

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HÉROS

Dave Morris et Oliver Johnson

Le Port des Assassins



L'Épée de Légende



folio
junior

L'Épée de Légende

L'univers dans lequel vont vous entraîner les six livres de la série L'Épée de Légende, c'est celui que vous avez découvert si vous connaissez la série Les Terres de Légende. Bien entendu, chaque livre de la présente série L'Épée de Légende se suffit à lui-même ; chacun contient une passionnante aventure dans le monde des Terres de Légende que vous pourrez vivre en solitaire ou à deux, trois ou quatre joueurs : chacun incarne alors le chevalier, le voleur, le magicien ou le prêtre.

Vous pouvez aussi jouer cette aventure en Équipe-Solo : vous donnez alors vous-même vie à plusieurs personnages.

Cette deuxième aventure de la série L'Épée de Légende va vous entraîner dans le Royaume de Wyrđ, qui est décrit en détail dans le livre *Les Terres de Légende*. Quant aux assassins et aux barbares que vous rencontrerez, vous en saurez plus sur eux en lisant *Le Livre des Règles* et *Les Créatures de l'Ombre*, toujours dans la série Les Terres de Légende.

**Dave Morris
et Oliver Johnson**

**Le Port
des Assassins**

L'Épée de Légendes/3

*Traduit de l'anglais
par Yannick Surcouf*

Illustrations de Russ Nicholson



Titre original :
The Demon's Claw

© Dave Morris et Oliver Johnson, 1987, pour le texte.
© Hodder & Stoughton, 1987, pour les illustrations.
© Editions Gallimard, 1991, pour la traduction française.

Gallimard

Sommaire

Règles du jeu	11
Feuille d'Aventure	13
Combats	14
Le jeu à plusieurs	18
Les personnages	23
L'aventure	39

Règles du jeu

Vous allez vivre une palpitante aventure dans l'univers surnaturel des « Terres de Légende ». Quatre types d'aventuriers peuvent évoluer dans ce monde, chacun d'eux doté de pouvoirs et de capacités spécifiques. Les chevaliers possèdent la force et la maîtrise des armes, les magiciens connaissent les arcanes de la magie et disposent de sortilèges puissants, les prêtres possèdent la sagesse des Anciens, mais ils sont aussi de redoutables archers et maîtrisent les techniques de combat au bâton ou à mains nues. Viennent enfin les voleurs, qui sont eux aussi d'habiles combattants, mais dénués de tout scrupule et n'hésitant pas à employer la ruse ou la fourberie pour parvenir à leurs fins.

Si votre personnage et ses compagnons ont échappé aux griffes du Maître des Rêves, vous pouvez commencer cette nouvelle aventure avec la même équipe. Vos personnages ont les capacités, le Niveau et l'équipement qui étaient les leurs à l'issue de la précédente expédition. Vous pouvez rétablir le total d'ENDURANCE de votre personnage à son niveau de départ, considérant qu'une quinzaine de jours se sont écoulés entre les deux aventures.

Si vous décidez de partir seul, choisissez votre personnage parmi les quatre types d'aventuriers qui vous sont proposés. Vous ne pourrez alors compter que sur vous-même, mais votre personnage solitaire sera plus puissant. Un aventurier solitaire entreprend cette quête au Niveau 16.

Si vous choisissez de partir à deux, chaque aventurier sera de Niveau 8. Les personnages doivent appartenir à des classes d'aventure différentes, l'idéal étant que leurs capacités soient complémentaires de manière que les forces de l'un puissent pallier les faiblesses de l'autre. Un magicien, par exemple, n'est physiquement pas très puissant, tandis qu'un chevalier offre peu de résistance à la magie. Dans une équipe de trois joueurs, chaque personnage sera de Niveau 5, tandis que, dans une équipe de quatre joueurs, chaque personnage sera de Niveau 4.

Caractéristiques

La FORCE mesure les aptitudes physiques du personnage.

Le POUVOIR détermine sa résistance aux sortilèges et, dans le cas des magiciens, ses aptitudes à maîtriser la magie.

L'HABILETÉ tient compte à la fois de l'agilité du personnage et de sa présence d'esprit.

L'ENDURANCE détermine la constitution et la résistance du personnage. Les blessures subies au combat font baisser le total d'ENDURANCE. Lorsque celui-ci atteint zéro, le personnage meurt.

Terminologie

La formule x dés + y signifie que l'on jette x dés et que l'on ajoute une valeur y au résultat obtenu. Par exemple, 2 dés + 3 signifie : lancez deux dés et ajoutez 3 au résultat obtenu, ce qui donne un chiffre compris entre 5 et 15. 1 dé - 2 signifie : lancez un dé et ôtez 2 au résultat obtenu (un résultat négatif compte pour zéro), ce qui donne dans ce cas un résultat compris entre zéro et 4.

FEUILLE D'AVENTURE

Personnage :

Niveau :

FORCE

Total de départ :

POUVOIR

Total de départ :

HABILETÉ

Total de départ :

ENDURANCE

Total de départ :

Équipement

Arme :

Armure :

Bourse

Combats

Les combats sont divisés en un certain nombre d'Assauts (d'une durée moyenne de dix secondes) au cours desquels les personnages en présence peuvent entreprendre les actions de leur choix combattre, jeter un sortilège, etc. Le personnage doté du plus haut total d'HABILETÉ agit le premier. Si les personnages en présence possèdent des totaux identiques, ils entament en même temps le combat. Plusieurs actions peuvent être envisagées en un Assaut.

Déplacement

Cette action permet au personnage de se rapprocher et d'attaquer l'ennemi ou bien de s'enfuir. Si vous choisissez de vous déplacer en cours de combat, votre adversaire peut vous frapper. Vous pouvez toutefois vous déplacer sans risques si votre total d'HABILETÉ est supérieur à celui de votre ennemi. Si, au cours d'un combat, les aventuriers décident de fuir, ils doivent tous se déplacer et ne pourront prendre la fuite qu'à l'Assaut suivant.

Affrontement

Pour affronter un adversaire, le personnage doit, bien évidemment, se trouver au contact : il doit donc d'abord se déplacer. Toutefois, dans certaines circonstances, des plans montrent les positions des adversaires. Ainsi, vous pourrez parfois vous trouver directement au contact et entamer aussitôt le combat.

Parade

Si vous choisissez cette option, vous ne pouvez attaquer ; en revanche, vous devenez plus difficile à toucher. Les règles concernant la parade sont expliquées plus loin.

Tir

Cette option ne concerne que les seuls prêtres et voleurs et vos ennemis, les assassins armés de shurikens. Elle permet de décocher une flèche sur un adversaire unique. Il n'est pas nécessaire de se déplacer, le tir s'effectuant à distance. Cependant, il ne vous est plus permis de tirer sur votre adversaire dès que le combat est engagé : vous devrez attendre sa conclusion avant de choisir une autre cible.

Fuite

Vous aurez parfois la possibilité de prendre la fuite. Tous les survivants doivent alors se déplacer avant que l'expédition puisse prendre la fuite. Ensuite, les aventuriers fuient au début de l'Assaut, leurs adversaires ne peuvent donc ni les frapper ni leur jeter de sortilèges.

Concentration

Cette option ne concerne que les magiciens, elle est expliquée en détail dans la section qui leur est consacrée. Vous pouvez entreprendre une de ces actions en un Assaut. Les voleurs ont parfois la possibilité d'agir deux fois par Assaut, comme on le verra plus loin.

Lorsque vous avez choisi de combattre, l'affrontement se déroule de la manière suivante :

Attaquez : pour cela, jetez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total de FORCE, le coup porte. Si le résultat est supérieur, attendez l'Assaut suivant pour procéder à un nouveau lancer.

Vous avez touché votre adversaire : dans ce cas, lancez les dés afin de connaître le nombre de points d'ENDURANCE que votre ennemi a perdu. Si votre adversaire possède une Protection (selon le type d'armure qu'il porte), déduisez sa valeur du nombre de points qu'il perd.

Exemple : vous avez 7 en FORCE et les Dommages que vous infligez s'évaluent avec un dé. Vous affrontez un Troll qui possède 6 en FORCE et dont les Dommages s'évaluent avec un dé. Vous possédez le plus haut total d'HABILITÉ, vous frappez donc le premier. Vous jetez deux dés et obtenez un résultat de 3, ce qui est inférieur à votre total de FORCE. Vous touchez donc votre adversaire. Jetez maintenant un dé pour déterminer les Dommages que vous infligez à l'ennemi. Vous obtenez 6, mais le Troll porte une cuirasse qui lui confère une Protection de 2. Il ne perd donc que 4 points d'ENDURANCE. S'il est encore en vie (si son total d'ENDURANCE n'est pas réduit à zéro), le Troll riposte. Il jette deux dés à son tour et obtient 6, ce qui est égal à son total de FORCE. Il parvient donc à vous toucher. Il lance son dé de Dommages et obtient 1, et comme vous possédez une valeur de Protection de 2, vous ne perdez pas de points d'ENDURANCE. L'épée de votre ennemi ricoche sur votre armure de cuir. Vous pouvez lancer un nouvel Assaut.

Deux cas de figure doivent être maintenant examinés. Le premier concerne la parade. Si vous choisissez votre option, vous ne pouvez attaquer pendant l'Assaut, mais, pour vous toucher, votre adversaire doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de FORCE avec trois dés.

Le second concerne le déplacement. Si votre total d'HABILETÉ est supérieur à celui de votre adversaire et que vous vous déplacez avant qu'il ait entamé le combat, vous ne risquez rien. Par contre, si vous vous déplacez en cours d'affrontement, votre adversaire peut vous frapper à sa guise et, dans ce cas, son coup porte.

Armures

Vous commencez votre aventure avec une armure. Si vous êtes chevalier, vous possédez un camail (cuirasse renforcée de métal) qui vous confère une Protection de 3. Les autres classes de personnages possèdent une cuirasse qui leur confère une Protection de 2.

L'armure vous protège en cours de combat en absorbant les coups portés jusqu'à hauteur de la valeur de Protection. Si, par exemple, votre adversaire jette 2 dés + 1 de Dommages et obtient 13, vous ne subissez qu'un Dommage de 11 (13 - 2). Si, pour une raison quelconque, vous perdez votre armure, vous subissez dans ce cas la totalité des Dommages.

Il est interdit de superposer les armures. De toute manière, cela ne ferait que vous encombrer sans multiplier pour autant la Protection.

Armes

Si vous perdez votre armement en cours d'aventure, vous devez réduire votre total de FORCE et les Dommages que vous infligez de 2 points, jusqu'à ce que vous vous soyez procuré de nouvelles armes. Un chevalier de Niveau 8 possède un total de FORCE de 9 et évalue les Dommages avec 3 dés + 1. S'il vient à perdre son arme, il doit combattre à mains nues avec une FORCE de 7 et détermine les Dommages avec 3 dés - 1.



