparpillent, en proie à la confusion la plus totale. Sadir au Long Couteau sonne la charge et ses vaillants guerriers se lancent à l'assaut de la forteresse avec des cris victorieux. Le recours à l'Envoûtement vous a coûté 2 points de **VOLONTÉ**. Rendez-vous au [48](#).

290

Vous vous concentrez de toutes vos forces pour envoyer votre esprit dans le Champ de Communication des Éléments. Quatre silhouettes humaines, avatars de l'Air, de la Terre, de l'Eau et du Feu, apparaissent alors derrière vos paupières closes. Auquel des Éléments souhaitez-vous demander de l'aide :

L'Air ? Rendez-vous au [47](#)

Le Feu ? Rendez-vous au [36](#)

La Terre ? Rendez-vous au [58](#)

L'Eau ? Rendez-vous au [69](#)

291

Tandis que le jour se lève, vous êtes pris de frissons fiévreux qui vous affaiblissent de 2 points d'**ENDU-RANCE**. Vous réveillez vos compagnons et reprenez votre route, le cœur encore tout oppressé par vos terribles visions nocturnes. Vos pieds vous

semblent de plomb et vous avancez péniblement à travers les vastes étendues poussiéreuses, dont le paysage monotone et grisâtre achève de saper votre résistance morale. Vous voyant tituber d'épuisement, vos compagnons se précipitent à votre secours, vous entourant d'une sollicitude qui vous réchauffe le cœur. Régénéré par leur soutien, vous repartez avec courage. Soudain, Grando pousse un cri déchirant ; vous sursautez et vous vous retournez pour apercevoir — ô, vision d'horreur —,trois Sentinelles de la Mort qui avancent vers vous en flottant dans les airs, les bras tendus comme pour vous accueillir dans leur sinistre royaume. Leurs voix sépulcrales résonnent dans votre esprit. « Abandonne ta quête folle, Astre d'Or, ou tu seras damné à jamais... à jamais... » psalmodient-elles en une ritournelle infernale. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Évocation et que vous souhaitiez y recourir, rendez-vous au [145](#). Si vous préférez continuer votre route, rendez-vous au [154](#).



292

Puisant votre énergie dans le Champ Astral, vous en chargez le Joyau Magique puis vous tentez d'imposer votre volonté aux guerriers Chadakines. Rien ne se passe, et vous comprenez alors que le Minéral Spirituel ne peut avoir d'emprise que sur un esprit

à la fois. Votre vaine tentative vous a coûté 1 point de **VOLONTÉ**. Si vous souhaitez maintenant essayer de prendre le contrôle sur l'esprit de la gardienne de la Pierre de Kazim, rendez-vous au [174](#). Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Envoûtement et que vous préférez y recourir, rendez-vous au [146](#). Enfin, si vous décidez d'attaquer la Pierre de Kazim à l'aide de votre Baguette de Sorcier, rendez-vous au [234](#).

293

Projetant votre esprit dans leur champ de Réception Psychique, vous demandez aide aux Eléments. Quatre silhouettes, avatars de l'Eau, de la Terre, de l'Air et du Feu, apparaissent devant vous. Auquel allez-vous demander secours :

L'Air ? Rendez-vous au [285](#)

La Terre ? Rendez-vous au [187](#)

L'Eau ? Rendez-vous au [239](#)

Le Feu ? Rendez-vous au [43](#)

294

Le cœur battant, vous vous engagez sur le pont ; comme vous atteignez l'autre rive, les piliers se mettent à vibrer. « Attention ! hurlez-vous à Samur. On dirait qu'il va s'écrouler ! » Bravement, le géant s'avance, mais à peine est-il parvenu à mi-chemin que le pont s'effondre avec un fracas épouvantable, entraînant votre ami dans un éboulis de pierres et de poussière. Un bref instant, Samur bat l'air de ses bras puis plus rien : il a disparu, emporté par le courant. Tout autour de vous, les gravats du pont déferlent comme des coulées d'avalanche, mais vous n'en avez cure. Les yeux embués de larmes, vous contemplez avec tristesse les eaux noires du Balzar. « Astre d'Or, éloigne-toi ! » hurle Urik. Vous rejoignez vos compagnons à pas lents, trop ébranlé pour parler. C'est en silence et le cœur lourd que vous vous dirigez tous trois vers la porte de la Cité Interdite. Rendez-vous au [124](#).