Le jeu à plusieurs

Si vous choisissez d'entreprendre seul cette quête, vous procéderez comme dans tout autre « livre dont vous êtes le héros ». Mais si vous jouez à plusieurs, l'un des participants fera office de lecteur et lira à voix haute les paragraphes. Parfois, un membre de l'équipe devra agir seul. Cette option se présentera de la manière suivante : « Si l'expédition compte un magicien, rendez-vous au... » Dans ce cas, seul le joueur concerné lira le paragraphe indiqué. Il rapportera à ses compagnons les informations qu'il découvre, sauf si certains renseignements en italique lui sont personnellement destinés : il peut alors choisir de divulguer ou non ce qu'il vient d'apprendre. Supposons que la possibilité soit donnée au prêtre de lire un ancien parchemin. Le joueur prend le livre et lit le paragraphe qui le concerne

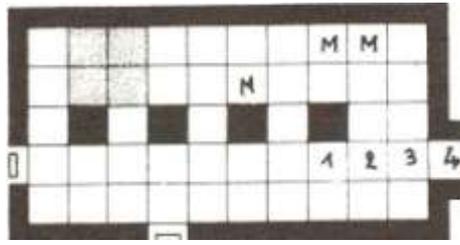
« PRÊTRE : Vous déchiffrez les anciennes runes qui recouvrent le parchemin jauni. *Elles vous apprennent que le chemin qui mène à l'Emblème de la victoire se trouve derrière la porte d'or.* Rendez-vous au **559**. »

Le joueur informe ses compagnons qu'il lit le parchemin, mais n'est pas obligé de leur fournir les informations qu'il contient.

Dans certaines circonstances, la possibilité d'agir est offerte à plusieurs personnages. Les joueurs doivent alors en discuter entre eux, et, s'ils ne parviennent pas à un accord, ils devront s'en remettre au hasard.

Rencontres

A tout moment, l'expédition doit spécifier son ordre de marche. Vous pouvez pour cela utiliser les figurines communément employées dans les Jeux de Rôles ou bien découper de petites cartes où sera notée la classe d'aventure des divers joueurs ou bien le nom qu'ils auront donné à leur personnage. Chaque joueur doit toujours connaître la place qu'il occupe dans l'expédition. L'ordre de marche peut être modifié à tout instant, sauf en cours de combat. Si l'ordre de marche est inutile pour un aventurier solitaire, il est crucial pour une expédition de plusieurs joueurs, car celui qui ouvre la marche est souvent la victime des attaques surprises ou des pièges. Si les joueurs ne parviennent pas à s'entendre sur l'ordre de marche, ils doivent adopter le suivant : le chevalier ouvre la marche, viennent ensuite le prêtre, le magicien et le voleur. Les rencontres et les combats sont presque toujours représentés sur des plans des salles ou des couloirs. Un exemple est présenté ci-dessous.



Les numéros représentent la position des aventuriers au début du combat. Les M désignent l'emplacement des monstres dans la salle. L'affrontement avec un monstre débute lorsque le joueur se trouve sur une case adjacente. Il est interdit de se déplacer en diagonale ou de traverser une case déjà occupée par un joueur ou un monstre. Si un monstre ou un joueur trouve la mort, rayez sa position du plan ; il est alors possible de se tenir ou d'avancer à l'endroit où se trouve un cadavre. Il est interdit de se déplacer sur les cases noires (sur le plan ci-dessus, elles représentent des piliers). Les cases grises sont réservées aux monstres. Sauf indication contraire, un monstre se déplace toujours pour affronter le joueur le plus proche. Pour cela comptez le nombre de cases qui séparent le monstre du joueur. Si plusieurs joueurs se trouvent à égale distance d'un monstre, celui-ci porte son attention sur le joueur qui possède le plus faible total d'HABILITÉ. Quel que soit le nombre de cases à parcourir, le déplacement s'effectue en un Assaut.

Avant de commencer l'aventure, préparez plusieurs cartes pour les personnages ou les monstres. Il n'est pas nécessaire d'en préparer beaucoup, les joueurs ne rencontrant jamais plus de trois ou quatre monstres en même temps. Notez le total d'ENDURANCE des monstres survivants si vous décidez de prendre la fuite. Il se peut, en effet, que vous les rencontriez plus loin.

Équipement transporté

Chaque personne ne peut emporter plus de dix articles. Si, au cours de l'aventure, un personnage découvre un nouvel objet et qu'il ait atteint cette limite, il doit rayer un des objets de sa liste ou bien le remettre à l'un de ses compagnons.

Le carquois que possèdent les prêtres et les voleurs, qui contient 6 flèches, compte pour un article, qu'il soit plein ou vide ; même chose pour la bourse, qui peut contenir jusqu'à 100 Pièces d'Or.

Points d'Expérience

Le Niveau reflète l'expérience et la maîtrise du personnage. Si vous sortez vainqueur du Château de la Nuit Éternelle, des points d'Expérience seront répartis entre les survivants. De même, au cours de l'aventure, il pourra être accordé des bonus (ou des pénalités) qui sont mis en compte à la fin de l'aventure. Ces points d'Expérience permettent au joueur de passer au Niveau supérieur. Les points d'Expérience à chaque Niveau sont les suivants

NIVEAU	Points d'Expérience
4	750-999
5	1 000-1 249
6	1 250-1 499
7	1 500-1 749
8	1 750-1 999
9	2 000-2 249
10	2 250-2 499
11	2 500-2 749
12	2 750-2 999
13	3 000-3 249
14	3 250-3 499
15	3 500-3 749
16	3 750-3 999
17	4 000-4 249
18	4 250-4 499
19	4 500-4 999
20	5 000

Vous commencez cette aventure avec les points d'Expérience que requiert votre Niveau. Si vous décidez de vous lancer seul dans cette quête avec un Niveau 16 et que vous sortez vainqueur, il vous sera alloué un bonus de 1 000 points d'Expérience qui vous permettra d'atteindre le Niveau 19. Si vous formez une équipe de quatre joueurs de Niveau 4, chaque personnage, en cas de victoire, accédera au Niveau 5. 20 est le Niveau maximal.

Si vous sortez vainqueur de cette épreuve, conservez votre *Feuille d'Aventure* ; votre personnage pourra alors se lancer dans une nouvelle quête de la série L'Épée de Légende qui vous entraînera dans l'univers mystérieux du Shéol.

La mort

Si vous tentez cette mission en solitaire et que votre personnage y trouve la mort, forgez-vous un nouveau personnage... et recommencez !

Si un membre de l'expédition se fait tuer en cours d'aventure, ses compagnons poursuivent la quête l'équipe est affaiblie, mais garde des chances de réussir. Le personnage éliminé n'est pas pour autant exclu de la partie : il peut, s'il le désire, jouer le rôle des monstres et lancer des dés, modifier la tactique des montres (sans pour autant leur inventer de nouveaux pouvoirs) et, de cette manière, donner du fil à retordre à ses anciens compagnons !

L'Équipe-Solo

Lorsque vous vous serez familiarisé avec les règles, il sera possible de tenter l'aventure en Équipe-Solo. Dans cette éventualité, le joueur unique n'invente pas un seul personnage, mais dirige les quatre membres de l'expédition ! Ce système requiert une parfaite connaissance des règles. Il est aussi permis de jouer à deux, chaque joueur tenant le rôle de deux personnages. Bien entendu, les personnages restent de Niveau 4, il serait trop facile de former une équipe composée d'aventuriers de Niveau 16!

Les personnages

Le joueur ne doit prendre connaissance que des informations qui concernent son personnage. Bien entendu, si vous optez pour l'Équipe-Solo, il vous faut connaître les pouvoirs de chaque type d'aventurier.

Le chevalier

Vous êtes un redoutable combattant, rompu depuis votre plus jeune âge au maniement des armes. Votre total de FORCE est donc supérieur à celui des autres classes d'aventure de Niveau équivalent et les coups que vous portez infligent plus de dommages. Vous êtes paré d'un camail qui vous assure une Protection de 3. Tous ces atouts vous confèrent une réelle supériorité au combat, mais il ne faut pas pour autant vous croire invulnérable : vous êtes sans défense face à la magie. Qui plus est, vous êtes issu d'une haute lignée et ne pouvez déroger aux règles de la chevalerie. Vous devez en toute circonstance obéir au code de l'honneur et tout acte de félonie risque d'entraîner une perte de points d'Expérience.

Niveau 4

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 24

Dommages : 2 dés

Niveau 5

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 30

Dommages : 2 dés + 1

Niveau 6

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 36

Dommages : 2 dés + 2

Niveau 7

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 42

Dommages : 3 dés

Niveau 8

FORCE : 8, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 48

Dommages : 3 dés + 1

Niveau 9

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 54

Dommages : 3 dés + 2

Niveau 10

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 60

Dommmages : 4 dés

Niveau 11

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 66

Dommmages : 4 dés + 1

Niveau 12

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 72

Dommmages : 4 dés + 2

Niveau 13

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 78

Dommmages : 5 dés

Niveau 14

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 84

Dommmages : 5 dés + 1

Niveau 15

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 90

Dommmages : 5 dés + 2

Niveau 16

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 96

Dommmages : 6 dés

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Vous pouvez en plus ajouter 60 Pièces d'Or à votre bourse. Si vous forgez un nouveau personnage, vous commencez votre quête avec une épée, un camail (valeur de Protection 3) et une bourse. La bourse contient 10 Pièces d'Or au Niveau 2, 15 au Niveau 3, 20 au Niveau 4, et ainsi de suite jusqu'à 40 Pièces d'Or au Niveau 8.

Le voleur

Certains aventuriers sont loyaux, honnêtes et droits. Ce n'est pas votre cas ! Vous êtes un truand, charmant, certes, mais un truand quand même. Vous vivez d'expédients et, si le besoin s'en fait sentir, vous n'hésitez pas à frapper vos ennemis dans le dos. La fourberie et la ruse sont vos armes de prédilection. Mais vous n'êtes pas un lâche pour autant et vous vous

montrez un adversaire farouche. Le chevalier mis à part, vous êtes peut-être le meilleur combattant de toute l'expédition.

Niveau 4

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 24

Dommmages : 1 dé + 2

Niveau 5

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 30

Dommmages : 2 dés

Niveau 6

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 36

Dommmages : 2 dés + 1

Niveau 7

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 42

Dommmages : 2 dés + 2

Niveau 8

FORCE : 8, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 48

Dommmages : 3 dés

Niveau 9

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 54

Dommmages : 3 dés + 1

Niveau 10

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 60

Dommmages : 3 dés + 2

Niveau 11

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 66

Dommmages : 4 dés

Niveau 12

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 72

Dommmages : 4 dés + 1

Niveau 13

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 78

Dommmages : 4 dés + 2

Niveau 14

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 84

Dommmages : 5 dés

Niveau 15

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 90

Dommmages : 5 dés + 1

Niveau 16

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 96

Dommmages : 5 dés + 2

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Vous pouvez en plus ajouter 60 Pièces d'Or à votre bourse. Si vous forgez un nouveau personnage, vous commencez votre quête avec une épée, une cuirasse (valeur de Protection 2), une bourse, un arc et des flèches. La bourse contient 10 Pièces d'Or au Niveau 2, 15 au Niveau 3, 20 au Niveau 4 et ainsi de suite, jusqu'à 40 Pièces d'Or au Niveau 8. Votre carquois 6 flèches. Vous disposez en outre des capacités suivantes :

Esquive

Votre agilité et votre souplesse vous ont rendu maître dans l'art de l'esquive. Chaque *fois* qu'un adversaire tente de vous frapper, il doit jeter 2 dés + 1 au lieu des deux dés habituels.

Tir

Tant que vous possédez votre arc et vos flèches, vous pouvez choisir le tir lors des combats. Pour cela, vous n'avez pas besoin de vous trouver dans une case adjacente à celle de l'ennemi pour l'atteindre. Pour le toucher, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ avec deux dés. Quel que soit votre Niveau, les flèches n'infligent qu'un Dommge de 1 dé (moins la Protection).

Vivacité

Lors d'un affrontement, vous pouvez tenter deux actions dans le même Assaut (mais *une* seule *fois* par combat). La première action est entreprise au début de l'Assaut, en fonction de votre total d'HABILITÉ. Vous pouvez agir une deuxième *fois*, en fin d'Assaut, lorsque votre adversaire a épuisé ses possibilités d'action (ce qui vous permet de fuir sans risques en cours d'affrontement).

Le prêtre

Vous êtes originaire de l'Ile de Kaxos, où vous avez vécu de longues années sous la férule des prêtres de l'Illumination. Un entraînement constant et rigoureux a aiguisé vos forces physiques et mentales et, finalement, vous avez été initié aux voies de la sagesse.

Niveau 4

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 20

Domages : 1 dé + 2

Niveau 5

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 25

Domages : 2 dés

Niveau 6

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 30

Domages : 2 dés + 1

Niveau 7

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 35

Domages : 2 dés + 2

Niveau 8

FORCE : 8, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 40

Domages : 3 dés

Niveau 9

FORCE : 8, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 45

Domages : 3 dés + 1

Niveau 10

FORCE : 8, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 50

Domages : 3 dés + 2

Niveau 11

FORCE : 8, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 55

Domages : 4 dés

Niveau 12

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 60

Domages : 4 dés + 1

Niveau 13

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 65

Domages : 4 dés + 2

Niveau 14

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 70

Dommmages : 5 dés

Niveau 15

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 75

Dommmages : 5 dés + 1

Niveau 16

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 80

Dommmages : 5 dés + 2

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Vous pouvez en plus ajouter 60 Pièces d'Or à votre bourse. Si vous vous forgez un nouveau personnage, vous commencez votre quête avec un bâton, une cuirasse (valeur de Protection 2), une bourse, un arc et des flèches. La bourse contient 10 Pièces d'Or au Niveau 2, 15 au Niveau 3, 20 au Niveau 4 et ainsi de suite, jusqu'à 40 Pièces d'Or au Niveau 8. Le carquois contient 6 flèches. N'oubliez pas de les rayer de la liste après usage.

Vous disposez en outre des capacités suivantes :

Tir

Tant que vous possédez votre arc et vos flèches, vous pouvez choisir l'option tir lors des combats. Pour cela, vous n'avez pas besoin de vous trouver dans une case adjacente à celle de l'ennemi pour l'atteindre. Pour le toucher, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ avec deux dés. Quel que soit votre Niveau, les flèches n'infligent qu'un Dommge de 1 dé à la cible touchée (moins sa Protection).

Maîtrise du Bâton

Une longue pratique des arts martiaux associée à une parfaite connaissance de l'organisme humain vous permet de toucher l'ennemi à ses points faibles. Lorsque vous combattez avec votre bâton et que vous frappez votre adversaire, il vous est possible de déterminer votre coup avec trois dés au lieu des deux dés habituellement requis. Cela augmente la difficulté, mais si le coup porte, vous infligez à votre adversaire 1 dé de Dommages

supplémentaire et vous parvenez à le déséquilibrer, et un ennemi à terre ne peut réagir avant la fin de l'Assaut suivant.

Soins

Vous pouvez utiliser ce pouvoir psychique à tout moment, sauf au combat. Pour prodiguer des soins, vous devez avant tout déterminer le nombre de points d'ENDURANCE que vous allez dépenser à cet effet. Otez ces points de votre total d'ENDURANCE et jetez 1 dé - 2. Multipliez le résultat par le nombre de points d'ENDURANCE dépensés, afin de connaître le total d'Énergie Curative - sous forme de points d'ENDURANCE - que vous avez rassemblés. Ces points peuvent ensuite être distribués entre les membres de l'expédition, vous compris.

Exemple : Alric le prêtre décide de prodiguer des Soins et y consacre 5 points d'ENDURANCE. Il jette 1 dé - 2 et obtient 4. Il multiplie les 5 points qu'il a consacrés par 2 (4 - 2) et rassemble ainsi 10 points d'ENDURANCE. Il peut donc récupérer ses 5 points d'ENDURANCE et distribuer les 5 points restants à ses compagnons.

Les résultats négatifs comptent pour zéro. Cette pratique comporte des risques puisque vous pouvez dépenser des points sans rien avoir en retour.

Vous serez averti lorsque vous pourrez recourir à d'autres pouvoirs psychiques.

Perceptions extrasensorielles

Possibilité de connaître les pensées d'autrui.

Clairvoyance

Cette faculté permet de voir à travers les tentures, un épais brouillard ou de l'eau trouble. Elle ne s'étend pas aux matériaux durs tels que la pierre ou le métal.

Lévitacion

Vous pouvez vous élever à la verticale dans les airs.

Exorcisme

Ce pouvoir permet de repousser les Fantômes ou les Morts Vivants en neutralisant l'énergie surnaturelle qui les anime.

Le magicien

Vous tirez vos pouvoirs de pratiques occultes et vous maîtrisez les forces surnaturelles qui vous entourent. Vous pouvez combattre à l'épée, mais l'essentiel de votre puissance réside dans la maîtrise de sortilèges.

Niveau 4

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 6, ENDURANCE : 20

Dommmages : 1 dé + 1

Niveau 5

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 25

Dommmages : 1 dé + 2

Niveau 6

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 30

Dommmages : 1 dé + 3

Niveau 7

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 35

Dommmages : 2 dés + 1

Niveau 8

FORCE : 7, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 40

Dommmages : 2 dés + 2

Niveau 9

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 45

Dommmages : 2 dés + 3

Niveau 10

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 50

Dommmages : 3 dés

Niveau 11

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 55

Dommmages : 3 dés + 1

Niveau 12

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 60

Dommmages : 3 dés + 2

Niveau 13

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 65

Dommmages : 3 dés + 3

Niveau 14

FORCE : 8, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 70

Dommmages : 4 dés

Niveau 15

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 75

Dommmages : 4 dés + 1

Niveau 16

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 80

Dommmages : 6 dés + 2

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Vous pouvez en plus ajouter 60 Pièces d'Or à votre bourse. Si vous forgez un nouveau personnage, vous commencez votre quête avec une épée, une armure d'argent (valeur de Protection 2) et une bourse. La bourse contient 10 Pièces d'Or au Niveau 2, 15 au Niveau 3, 20 au Niveau 4 et ainsi de suite, jusqu'à 40 Pièces d'Or au Niveau 8. La liste de vos capacités est beaucoup plus longue que celle de vos compagnons. Cela est dû au nombre important de sortilèges que vous maîtrisez. Lisez ce qui va suivre avec attention.

1. La concentration qu'exige un sortilège dure un Assaut. Vous pouvez vous concentrer à tout instant, même au combat, mais vous êtes alors totalement vulnérable pendant un Assaut. Un sortilège invoqué se garde en mémoire sans effort. Vous pouvez de cette manière avoir en tête plusieurs sortilèges prêts à l'usage.

Toutefois, le sortilège que vous gardez en mémoire réduit votre total de POUVOIR de 1 point, jusqu'à ce que vous l'ayez lancé. Si vous gardez en permanence plusieurs sortilèges, votre total de POUVOIR est réduit d'autant, ce qui vous rend vulnérable aux attaques psychiques.

2. Le lancer d'un sortilège prend un Assaut, mais cette tentative n'est pas toujours couronnée de succès : pour réussir son lancer, le magicien doit obtenir avec deux dés un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR, le Niveau de complexité du sortilège est ajouté au résultat du jet de dés. Si vous manquez ce lancer, vous pouvez encore tenter votre chance à l'Assaut suivant. Cette fois, la tâche est plus aisée, puisque vous

ôtez 1 point au Niveau de complexité. Si vous échouez une fois encore, vous ôtez 2 points à l'Assaut suivant. Si, pour une raison quelconque, le lancer du sortilège est interrompu (le magicien est frappé ou doit se déplacer), le processus doit être entièrement repris.

Exemple : Ragnarok le magicien possède un total de POUVOIR de 9. Il garde constamment en mémoire deux sortilèges, ce qui réduit son total de POUVOIR à 7. Au détour d'un couloir, Ragnarok se heurte à trois Hobgobelins. Aussitôt, il décide de lancer un Météore. La complexité de ce sortilège est de Niveau 3. Pour réussir, Ragnarok doit obtenir 7 ou moins avec 2 dés + 4. Il échoue mais recommence à l'Assaut suivant, cette fois-ci avec 2 dés + 3. Il échoue encore mais, au troisième Assaut, avec 2 dés + 2, il obtient enfin un résultat inférieur à 7. Une boule d'énergie incandescente jaillit de ses doigts et explose au milieu de ses adversaires. Heureusement pour Ragnarok, les Hobgobelins ont trop attendu avant de s'élancer à l'attaque car, s'il avait dû combattre, cela aurait interrompu le processus et l'aurait obligé à relancer 2 dés + 4 à l'Assaut suivant.

Vous disposez des sortilèges suivants :

Miasmes (Niveau 1)

Un brouillard toxique recouvre tous les adversaires et inflige à chacun la perte de 1 point d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection). Il s'agit d'un sortilège d'attaque.

Hurlement (Niveau 1)

Ce sortilège mental ne peut affecter qu'une seule cible. Le cri du magicien trouble l'adversaire qui procède à ses jets de coups ou à ses jets de tir avec trois dés au lieu de deux pendant quatre Assauts.

Foudre Blanche (Niveau 1)

Ce sortilège d'attaque frappe un seul adversaire et provoque la perte de 2 dés + 2 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

Blessure (Niveau 2)

Ce sortilège d'attaque frappe un seul adversaire et provoque la perte de 3 dés + 3 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

Puissance (Niveau 2)

Ce sortilège augmente votre FORCE de 2 points et permet d'ajouter 2 points aux Dommages que vous infligez *ou bien* d'augmenter de 1 point le total de FORCE de tous vos compagnons (vous compris) et d'ajouter 1 point à leur jet de Dommages. Les effets durent quatre Assauts.

Téléportation (Niveau 2)

Lorsque vous désirez rompre le combat, ce sortilège téléporte tous les membres de l'expédition vers la plus proche sortie, permettant de fuir dès l'Assaut suivant.

Souffle Mortel (Niveau 2)

Ce sortilège mental provoque la perte de 2 points d'ENDURANCE chez tous les adversaires qui n'auront su y résister. Dans ce cas, la Protection est inopérante.

Vampire (Niveau 3)

Ce sortilège mental n'affecte qu'un seul adversaire, qui, s'il ne peut y résister, perd 4 dés d'ENDURANCE. De surcroît, le magicien récupère la moitié des points d'ENDURANCE perdus par la victime (arrondis au chiffre inférieur). Bien entendu, votre total d'ENDURANCE ne peut excéder son total de départ.

Météore (Niveau 4)

Ce sortilège d'attaque provoque la perte de 2 dés + 2 points d'ENDURANCE chez tous les adversaires (moins leur valeur de Protection).

Main du Diable (Niveau 4)

Ce sortilège mental opère par imposition de la main. Il est donc nécessaire d'être en contact avec l'adversaire, qui perd 7 dés d'ENDURANCE s'il ne peut résister. S'il résiste, il ne perd que 2 dés d'ENDURANCE.

Foudre Noire (Niveau 5)

Ce sortilège d'attaque puissant frappe un seul adversaire et provoque la perte de 7 dés + 7 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

Asservissement (Niveau 5)

Ce sortilège mental permet de contrôler l'esprit d'un seul adversaire qui, s'il ne peut y résister, demeure immobile et, si vous n'êtes pas en combat, doit répondre à vos questions. Le magicien peut lui ordonner de combattre ses anciens compagnons d'armes. Jetez alors un dé : avec un résultat de 6, l'adversaire reprend ses esprits et attaque à nouveau. Ce sortilège opère tant que vous demeurez à proximité. Lorsque vous quittez la pièce où se trouve la victime, la malheureuse meurt aussitôt.