295

En toute hâte, vous tracez un pentacle dans la poussière à l'aide de votre Baguette de Sorcier. Cet être diaphane qui s'approche vers vous en flottant est une Sentinelle de la Mort, un spectre rappelé des enfers par Charatchak pour venir hanter le monde des vivants. Comme vous vous mettez à psalmodier les incantations magiques de l'Envoûtement, la créature hésite puis s'immobilise, suspendue dans les airs. Le recours à ce pouvoir magique vous a coûté 3 points de **VOLONTÉ**. Rendez-vous au [72](#).

296

Votre course soudaine sème un vent de désordre dans l'aimable parterre de danseurs ; blême de colère, le roi se met à hurler. « Arrêtez-les ! Arrêtez-les ! » piaille-t-il d'une voix stridente, en roulant des yeux comme des billes. Aussitôt, les gardes et les courtisans déments se ruent vers vous, telle une meute de chiens enragés. Rendez-vous au [251](#).

297

Retenant votre respiration, vous plongez dans le lac, suivi d'Urik. Handicapé par votre Baguette et votre Sac à Dos, vous avez du mal à progresser, et vous sentez bientôt vos poumons près d'éclater, mais il est hors de question de remonter à la surface pour reprendre votre souffle. Au bord de l'asphyxie, vous décidez à contrecœur de vous défaire de votre Sac à Dos. (N'oubliez pas de le rayer de votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que tous les objets qu'il contient.) Maintenant que vous voici plus léger, vous parvenez à vous propulser jusqu'à l'autre rive du lac. Bouche bée, vous vous hissez lestement entre les flammes et vous vous écroulez dans les roseaux. Hélas, vous avez eu beau grimper avec une extrême rapidité.

vous n'avez pu protéger vos mains de la morsure du feu, et ces blessures superficielles vous affaiblissent de 1 point d'**ENDURANCE**. Urik vous rejoint, pantelant et ruisselant

d'eau. Vous restez tous deux allongés quelques minutes pour reprendre haleine et vous remettre du violent effort que vous venez de fournir. Soudain, un cri abominable résonne dans l'air calme du marais et vous sentez votre sang se glacer dans vos veines. Urik penche la tête de côté, l'oreille aux aguets, puis se redresse lentement, comme alourdi par une immense lassitude. « Ils ont des chiens de chasse, dit-il d'une voix grave, un ou peut-être même deux Terriers Magdi. Il nous faut fuir, Astre d'Or, et vite. Ces limiers-là sont monstrueux... » Pointant du doigt un petit qui s'enfonce en serpentant dans les joncs, il ajoute : « Viens ! Nous allons longer le ruisseau tout doucement et sans faire de bruit ; l'eau va brouiller notre piste. » L'estomac noué par une peur atroce, vous suivez Urik. Rendez-vous au [25](#).

298

Vous dormez d'un sommeil cauchemardesque, qui ne vous laisse pas une seconde de répit. A travers un brouillard noir, le spectre de Charatchak vous apparaît. « Ainsi tu persévères, pauvre fou ! persifle-t-il. Je vois que mes amis n'ont pas su te faire comprendre l'étendue de ton erreur. Mais ceci, peut-être, te mettra un peu de plomb dans la cervelle... » Sur ces paroles, le Roi-Démon étend une main décharnée, faisant apparaître une vision qui vous étreint le cœur : une jeune fille est accroupie dans une fosse sombre et de ses yeux agrandis par la peur coulent d'abondantes larmes. Vous la reconnaissez tout de suite : c'est votre amie, la jolie Tanid, l'apprentie Sorcière qui vous avait aidé à vous enfuir du port de Shuni et qui, par la suite, s'était sacrifiée pour vous sauver la vie. La voici prisonnière sur un autre champ astral, livrée aux tortures de l'horrible Charatchak... « Tanid! Tanid! » hurlez-vous avec désespoir. Seul le ricanement cruel du Roi-Démon vous répond. « Elle ne peut pas t'entendre, Sorcier ! dit-celui-ci avec une joie perverse, et nul n'entend ses plaintes. C'est ma proie, maintenant, et je la torture selon mon bon plaisir. Et tu peux me faire confiance, petit Majdar, je ne manque pas d'imagination... » Et l'infâme Charatchak d'éclater de rire, savourant votre douleur impuissante. « Abandonne ta quête ridicule, Astre d'Or, ou qui sait quels tourments endurera ta