Vous disposez de surcroît d'un certain nombre de sortilèges qui ne sont pas de nature offensive :

L'Appel du Faltyn

Une petite créature surnaturelle apparaît pour vous servir pendant un temps.

Oracle

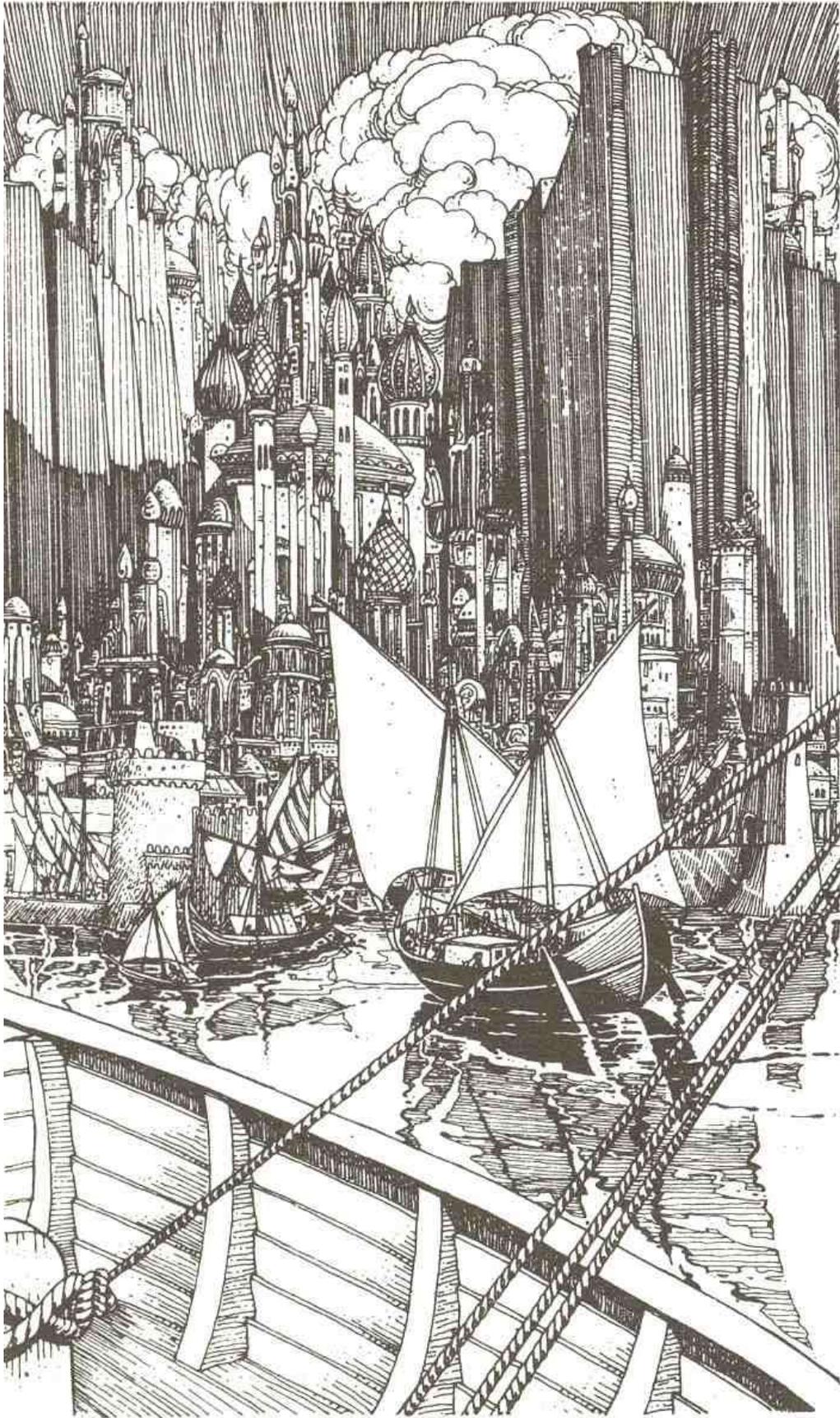
Ce sortilège permet d'avoir un aperçu du futur.

Détection de la Magie

Elle permet d'avoir conscience des forces surnaturelles mises en œuvre alentour.

Le recours à ces sortilèges ne nécessite pas de jet de dés particulier.





1 Les minarets de Crescentium scintillent sous les rayons chauds du jour finissant.

1

Plus de deux années se sont écoulées depuis votre dernière aventure dans le royaume de Wyrd. Tous les joueurs blessés à l'issue du livre *Le Maître des Rêves* ont repris des forces et leur total d'ENDURANCE a retrouvé son niveau de départ. De la même manière, ceux qui avaient perdu leur armure ou leurs armes, s'en sont procuré de nouvelles au cours de ces dernières années. Vous possédez maintenant deux objets spéciaux : le pommeau et le fourreau de l'Épée de Vie, plus connue sous le nom d'Épée de Légende. Les aventuriers d'un même groupe peuvent se transmettre ces objets, mais si, par malheur, vous veniez à perdre l'un ou l'autre, rendez-vous au [475](#). La possession de ces objets constitue votre unique protection contre les cinq archimages. Ces derniers vont tout mettre en oeuvre pour vous empêcher de trouver le fragment manquant de l'Épée : la lame. Car l'Épée de Légende, une fois reconstituée, sera seule capable de s'opposer aux pouvoirs des archimages. Pendant deux longues années, vous avez parcouru les terres du milieu, à la recherche de cette lame et appris finalement, par la bouche d'une vieille femme, que le fragment manquant se trouvait quelque part dans les Principautés de la Croisade, par-delà la mer Coradienne. Vos investigations vous ont conduit vers la cité de Crescentium, principal bastion à l'extrême sud des territoires de la Croisade... Rendez-vous au [269](#).

2

Quel objet allez-vous utiliser : le coussin de satin noir (rendez-vous au [504](#)), l'orbe de feu (rendez-vous au [434](#)) ou le miroir d'or (rendez-vous au [117](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets ou si vous ne désirez pas les employer, retournez au [379](#) et faites un autre choix.

3

« Nous nous rendons dans ce petit port, là-bas », répondez-vous. Mais aussitôt, vous changez de sujet. « Ces étranges constructions sont des mausolées, n'est-ce pas ? » L'homme hoche la tête. « En effet, ce sont les tombeaux des notables Tahashim qui gouvernaient la région, bien avant l'invasion des hommes du nord. » Il se fait tard, vous devez encore trouver à louer une embarcation. Vous vous levez et vous remerciez l'homme pour son vin avant de reprendre votre route. Rendez-vous au [314](#).

4

Le sortilège vous a transporté au sommet de la tour, sur un parapet entourant une grille où s'entassent les cadavres, attendant d'être dévorés par les vautours. Cette méthode est courante au nord de Zhénir, la nature rocheuse du sol ne permettant pas d'enterrer les morts. Le crépuscule naissant vous dispense heureusement de la contemplation des cadavres, mais hélas, rien ne peut atténuer l'odeur de décomposition qui vous arrache un haut-le-cœur à chaque inspiration ! Vous entamez la descente de la tour quand soudain une voix s'élève dans la pénombre : « Attention ! Une Goule rôde au pied de la tour à la nuit venue. Je vous conseille d'attendre l'aube... » Vous scrutez l'obscurité et parvenez à distinguer une vague silhouette encapuchonnée. Si vous désirez poursuivre la descente, malgré l'avertissement de l'inconnu, rendez-vous au [72](#). Si vous voulez interroger cet homme, rendez-vous au [507](#). Si le voleur de votre groupe désire intervenir, rendez-vous au [546](#).

5

MAGICIEN : Votre conscience explore le futur. *Vous voyez que Psyché est sur le point d'invoquer une entité démoniaque qui vous tuera dans votre sommeil.* Fort de ce renseignement, rendez-vous au [372](#).

6

Vous abordez les femmes et vous leur demandez le chemin de la villa de Dame Psyché. En entendant le nom de la sorcière, elles se mettent à hurler « Vill ! Vill ! Psyché itlahet ! » Elles pressent aussitôt le pas et s'enfuient en vous lançant des regards effrayés. Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [170](#). Si vous désirez malgré tout rencontrer Psyché, rendez-vous au [172](#).

7

« Ruiné... », murmure Langresin en contemplant les rouleaux détériorés par leur séjour dans l'eau, mais il reprend vite ses esprits et s'exclame : « Cette marchandise n'est pas à moi ! C'est la magie qui l'a fait apparaître. Je n'y suis pour rien ! » Heureusement, Anvil n'est pas dupe. Ses hommes entourent Langresin et, sous la menace de leurs armes, accrochent une corde autour de son cou. « Ne croyez pas vous en sortir ainsi ! hurle Langresin, tandis qu'on l'emmène. Vous finirez votre séjour au fond de ce port... » Anvil se tourne vers vous, l'air rassurant. « Ne craignez rien, dit-il.

Il sera enfermé pour une bonne semaine et d'ici-là, vous aurez sûrement quitté la ville. » Cette dernière phrase sonne plus comme un ordre que comme un conseil. « Voici un sauf-conduit que vous remettrez au commandant des chevaliers de la Chapelle, reprend Anvil en vous tendant un parchemin. Le commandant aime *ceux qui font respecter la loi, il vous hébergera pour la nuit, si vous le désirez. » Anvil vous indique le chemin à prendre pour vous rendre au Bastion du Rocher et vous regarde vous éloigner. Rendez-vous au [47](#).

8

Vous atteignez bientôt une nouvelle bifurcation. L'embranchement de gauche vous ferait revenir sur vos pas, aussi décidez-vous de poursuivre tout droit. Rendez-vous au [554](#).

9

PRÊTRE : *Vous connaissez en effet cette ancienne légende, mais il en existe plusieurs versions. L'une d'elles dit en outre que Simbar utilisa un mot magique pour forcer le Roc à atterrir lorsqu'il parvint à destination. Ce mot était « Tawi ».* Si vous désirez suivre la suggestion de Galor, rendez-vous au [320](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [314](#).

10

« Les prix sont indiqués en jézani, dit Alexius en désignant une tablette. La calligraphie exotique donne un certain cachet à mon établissement... Permettez-moi de traduire : La chambre coûte 2 Pièces d'Or et le petit déjeuner 1 Pièce d'Or. » Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [331](#). S'il n'y a pas de prêtre, mais un voleur, rendez-vous au [112](#). Sinon, rendez-vous au [381](#).

11

Si le voleur n'a pas encore tenté de forcer la serrure, rendez-vous au [61](#). Si votre groupe ne compte pas de voleur ou si sa tentative a échoué, vous devez employer un objet. Rendez-vous au [393](#).

12

« Les bagarres sont interdites, déclare le capitaine. Tout trouble de l'ordre public est passible d'emprisonnement. » Quoi qu'il en soit, il ne semble guère pressé de vous arrêter. Si vous désirez profiter de ce répit pour vous enfuir, rendez-vous au [342](#). Si vous préférez soudoyer la garde, rendez-vous au [581](#). Si vous voulez attendre, rendez-vous au [478](#).

13

En vous approchant, vous comprenez vite la raison du désarroi de cet homme : toute la partie inférieure de son corps a été changée en pierre ! « Je suis bien puni, sanglote-t-il en tournant le torse vers vous. Je suis féru de magie et je parcourais le monde à la recherche de secrets. Le hasard voulut que je rencontre Psyché la Sorcière et, pour mon malheur, j'en tombai amoureux... Je ne pouvais détacher mon regard de sa personne, je la suivais comme son ombre, lui déclarant ma flamme à tout instant. Mon insistance finit par l'agacer et, un jour, dans cette orangerie, elle perdit toute patience et me pétrifia les jambes afin que je ne puisse plus la suivre. » Vous fronchez les sourcils « Voilà une bien triste histoire, dites-vous. Ne perdez pas courage. Peut-être Psyché vous délivrera-t-elle un jour de ce maléfice... » Le jeune homme soupire avec un triste sourire. « Peut-être ai-je encore mes chances, dit-il. Elle ne m'a pas tout à fait oublié. Chaque jour un de ses serviteurs vient me porter de la nourriture... Aujourd'hui il est terriblement en retard et je meurs de soif. Pourriez-vous, s'il vous plaît, me cueillir quelques oranges? » Si vous acceptez la requête du malheureux, rendez-vous au [571](#). Si vous préférez ne pas intervenir et poursuivre votre route, rendez-vous au [262](#).

14

MAGICIEN : Si vous devez en croire Shamber, vous disposez d'un temps limité. Aussitôt, vous vous concentrez et vous lancez votre sortilège d'Oracle. Il vous permettra d'explorer le navire sans vous perdre dans les méandres de la cale. Prenez une feuille de papier et notez le numéro [422](#), ainsi qu'une croix. A partir de maintenant, pour chaque paragraphe que vous lirez, il vous faudra inscrire une nouvelle croix. Les croix symbolisent le temps que vous consacrez à l'exploration du navire. Lorsque vous aurez dix croix, rendez-vous immédiatement au [422](#). Inscrivez votre première croix et rendez-vous au [487](#).

15

Ce qui suit est réservé au joueur qui exprime les souhaits.

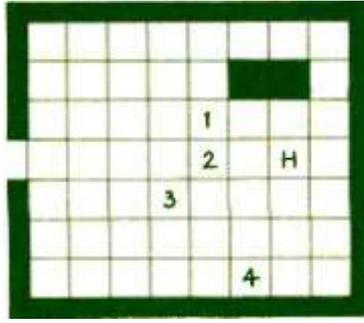
« Fais de moi un homme riche », dites-vous au Djinn. Rayez un de vos trois souhaits sur votre feuille. « Bien, dit le Djinn, je t'accorde dix millions de Pièces d'Or. Cette somme t'attend en Chaubrié, dans le palais que j'ai fait construire spécialement pour toi. Voici un acompte, pour tes dépenses quotidiennes... » Aussitôt, des sacs d'or apparaissent à vos pieds. Chaque sac contient 100 Pièces d'Or et compte comme un objet. Vous pouvez en prendre autant que vous voulez et dire à vos compagnons de se servir. (Si vous ne désirez pas les enrichir, le surplus disparaîtra pour s'en aller rejoindre le trésor de votre palais.) Rendez-vous au [140](#).

16

Vous pénétrez dans une caverne circulaire, dont les parois sont recouvertes de veines de quartz. Des stalactites pendent du plafond, telles des larmes figées. De l'autre côté de la caverne, vous repérez une trappe ornée de bijoux. Susurrien vous a devancés, mais il est acculé à la paroi et tente de repousser les assauts d'une gigantesque créature de bois, au visage marqué de profondes entailles. En vous apercevant, Susurrien s'écrie : « C'est le Sept-en-Un! Détruisez-le ou tout est perdu ! » Rendez-vous au [204](#).

17

Vous éparpillez les cartes sur le bureau, mais sans rien découvrir. Les émeraudes seraient-elles dans les vasques ? Soudain, l'autre porte de la cabine s'ouvre avec fracas, libérant un tourbillon de lumière bleue. Une silhouette gigantesque se détache dans l'embrasure de la porte, brandissant dans chaque main une hache souillée de sang. En vous apercevant, Hunguk pousse un hurlement de rage. « Misérables mortels ! gronde-t-il. Vous vouliez me voler ! Vous allez payer cette impudence de votre vie ! » Vous ne pouvez fuir sans les émeraudes, il va falloir affronter cet être que les siècles ont épargné.



HUNGUK (Protection 5, Dommages 6 dés)

FORCE : 10 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 9 ENDURANCE:100

Hunguk frappe deux fois par Assaut et il est insensible au sortilège d'Asservissement. Vous ne pouvez vous permettre de fuir. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [547](#).

18

Tariq vous apporte un plat de yaourt crémeux et du pain aux épices, ainsi qu'une cruche de café noir. Les joueurs ayant subi des blessures récupèrent 1 point d'ENDURANCE, ainsi qu'un nombre de points équivalent à la moitié de leur Niveau. N'oubliez pas que votre ENDURANCE ne peut jamais dépasser le total de départ. Bientôt, une troupe de chevaliers sélentins arrive à l'auberge pour faire un rapport sur le meurtre des Badawins. Ils vous posent quelques questions et se tournent rapidement vers Tariq. L'aubergiste évite de mentionner l'alcool que vous avez commandé la veille. Comme la troupe ne se préoccupe plus de vous, vous rassemblez votre paquetage et prenez congé discrètement. Il vous faudra trouver une autre auberge ce soir... La cité de Crescentium est un véritable dédale de rues, reliant des places et des bazars. Déjà, une activité grouillante s'est emparée de la cité et une fine poussière monte dans l'air chaud, vous desséchant la gorge. A l'ombre des étals, des vieillards vous regardent passer d'un air absent, spectateurs désabusés d'une comédie qu'ils connaissent par coeur. Vous vous frayez un chemin parmi la foule, errant au hasard. Quelque part dans cette ville, un homme ou une femme sait, et pourra vous aider à retrouver l'Épée... Rendez-vous au [41](#).

19

Si vous avez épuisé tous vos souhaits, rendez-vous au [307](#). S'il vous reste encore un souhait à formuler, rendez-vous au [509](#). S'il vous en reste deux, rendez-vous au [343](#).

20

CHEVALIER : Dès que la nécessité de ce voyage est apparue clairement, vous avez pris la précaution de contacter l'Ordre des Chevaliers de la Chapelle. Fort d'une lettre d'introduction pour le commandant en chef de la garnison, vous êtes assuré que ces fiers chevaliers vous accueilleront avec les honneurs. Si les autres joueurs acceptent de rencontrer les Chevaliers de la Chapelle, rendez-vous au [395](#). Si vous ne parvenez pas à vous entendre, retournez au [269](#) et faites un nouveau choix.

21

Vous pénétrez dans une caverne circulaire, dont les parois sont recouvertes de veines de quartz. Des stalactites pendent du plafond, telles des larmes figées. Le Hatuli vous désigne une trappe ornée de bijoux au fond de la grotte. Vous le ramassez avec un sourire satisfait quand soudain, une voix familière s'élève dans votre dos. « La figurine a rempli son office, à ce que je vois... » Vous vous retournez, l'air menaçant. « Susurrien, vieille fripouille. Prépare-toi à mourir. » Le Sorcier vous toise d'un air dédaigneux. « N'avez-vous pas encore compris que vous ne pouvez rien contre ma magie... Quoi qu'il en soit, il vous faudra différer vos envies de vengeance. Je crains qu'une tâche plus urgente ne vous attende... » Vous vous retournez lentement, suivant son regard. Une gigantesque statue de bois se dresse devant vous, le visage marqué de profondes entailles. « Voici le Sept-en-Un, reprend Susurrien. Le peuple l'a affublé de ce nom stupide, mais cette divinité est peut-être la plus puissante de toutes... » Rendez-vous au [204](#).

22

Psyché vient de jeter son sortilège. Chaque joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec deux dés. Ceux qui obtiennent un résultat supérieur sont aussitôt transformés en singes. Ils se débarrassent de toutes leurs possessions et s'enfuient en sautant de branche en branche. Les survivants de cette attaque magique peuvent prendre la fuite (rendez-vous au [152](#)) ou bien poursuivre le combat (rendez-vous au [276](#)).

23

Vous lui rendez aussitôt l'objet. « Il ne m'a apporté que des désagréments, reprend le marin. Je ne vous blâme pas de le refuser... » Alexius vient ouvrir les volets et distribue à chacun des bols contenant un épais brouet à la saveur acide. Bien que le goût ne soit guère agréable, ce repas s'avère très nourrissant. Chaque joueur récupère, si nécessaire, un nombre de points d'ENDURANCE équivalant à la moitié de son total de départ, plus 1 point pour le déjeuner. Un peu plus tard, vous quittez l'auberge et vous vous dirigez vers la plus proche fontaine pour procéder à vos ablutions. Non loin de là, vous remarquez une foule rassemblée devant une maison aux murs blanchis à la chaux. Alexius sort de son auberge pour battre des tapis. « C'est la demeure d'Emeritus, vous dit-il. Cet homme est sans nul doute le meilleur guérisseur de la région. » Vous le remerciez de ce précieux renseignement. Le hasard vous a guidé vers le seul homme capable de vous aider dans votre quête. Rendez-vous au [419](#).

24

PRÊTRE : Vous parlez couramment le nascérine. « *Que le Sauveur vous protège, dites-vous aux femmes. Pourriez-vous nous indiquer le chemin de la villa de Dame Psyché?* » *Les femmes reculent en entendant le nom de la sorcière. « N'y allez pas ! crient-elles à l'unisson. Cette sorcière se repaît de chair humaine ! »* Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [170](#). Si vous désirez malgré tout rencontrer Psyché, rendez-vous au [172](#).

25

MAGICIEN : Vous repérez un toit en terrasse, à quelque distance de la tour et vous vous y téléportez aussitôt. Au loin, la silhouette gesticulante de la Goule se découpe sous la lune. Vous pénétrez dans la maison à pas feutrés et vous traversez la pièce commune avant de descendre dans la rue. Rendez-vous au [164](#).

26

Tobias se retourne, une lueur d'agacement dans le regard. «Ne vous ai-je pas dit que nous verrions demain ? tranche-t-il. La patience est une des sept vertus qui nous rapprochent du Créateur, n'est-ce pas? » La vôtre est en ce moment mise à rude épreuve, mais, en croisant le regard inflexible du commandant, vous préférez lui souhaiter le bonsoir et suivre le serviteur. Rendez-vous au [198](#).

27

Vous fouillez le monstre, mais vous ne rapportez qu'un maigre butin : une main squelettique. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez la conserver. Quelques minutes plus tard, vous quittez la tour. Rendez-vous au [164](#).

28

Soudain, vous trébuchez sur une forme dans le brouillard. Une forme de la taille d'un taureau et dont l'haleine fétide manque de vous faire défaillir... Rendez-vous au [229](#).

29

Soudain, une lancinante mélodie s'élève au-dessus de la ville. Le muezzin appelle les fidèles à la prière. Vos assaillants abandonnent aussitôt le combat et partent en direction de la mosquée. Vous ne prenez pas la peine de les poursuivre, il vous serait impossible de les retrouver dans la foule. Progressivement, la place du marché se vide, tandis que les étoiles apparaissent dans le ciel. Çà et là, des brasiers s'allument aux carrefours et une population disparate prend à son tour possession des lieux. Des marchands coradiens se regroupent autour de courtisans parfumés, des mendiants proposent diverses marchandises aux marins fraîchement débarqués. Même à la nuit tombée, le marché poursuit ses activités... Le spectacle de cette vie parallèle ne

vous fait pas pour autant oublier la réalité. Il vous faut trouver une place pour la nuit. Si le chevalier désire contacter l'Ordre de la Chapelle, rendez-vous au [47](#). Si le prêtre souhaite retrouver son ami Emeritus, rendez-vous au [394](#). Si vous préférez passer la nuit dans une auberge, rendez-vous au [579](#).