298 *A travers un brouillard noir, le spectre de Charatchak vous apparaît.*

douce... » Vous vous réveillez en sursaut, le ricanement sadique de Charatchak tintant encore à vos oreilles. Cette nuit épouvantable vous a affaibli de 1 point de **VOLONTÉ** et de 1 point d'**ENDURANCE**. Une tristesse atroce vous tenaille le cœur, et vous vous sentez assailli de doutes mais vous vous ressaisissez rapidement. Il n'y a qu'une seule riposte possible à toutes ces horreurs, il vous faut mener à bien votre mission, coûte que coûte. Dès les premiers rayons du soleil, vous réveillez vos compagnons et vous vous remettez en route vers la Cité Interdite, dont les contours se dessinent à l'horizon. Quelques heures de marche, et vous atteindrez les remparts de la ville. Rendez-vous au [52](#).

299

Vous sortez une des larges feuilles de votre Pochette à Herbes et vous la dépliez. Après l'avoir fait tremper dans l'eau du fleuve, vous l'étalez sur les braises ; l'épaisse fumée qui se dégage devrait éloigner les Sentinelles de la Mort. Il ne vous reste plus que deux feuilles d'Azaboïs, maintenant ; n'oubliez pas de porter les corrections nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*. Les narines imprégnées du puissant arôme de la fumée d'Azaboïs, vous sombrez dans un sommeil profond. Rendez-vous au [66](#).

300

Vous pénétrez une fois de plus dans la salle du trône et vous apercevez aussitôt Grando : à quatre pattes dans le noir, le voleur fouille la pièce, martelant les murs de ses poings. En entendant vos pas, il sursaute et se tourne vers vous, en vous regardant d'un air coupable. « Alors, toujours en quête d'un trésor ? » lui demandez-vous d'un ton moqueur. « Mais pas du tout, proteste Grando avec un sourire forcé, je cherchais une autre sortie, voilà tout ! » « Ce voleur est un bon menteur... » ironise Urik à part soi. Rendez-vous au [38](#).

301

Vous entrez en trombe dans la maisonnette et Grando claque la porte derrière vous. Vous voici dans une pièce sombre, pleine de toiles d'araignées. Comme vos yeux s'accoutument à l'obscurité, vous discernez un groupe de Bêtes Humaines, toutes affairées à ronger un os énorme. En vous apercevant, elles s'interrompent brusquement et vous fixent de leurs yeux sauvages. Soudain, la plus grande de la meute se lève et fonce sur vous avec un cri bestial.

BÊTE HUMAINE HABILITÉ: 14 ENDURANCE : 20

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [259](#).

302

Remontant le corridor, vous parvenez une fois de plus à la salle du trône. Vous apercevez Grando, à quatre pattes dans le noir, qui martèle les murs de ses poings. Pris sur le vif, le voleur sursaute et vous adresse un regard coupable. « Alors, lui demandez-vous d'un ton ironique, tu cherches encore un trésor ? » « Non, pas du tout, réplique le voleur, mal à l'aise. Je me disais qu'il y avait peut-être une sortie secrète dans cette pièce, c'est tout ! » Rendez-vous au [38](#).

303

Brusquement, un lancier se détache des rangs Chadakines et se rue sur vous avec un cri qui vous glace le sang. Vous brandissez votre Baguette de Sorcier et vous attaquez. Rendez-vous au [159](#).

304

Vous vous tournez vers Samur. « Surveille ce conduit, lui dites-vous, j'y vais ! » Bravement, vous vous engagez dans la cheminée et vous entreprenez de descendre lentement. Hélas, parvenu à mi-hauteur, vous glissez et tombez sur le sol de pierre. Vous vous êtes blessé à la cheville dans votre chute, néanmoins, malgré une

perte de 1 point d'**ENDURANCE**, vous pouvez toujours marcher. Urik vous rejoint sans peine, rompu à l'art de l'escalade par des années entières passées dans les arbres. Vous êtes au cœur d'un immense labyrinthe de pierre, qui scintille comme une ruche sous les rayons lunaires qui tombent en pluie des cheminées. Urik renifle l'air puis pointe du doigt vers un boyau. « Suis-moi », vous lance-t-il. Le cœur battant, vous vous préparez à atteindre enfin votre but. Rendez-vous au [272](#).

305

Cet Objet Spécial que vous tenez entre vos mains est un Minéral Spirituel. Comme sa lueur s'éteint, Samur, l'esclave du bourreau, secoue la tête, tel un somnambule qui s'éveille, et vous regarde avec des yeux où brille une étincelle d'intelligence humaine. Enfin libéré de l'emprise du joyau maléfique, le géant a recouvré ses esprits. « Je te remercie, étranger », vous dit-il en s'inclinant. Sans épiloguer davantage, Samur se retourne pour assener un violent coup à l'anneau qui retient toutes les chaînes des esclaves. Celui-ci cède aussitôt, et les captifs s'éparpillent avec des cris de joie, fuyant le champ de bataille. Si vous souhaitez garder le Minéral Spirituel, vous pouvez soit le porter autour du cou, soit le ranger dans votre Sac à Dos (n'oubliez pas alors de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous maintenant au [276](#).



e

306

Vous quittez la salle du banquet pour vous rendre une fois de plus à la salle du trône. Effectivement, votre compagnon est là, tout affairé à fouiller la pièce. Il sursaute en vous voyant, comme pris sur le vif. « Ah ! vous voilà ! » s'exclame-t-il avec un petit rire nerveux. « Encore en train de chercher un trésor à piller, n'est-ce-pas, voleur ? » lui demande Samur d'une voix grondante. Le pauvre Grando semble prêt à disparaître sous terre. « Non... non, bredouille-t-il, je me suis simplement dit qu'il devait y avoir ici une sortie secrète... Je la cherchais quand vous êtes arrivés... » Rendez-vous au [38](#).

307

Au prix de 1 point de **VOLONTÉ**, vous rendez incandescent le bout de votre Baguette de Sorcier, ce qui vous permet d'inspecter le cachot où vous avez échoué : c'est une espèce d'oubliette au plafond bas et au sol jonché de gravats. Urik et Grando, assis dans un coin, ne pipent mot. A quoi bon parler, effectivement ? Vous maudissez votre sort. Non seulement il vous faudrait recourir à vos Pouvoirs Magiques pour vous enfuir de ce trou à rats — ce qui est hors de question dans votre état actuel de faiblesse — mais en plus, une fois évadé, vous seriez loin d'être tiré d'affaire. Qui sait quels horribles dangers vous attendent dans la vallée de la Désolation ? Soudain, des cris et des bruits de lutte, provenant d'au dessus de vous, vous réveillent de vos divagations moroses ; la trappe du cachot s'ouvre avec un claquement sec et Samur se penche vers vous, l'épée à la main. « Quoi ! Tu es vivant ! » vous exclamez-vous, stupéfait. Le géant arbore un large sourire. « Le courant m'a emporté sans que je puisse résister, explique-t-il, et m'a échoué plus bas sur la berge. Depuis, je n'ai fait que vous chercher. Grâce au ciel, j'étais dans les parages quand ces Bêtes Humaines vous ont capturés, et je les ai suivies jusqu'ici. Excusez-moi une seconde... » Samur se retourne et écrase du revers de la main une Bête Humaine qui tentait de l'écartier de la trappe. Comme si de rien n'était, il se penche de nouveau vers vous. « Nous ferions mieux de nous en



307 *Au milieu de cris et de bruits de lutte, Samur franchit la trappe du cachot, l'épée à la main.*

aller, tout de même », ajoute-t-il. Le géant vous hisse un à un, s'interrompant à peine un instant pour envoyer bouler deux Bêtes Humaines qui s'engageaient dans le couloir. « Par ici, dit-il en indiquant un étroit tunnel vertical. Je ne crois pas que ces créatures vont nous suivre dans ce boyau, on dirait qu'il leur fait peur. » Vous vous engouffrez tous les trois dans le tunnel et vous vous mettez à courir à toutes jambes, Samur protégeant vos arrières. Vous parvenez bientôt à une porte de bois massif. Sans hésiter, Urik l'ouvre et vous vous précipitez tous à l'intérieur. Rendez-vous au [26](#).



308

Comme la dernière Bête Humaine s'écroule raide morte, vous entendez les cris furieux d'une horde qui s'approche de la porte. Pris de panique, vous scrutez la pièce à la recherche d'une autre issue. Rendez-vous au [246](#).