30

Icon gît à terre, les traits déformés par la douleur. Sa haine pour vous lui procure encore la force de ramper vers le pôle de mort. La lumière verte sur son visage lui donne déjà des airs de cadavre. Ce pôle est un accès direct au royaume des morts... Vous marquez un temps d'hésitation avant de le pousser du pied au fond du puits. Icon disparaît et ses cris se répercutent en écho dans toute la salle. Un silence pesant s'instaure lorsque, soudain, une voix d'outre-tombe retentit comme un grondement de tonnerre : « J'en appelle à mes ancêtres ! Qu'ils reviennent du monde d'en bas pour assouvir ma vengeance... Qu'ils vous arrachent votre bien le plus précieux... » Lentement, quelques rubans de fumée s'élèvent du puits et se transforment en un brouillard opaque ! Des faces monstrueuses apparaissent, figées dans un rictus de douleur, des mains décharnées s'avancent... Vous tournez les talons et prenez la fuite, mais dans un sifflement strident les brumes explosent dans la pièce et vous recouvrent. Les mains froides de la mort vous frôlent un court instant et il vous semble que votre sang s'est transformé en glace ! Vous tombez à terre mais, avant de vous évanouir, vous entrevoyez la face ricanante d'Icon planer au-dessus de vous... Bientôt, vous reprenez vos esprits. Vous ne pouvez savoir combien de temps vous êtes demeuré évanoui. La salle est de nouveau calme, le feu et les Fantômes ont disparu. Vous vous relevez en gémissant, mais vos plaintes se changent aussitôt en hurlement de rage : les Esprits ont emporté l'Épée avec eux... Rendez-vous au [489](#).

31

La porte du jardin de Fatima est entrebâillée. La jeune femme discute avec Hasan. Vous pénétrez dans le jardin, l'air sombre. « Je ne m'attendais pas à vous revoir aussi vite », dit-il d'un ton enjoué. Fatima remarque vos mines sinistres et lance un regard inquiet à Hasan. « Pourquoi une telle morosité ? dit-il. Vous avez au contraire toutes les raisons de vous réjouir... » Il remarque soudain que vous ne possédez plus l'Épée et fait silence. Vous leur racontez vos péripéties. « Triste fin, soupire Hasan. Dommage que je ne sois pas resté plus longtemps, cet Icon n'aurait pas résisté à la lame de mon poignard... Ne

soyez pas si tristes, même dans les pires moments, il y a toujours une lueur d'espoir... » Rendez-vous au [588](#).

32

MAGICIEN : Ce monstre fut créé par Sahaknathur. Il dispose d'un pouvoir mental considérable qui interdit toute tentative de contrôle. Le sortilège d'Asservissement se retourne aussitôt contre vous ! Jetez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total de POUVOIR, vous résistez à cette attaque. Si vous obtenez un résultat supérieur, vous êtes totalement immobilisé pour une durée de 2 à 7 Assauts (jetez 1 dé + 1) et incapable de riposter. Rendez-vous au [400](#).

33

VOLEUR : Le marché des épices est sur le point de fermer comme vous arrivez. Vous errez quelque temps autour des échoppes avant de repérer enfin votre ancien ami. Langresin conclut une affaire de dernière minute. La discussion est âpre, car le marchand Tahashim doit absolument arrêter son prix avant l'appel de la mosquée. Langresin vous aperçoit du coin de l'oeil et fronce les sourcils. « Langresin ! vous exclamez-vous. Cher vieil ami ! Que d'années se sont écoulées depuis nos discussions dans cette taverne de Balmersheim ! » Langresin vous toise, dédaigneux. « Vous vous méprenez, réplique-t-il. Je ne vous ai jamais vu de ma vie. » A ces mots, il s'éloigne. Vous le contemplez, interdit. Allez-vous le suivre à son insu (rendez-vous au [455](#)), lui remémorer quelque épisode embarrassant (rendez-vous au [327](#)) ou bien l'insulter (rendez-vous au [190](#)) ?

34

Avez-vous rencontré Psyché la Sorcière ? Si oui, rendez-vous au [392](#). Sinon, rendez-vous au [396](#).

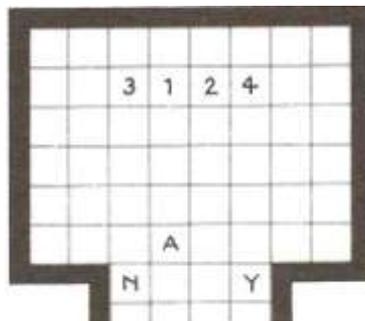
35

VOLEUR : Vous connaissez deux personnes à Crescentium : Jablo, dit le Surin, est un bandit de grands chemins venu se retirer dans cette partie du monde. Aux dernières nouvelles, il habiterait près du quartier des orfèvres. Vous avez rencontré la seconde personne voici quelques années dans le Comté de Balmersheim, Langresin embarquait sur un navire croisé et projetait de s'installer comme marchand d'épices. Si vous désirez retrouver

Jablo, rendez-vous au [375](#). Si vous préférez rencontrer Langresin, rendez-vous au [33](#). Si les autres joueurs refusent vos propositions, retournez au [521](#) et faites un nouveau choix.

36

Vous allez devoir affronter trois Démons surgis des temps passés.



AZIDAHAKA (Protection 6, Dommages 12 dés)

FORCE : 11 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 10 ENDURANCE : 100

NAZU : (Protection 3, Dommages 8 dés)

FORCE : 10 HABILITÉ : 100

POUVOIR : 11 ENDURANCE : 140

Le contact de Nazu est assorti d'une attaque magique. Le joueur qui obtient un résultat supérieur à son total de POUVOIR avec deux dés, tombe aussitôt en poussière.

YAZIR (protection 3, Dommages 5 dés + 1)

FORCE : 9 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 18 ENDURANCE : 85

Yazir dispose des sortilèges suivants : 1 Foudre Noire, 2 Météore, 3 Vampire, 4 Souffle Mortel, 5 Blessure, 6 Hurlement (lancez un dé pour déterminer le sortilège qu'il emploie à chaque Assaut). Lorsqu'il s'est concentré, il jette son sortilège à l'Assaut suivant. Ses sortilèges portent à chaque fois. Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [587](#). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [270](#).

37

Vous renversez la première jarre et vous poussez un soupir de soulagement en apercevant les émeraudes scintillant parmi les divers bibelots. Vous les empochez aussitôt (elles comptent comme un seul objet) et foncez en direction de l'escalier au moment où la silhouette d'Hunguk se détache du passage astral. Rendez-vous au [185](#).

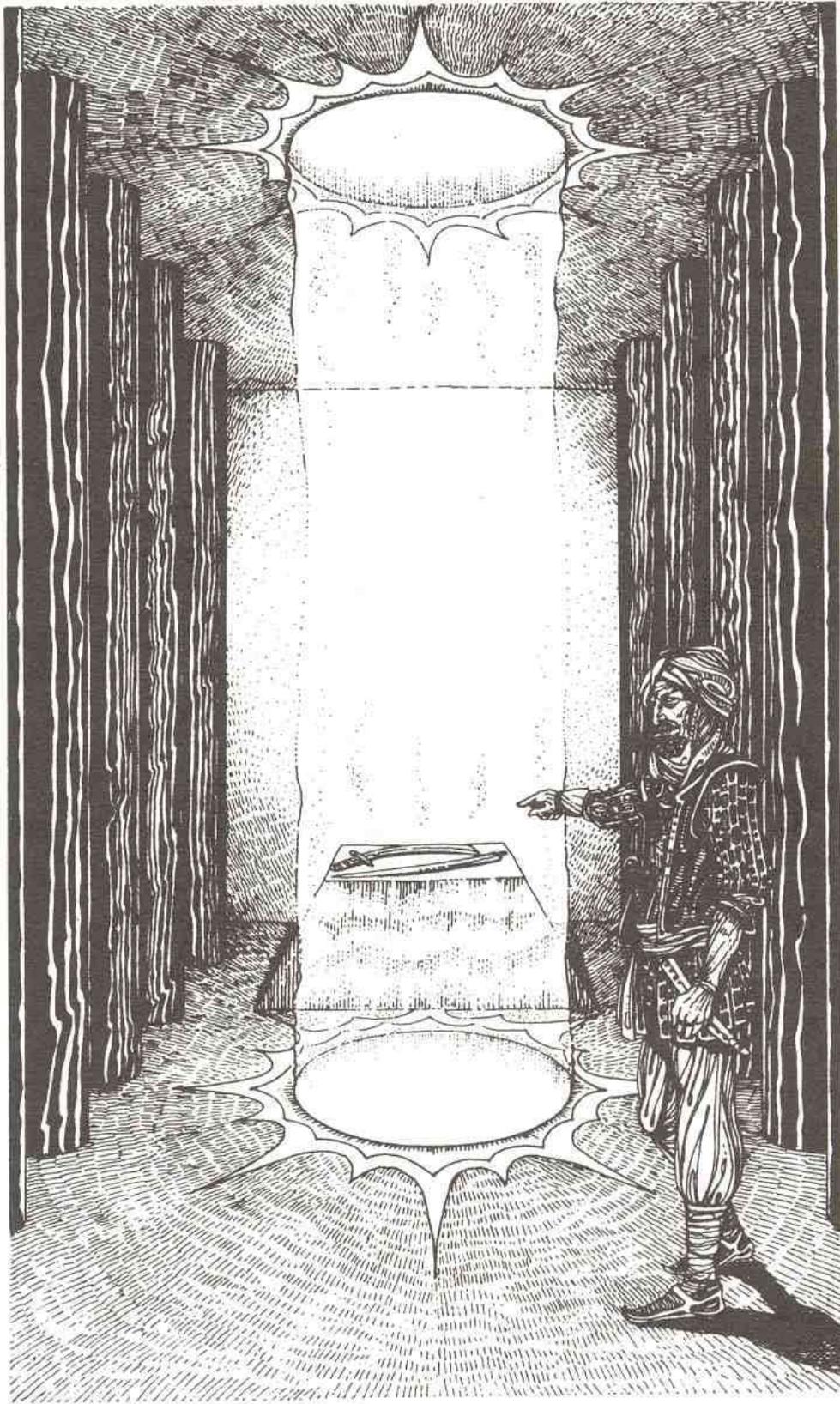
38

CHEVALIER : Dès que la nécessité de ce voyage est apparue clairement, vous avez pris la précaution de contacter l'Ordre des Chevaliers de la Chapelle. Fort d'une lettre d'introduction pour le commandant en chef de la garnison, vous êtes assuré que ces fiers chevaliers vous accueilleront avec les honneurs. Si les autres joueurs acceptent de rencontrer les chevaliers de la Chapelle, rendez-vous au [395](#). Si vous ne parvenez pas à vous entendre, retournez au [521](#) et faites un nouveau choix.

39

A l'instant où vous pénétrez dans la salle, les rayons du soleil, filtrés par des vitraux multicolores, illuminent la pièce. Vous voyez alors une scène extraordinaire. Une femme gigantesque, haute comme un palmier et à la peau noire, est assise, une large marmite de fer entre les genoux. De temps à autre, elle y plonge un gobelet. Le plus surprenant est cet unique oeil vert jaune qu'elle a au milieu du front. Un vieillard à la longue barbe est enfermé dans une cage de fer à côté d'elle. Il est vêtu d'une tunique grise et d'un pantalon et porte un gilet de velours bleu. Accroché aux barreaux, il contemple d'un air misérable la femme qui prend son repas. Si vous désirez vous avancer et annoncer votre présence, rendez-vous au [584](#). Si vous préférez retourner à la terrasse et reprendre votre route, rendez-vous au [498](#). Si vous voulez attaquer la Géante, rendez-vous au [183](#). Si vous préférez rester dans l'ombre et écouter ce qu'ils se disent, rendez-vous au [379](#).