Prononçant les paroles magiques de la Langue des Éléments, vous appelez le Génie de la Terre à votre secours. Autour de vous, les flammes redoublent de violence, vous infligeant des brûlures superficielles au visage et aux mains. Vous perdez **2** points d'**ENDURANCE**. Soudain, une énorme masse sombre apparaît au-dessus du lac : c'est un Démon de la Terre. Insensible au feu, la créature traverse l'étendue embrasée et vous hisse, Urik et vous, dans ses immenses mains boueuses. Comme le démon resserre son étreinte pour mieux vous protéger, vous sentez son odeur de terre fraîche. « Où ? » vous demande-t-il d'une voix impassible. La stupidité des Génies de la Terre est notoire ; cependant, quand vous lui indiquez l'autre berge du doigt, le Démon semble comprendre aussitôt. D'un pas sûr, il se met à traverser le lac en flammes, vous protégeant dans ses replis vaseux, puis vous dépose sains et saufs dans les roseaux. Sans un mot, cette surprenante créature s'éloigne alors et se fond peu à peu dans le sol du marais.

Un petit ruisseau s'enfonce en serpentant dans les joncs. Perplexe, vous vous demandez quelle direction prendre quand soudain un hurlement atroce fend l'air, vous glaçant d'épouvante. C'est le cri terrible d'un Terrier Magdi, le redoutable chien de chasse des Chadakines. Qui sait combien de ces féroces limiers les Chadakines ont emmenés ? « Vite, le long du ruisseau ! » vous souffle Urik à l'oreille. Rendez-vous au **25**.

Avec un beuglement sonore et triomphant, la créature sans âme s'élève dans les airs, s'y déployant comme un nuage d'orage. Maintenant qu'il possède la Baguette Noire, le Klaysha est libéré du joug de Charatchak et peut aller hanter l'univers à sa guise. Le Mangeur d'Ames prend son envol, gonflant son corps d'ombre comme l'aile d'une chauve-souris géante et, le cœur étreint d'une indicible émotion, vous apercevez enfin la Porte de l'Ombre : une voûte grise et majestueuse qui se dresse devant vous, fenêtre ouverte sur des mondes étranges et mystérieux, grouillant de créatures cauchemardesques. De l'autre côté, une silhouette se dessine à travers un rideau de brumes épaisses : Tanid. Sans hésiter, vous franchissez le seuil de la Porte de l'Ombre. Quelles périlleuses aventures vous attendent dans le champ astral de Nocturne ? Vous le découvrirez dans le troisième volume de la série *Astre d'Or*.

Table des coups portés

Quotient d'attaque

		-11 ou INFÉRIEUR	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 ou SUPÉRIEUR
Chiffre donné par la table de hasard	1	E -0	E -0	E -0	E -0	E -1	E -1	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9
		AO T	AO T	AO -8	AO -6	AO -6	AO -6	AO -5	AO -5	AO -4	AO -4	AO -4	AO -3	AO -3
	2	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2	E -2	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10
		AO T	AO -8	AO -7	AO -6	AO -5	AO -5	AO -4	AO -4	AO -3	AO -3	AO -3	AO -3	AO -2
	3	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -3	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11
		AO -8	AO -7	AO -6	AO -5	AO -5	AO -4	AO -4	AO -3	AO -3	AO -3	AO -2	AO -2	AO -2
	4	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -4	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12
		AO -8	AO -7	AO -6	AO -5	AO -4	AO -4	AO -3	AO -3	AO -2	AO -2	AO -2	AO -2	AO -2
	5	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -5	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14
		AO -7	AO -6	AO -5	AO -4	AO -4	AO -3	AO -2	AO -1					
	6	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -6	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16
		AO -6	AO -6	AO -5	AO -4	AO -3	AO -3	AO -2	AO -2	AO -2	AO -1	AO -1	AO -1	AO -1
	7	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -7	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18
		AO -5	AO -5	AO -4	AO -3	AO -2	AO -2	AO -1	AO -1	AO -1	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0
	8	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -8	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T
		AO -4	AO -4	AO -3	AO -2	AO -1	AO -1	AO -0	AO -0					
9	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -9	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	
	AO -3	AO -3	AO -2	AO -0										
0	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -10	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	E T	
	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	

E = Ennemi AO = Astre d'Or T = Tué sur le coup

TABLE DE HASARD

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