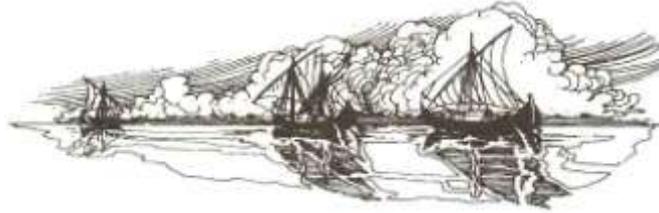
Hasan s'approche de la trappe et la soulève sans efforts. Vous le suivez et vous débouchez dans une vaste salle de marbre blanc à la voûte soutenue par une rangée de piliers de granite noir. Une colonne de lumière blanche illumine le fond de la salle, générée par deux puits circulaires. Celui du plafond émet une épaisse lueur rouge, celui du sol un éclat d'un vert glacial. « Voici le Flux Éternel, dit Hasan, et les pôles de Vie et de Mort. Nous sommes arrivés ici par les souterrains de Hakbad, mais il existe bien d'autres chemins de par le monde... » Vous remarquez un autel derrière la colonne de lumière. Hasan s'avance et soulève un magnifique cimenterre à la lame noire. Il en admire le fil d'un oeil expert et fait miroiter la lame sous la lumière. Vous n'avez quant à vous d'yeux que pour la lame de l'Épée de Légende, ce fragment perdu qui vous a fait parcourir le monde... Hasan place l'Épée de Mort dans son dos et se tourne vers vous. « Susurrien vous aurait sûrement trahis en arrivant ici, dit-il. Cela ne lui aurait rien apporté, mais c'était dans sa nature. Les deux Épées n'ont pas à s'affronter, elles sont les deux moitiés d'un tout. J'espère que quand nous nous reverrons, nous serons encore alliés... » Il s'incline devant vous et vous faites de même mais, en relevant la tête, vous constatez qu'il a disparu ! Vous pouvez prendre la lame et rassembler les fragments de l'Épée de Vie. Votre quête, commencée un soir de lune dans une clairière, est achevée. L'Épée de Légende est enfin reconstituée. Les survivants se partagent un total de 1 000 points d'Expérience. Ils ne prendront effet qu'à la fin de cette aventure. L'Épée reconstituée ne compte plus désormais que comme un unique objet. L'accomplissement de votre quête vous a donné suffisamment de puissance pour affronter les archimages. Si vous veniez à perdre l'Épée, vous n'aurez pas à vous rendre au **475**, mais, bien sûr, vous n'avez aucune intention de la perdre... Vous alliez rebrousser chemin quand une haute silhouette en armure apparaît devant la sortie. Vous la reconnaissez aussitôt pour l'avoir combattue bien avant que ne commence cette quête quand, jeunes aventuriers, vous aviez affronté les périls du Labyrinthe de Krarth : « Icon... » Rendez-vous au [415](#).



40 Il y a un autel derrière la colonne de lumière que désigne Hasan-i-Sabbah.

41

Vous errez dans la ville pendant tout le jour, visitant tous les endroits possibles, marchés, maisons de plaisir, échoppes, interrogeant les mendiants aussi bien que les riches marchands, mais tous vos efforts se soldent par un échec... Le crépuscule descend bientôt sur la ville et l'appel du muezzin s'élève au-dessus des maisons. Dégoûtés et fourbus, vous vous dirigez vers la première auberge. Rendez-vous au [406](#).



42

Anvil crache à vos pieds. « Filez tous, grogne-t-il, et que je ne vous revoie pas dans les rues. J'ai bien assez d'ennuis comme cela. » Langresin part aussitôt, la rage au ventre. Vous demandez à Anvil un endroit où passer la nuit. « Allez à la Tour du Trône Pourpre. L'hôtel est convenable, même si le patron est un filou. » A peine vous a-t-il indiqué la route qu'il s'éloigne. Rendez-vous au [406](#).

43

Les deux Thulaniens s'emparent de leur glaive et s'avancent avec assurance.

4	1	T		
3	2	T		

THULANIEN (Dommages 2 dés + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 10

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 30

Si vous préférez fuir, rendez-vous au [161](#). Si vous remportez la victoire en deux Assauts, rendez-vous au [257](#). Si vous combattez encore, passé le deuxième Assaut, rendez-vous au [443](#).

44

En fin d'après-midi, les nuages se dissipent autour du Djinn. A quelque distance, vous pouvez apercevoir un promontoire rocheux se dressant au beau milieu de l'océan. Le pic est à hauteur des yeux du Djinn et, après l'avoir bien observé, vous vous rendez compte qu'il s'agit de la fameuse Roche Grise, sur laquelle Sahaknathur le Sorcier avait bâti sa forteresse. Comme vous passez à proximité, vous voyez la citadelle massive et ses multiples bâtiments, accrochés à la roche comme de gigantesques coquillages. Soudain, vous repérez une lueur. Aussi tôt, vous ordonnez au Djinn de faire halte. « Que se passe-t-il ? demande-t-il. Je vais trop vite ? » Vous désignez la lumière dans la forteresse. « Quelqu'un a pris résidence dans la citadelle de Sahaknathur, dites-vous, cela requiert une investigation. » Le Djinn sursaute. « A votre place, je ne m'y risquerais pas. La chose qui rôde dans ces murs n'aime sûrement pas qu'on la dérange. L'excès de curiosité peut être parfois mortel... » Si vous désirez explorer le bâtiment, rendez-vous au [501](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [550](#).

45

MAGICIEN : Contre toute attente, le geôlier rassemble assez de volonté pour contrer votre sortilège. « Je ne suis pas un esclave ! gronde-t-il. Ta magie ne pourra plus rien pour toi désormais. Tu vas mourir ici ! » Il referme le panneau et s'éloigne dans le couloir. Si vous êtes avec un compagnon, rendez-vous au [126](#). Si vous êtes seul, le geôlier va mettre sa menace à exécution. Vous allez mourir de faim et de soif dans cette geôle sordide. Votre aventure est terminée.

46

L'automate vous observe un court instant, avant de soulever sa masse et de s'élaner à l'attaque. Rendez-vous au [285](#).



47 Accroché à la serre du Roc, vous vous dirigez vers le Bastion du Rocher.

47

Vous vous dirigez vers le bastion du Rocher, ancien temple tahashim reconverti en monastère fortifié par les chevaliers de la Chapelle. Dans la cour intérieure, vous êtes interpellés par la patrouille de nuit. A la vue de votre lettre, un garde vous conduit bientôt par les couloirs sombres d'une tour carrée jusqu'au bureau de Tobias de Vanterie, commandant de cette place. Il lit votre lettre d'introduction, manifestement agacé. « Je vais vous faire conduire à vos quartiers, reprend-il en hélant un serviteur dans le couloir. Nous nous verrons demain à la première heure. » L'homme s'arrête devant vous, tandis que Tobias tourne les talons. Le serviteur vous guide jusqu'à une cellule en alcôve dissimulée par une tapisserie. Des paillasses sont déposées à même le sol. Vous fronchez un sourcil devant le manque de confort. « Les conditions de vie sont strictes ici, dit le serviteur avec dédain. C'est une garnison, pas un hôtel... » Qu'allez-vous lui répondre : « Un peu de respect, misérable ou je te rosse » (rendez-vous au [63](#)) ; « Ces matelas ne sont pas assez confortables » (rendez-vous au [115](#)) ; ou bien « C'est parfait, vous pouvez nous laisser » (rendez-vous au [205](#)) ?

48

En pleine nuit, une violente douleur sur le côté vous arrache à votre sommeil. Six malfrats vous entourent en ricanant et vous martèlent les côtes à coups de gourdin. « De la part de Langresin, avec ses amitiés », ricane l'un d'eux. Incapable de réagir, chaque joueur subit une perte de 3 dés + 3 d'ENDURANCE. Bientôt, vous trouvez la force de riposter. Rendez-vous au [404](#) pour combattre, mais n'oubliez pas que vous êtes sans armure.

49

Les adeptes paniquent et se dispersent. Le grand prêtre pousse un hurlement de rage et de frayeur mêlées en sentant que son énergie l'abandonne. « Ne brisez pas les rangs ! » hurle-t-il en vain. Le Djinn profite aussitôt de la confusion pour projeter une boule de Foudre qui explose sur le grand prêtre. Le souffle de la déflagration vous envoie à terre. Lorsque la fumée se dissipe, le grand prêtre n'est plus qu'une forme calcinée. Curieusement, son bâton de commandement est demeuré intact. Vous pouvez le prendre si vous le désirez. « Cette mission est un succès, dit le Djinn en vous soulevant à nouveau dans sa paume. Les mages ne sont pas prêts de se remettre de cette cuisante défaite ! » Rendez-vous au [494](#).

50

PRÊTRE : Vous lévitez au-dessus des eaux et vous vous laissez choir lentement au fond du bassin. Vous repérez une caisse et remontez aussitôt à la surface avec elle. Anvil et ses hommes assistent médusés à votre retour sur la terre ferme. Vous ouvrez la caisse, libérant sur le quai de précieux rouleaux de soie du Kithai. Rendez-vous au [7](#).

51

La milice vous toise d'un air soupçonneux. Manifestement, elle n'est pas habituée à ce qu'on l'interpelle. « Que se passe-t-il ? grogne le sergent. Vous êtes perdus ? » Vous vous approchez en affectant un air indifférent. « Pas du tout, sergent, répondez-vous. Nous avons surpris une conversation à quelques rues d'ici. Des hommes d'allure louche parlaient d'un " coup " au Palais du Gouverneur. En bon citoyen, je tenais à vous prévenir... » Le sergent manque de s'étouffer à l'écoute de vos dires. Il rassemble sa troupe et fonce à toute allure en grommelant. Vous les regardez s'éloigner avant de partir dans la direction opposée. La mission de Jablo va se trouver quelque peu compliquée, pensez-vous avec le sourire. Rendez-vous au [406](#).

52

MAGICIEN : Vous attendez que l'esclave se soit retiré pour invoquer le Faltyn. Bientôt, l'aura caractéristique de la créature apparaît à la périphérie de votre vision. « *Dis-moi ce que tu sais* », lui demandez-vous. « *Celle que tu nommes Psyché est en fait la sœur d'un de tes ennemis, murmure-t-il. Elle est originaire de Yamato. Elle veut ta perte et il te sera difficile de lui échapper. Même si tu t'enfuis maintenant, elle enverra des émissaires à ta poursuite...* » « *Que me suggères-tu ?* » demandez-vous. « *Je vais provoquer des nuées qui couvriront ta fuite jusqu'en ville, dit-il avant de disparaître.* » Vous réfléchissez un court instant. Le Faltyn, selon ses habitudes, risque de demander un prix exorbitant en paiement de ses services. Êtes-vous prêt à accepter ce sacrifice ? Si oui, rendez-vous au [492](#). Sinon, annulez sa mission et rendez-vous au [372](#).

53

« Les tricheurs quittent toujours la partie quand cela les arrange, grogne un marin. Je te conseille de nous rendre notre argent et de filer. » Allez-vous déposer l'argent sur la table sans répondre à la provocation (rendez-vous au [195](#)) ?

54

CHEVALIER : «C'est absurde ! vous exclamez vous en rengainant votre épée. Quel est donc ce pays où les nobles doivent se laisser insulter par des manants sans réagir ! » Les chevaliers sélentins vous regardent avec étonnement, mais vous leur expliquez que vous descendez d'une vieille famille du Selentium. Le capitaine de la troupe s'incline avec respect. « Veuillez pardonner notre méprise, dit-il. Nous vous avons confondu avec un vagabond, à cause de vos vêtements poussiéreux. » Vous vous inclinez légèrement à votre tour. « N'en faites rien, répondez-vous. Il m'arrive parfois d'oublier mes origines et, quand je m'habille comme un gueux, je ne dois pas m'attendre à être traité autrement. » Le quatrième chevalier arrive bientôt avec des renforts et les marins sont aussitôt arrêtés. Si un joueur est blessé, rendez-vous au [232](#). Sinon, rendez-vous au [456](#).

55

VOLEUR : Vous prenez la fiole. *Allez-vous réellement avaler le liquide (rendez-vous au [119](#)) ou bien faire semblant de boire (rendez-vous au [98](#)) ?*

56

Notez vos souhaits sur une feuille de papier ou au dos de votre *Feuille d'Aventure* et rayez-les au fur et à mesure que vous demanderez au Djinn de les exaucer. Si vous désirez des richesses, rendez-vous au [15](#). Si vous désirez des armes ou une armure plus performante, rendez-vous au [558](#). Si vous souhaitez plus de vigueur, rendez-vous au [275](#). Si vous voulez davantage de force, rendez-vous au [540](#). Si vous ne désirez dans l'immédiat rien d'autre que d'être conduit à Hakbad, rendez-vous au [290](#).

57

Vous présentez à Tobias les fragments de l'Épée. « Voici le fourreau et le pommeau de l'Épée de Légende, dites-vous. L'ancienne Épée de Vie. La lame manquante serait ici, sur les Territoires de la Croisade ou bien aux frontières du Tahashim. Il nous faut absolument reconstituer cette épée. Elle seule pourra contrer les cinq archimages. Ils ont survécu à l'anéantissement de Spyte sous une forme éthérée. Si l'Épée de Vie n'est pas rassemblée, ils retourneront sur terre à la fin de ce millénaire. » Tobias se frotte le menton. « C'est le Sauveur qui vous a guidés jusqu'à moi, dit-il. Je connais les légendes qui entourent l'Épée de Vie, et je sais qu'elle possède son double démoniaque. Trouvez l'une et vous saurez où se cache l'autre. Si vous désirez en savoir davantage, allez voir Emeritus de Quadrille. Ce lettré habite dans le quartier des orfèvres, à l'est de la ville. Sa demeure se trouve à côté d'une fontaine de marbre noir. » Rendez-vous au [566](#).

58

Vous pénétrez dans une petite cour. Un chien s'élance vers vous en aboyant, mais il s'enfuit vite en apercevant vos poursuivants. Vous foncez vers la porte au fond de la cour, mais hélas, elle est fermée !... Rendez-vous au [36](#).

59

Si votre groupe compte un magicien désirant intervenir, rendez-vous au [14](#). Sinon, rendez-vous au [576](#).

60

« Au début des temps, il n'existait pas de frontières entre la vie et la mort, dit Emeritus. Cette situation devint rapidement intolérable et l'Archange Abdiel fut envoyé sur terre pour séparer le monde des vivants de celui des morts. Pour cela, il créa deux épées. L'une d'elles, l'Épée de la Mort, devait rester enterrée à jamais. Hélas, elle fut rapportée de l'enfer par le Paladin Ganelon ! Il espérait s'en servir contre les forces du Mal, mais les puissances obscures contenues dans cette épée eurent vite fait de le pervertir. La triste fin de Ganelon est connue de tous, et point n'est besoin que je te la raconte ici. L'Épée de la Mort, plus connue sous le nom de Griffes du Démon, serait maintenant quelque part ici, à Marazide. L'autre épée renfermerait dans sa lame l'essence de Vie. De nombreux chevaliers m'ont parlé de cette épée mythique, capable de dispenser aussi bien la vie que la mort... D'après ce que je sais, l'Épée de Légende ou

Lame Essentielle fut brisée dans le désert glacé de Krarth par Yaunt aux Sept Yeux... Je la croyais à jamais détruite, mais apparemment, ce n'est pas le cas... » «L'Épée de Légende ne fut-elle pas créée pour détruire les cinq archimages ? » demandez-vous à Emeritus. « Pas si l'on se réfère au mythe que je viens de mentionner, répond-il. Mais la même légende peut prendre de multiples formes et répondre aux aspirations de nombreux peuples. Même si elle ne fut pas forgée à cet effet, l'Épée de Légende doit posséder le pouvoir de vaincre les archimages, car leur nature est celle des Morts Vivants, ils vivent encore dans cette frange obscure qui sépare les deux mondes... Si tu cherches l'Épée de Légende, je te conseille de rencontrer Susurrien. Ce prince d'Opalar a maintenant quitté les territoires du Tahashim. Cela vaut mieux, car cet homme est un être malfaisant et son seul but est de posséder pour lui seul la Griffe du Démon. Il pourra peut-être te renseigner sur l'Épée de Légende, car les deux armes sont inextricablement liées... » Rendez-vous au [137](#).

61

VOLEUR : Vous tentez de forcer la serrure. Jetez quatre dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre Niveau, rendez-vous au [483](#). Si vous obtenez un résultat supérieur, rendez-vous au [447](#).

62

Vous n'avez d'autre solution que de payer la somme demandée. Devant vos airs rageurs, Alexius tente de vous amadouer. « Peut-être pourrai-je vous rendre service, dit-il d'une voix mielleuse. Voici quelques jours, un visiteur important a occupé votre suite. Il venait de Chaubrie et disait souffrir de la lèpre. Il venait consulter un certain Emeritus. Cet homme connaît toutes les réponses, m'a-t-il dit... Je ne sais pas les raisons qui vous ont menés à Crescentium, mais je vous conseille d'aller voir cet Emeritus. Peut-être pourra-t-il vous être utile... » Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [85](#). Sinon, rendez-vous au [537](#).

63

Le serviteur se mord les lèvres et vous regarde d'un air craintif. «Je regrette que vous ayez pris ombrage, dit-il. Je maîtrise mal votre langue. Il se peut que je vous aie offensé malgré moi. » Son excuse ne vous convainc guère. Si vous désirez lui donner une correction, rendez-vous au [211](#). Si vous préférez le laisser partir, rendez-vous au [205](#).

64

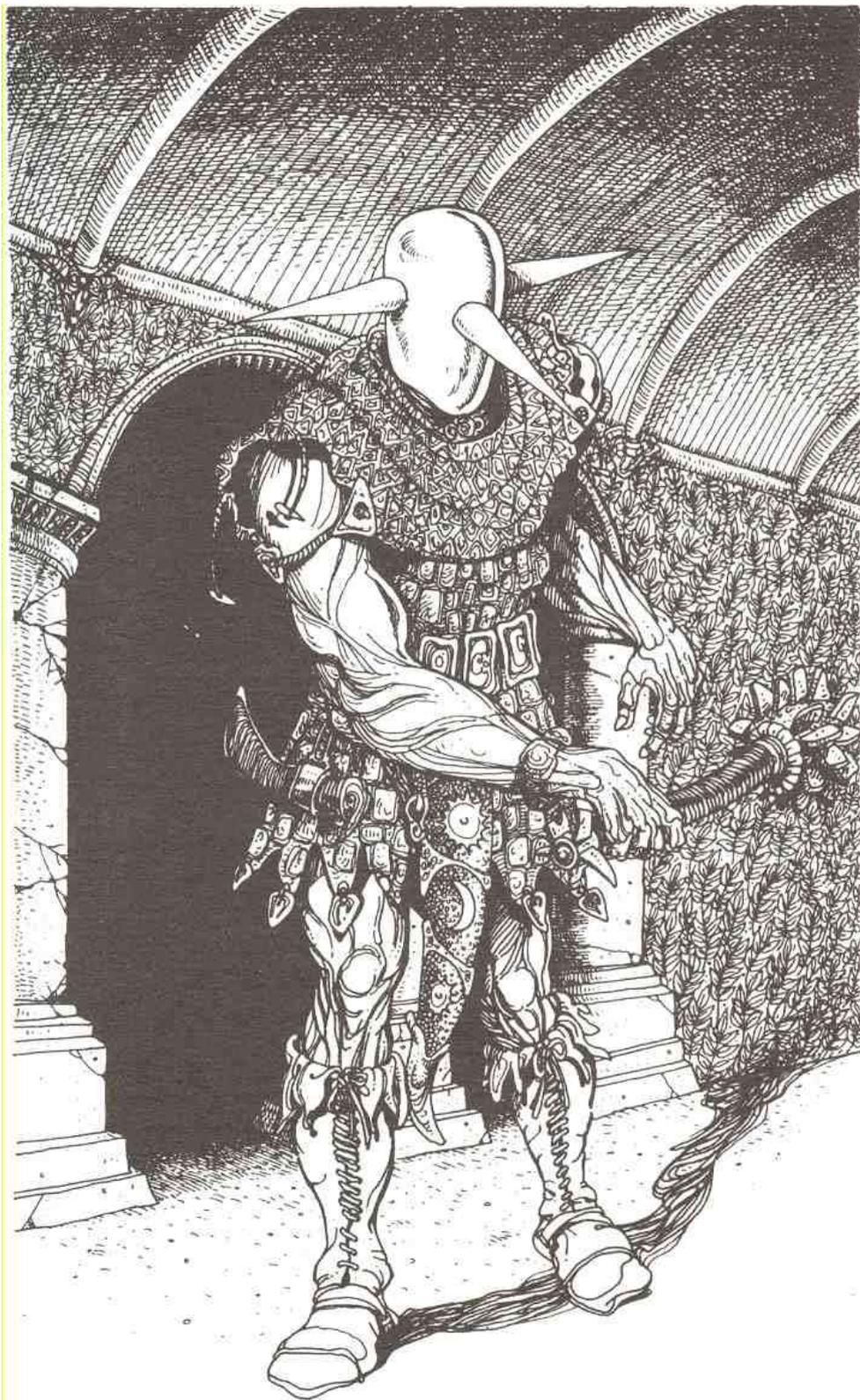
MAGICIEN : Vous arrachez le miroir des mains du lépreux et le tendez au Faltyn, qui le fait aussitôt disparaître dans son monde. La créature émet un ricanement satisfait et se faufile sous la porte. Quelques secondes plus tard, le battant s'ouvre à nouveau et vous quittez la pièce. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez ouvrir l'autre porte (rendez-vous au [377](#)) ou bien grimper au deuxième étage (rendez-vous au [97](#)). Si vous préférez retourner à vos chambres pour dormir, rendez-vous au [151](#).

65

Vous débouchez dans une vaste salle voûtée se prolongeant d'est en ouest. Vous remarquez deux entrées de part et d'autre de celle qui vous a amené jusqu'ici, ainsi que deux arches ménagées dans le mur du sud. Les parois de la salle sont recouvertes de feuilles métalliques imitant à la perfection le feuillage d'un frêne. Soudain, un cliquetis métallique attire votre attention. Un gigantesque guerrier vient de pénétrer dans la salle. Ses traits sont dissimulés par un heaume d'où jaillissent trois pieux acérés. Il manie une lourde masse et s'avance lentement. Si vous êtes passés par la salle des bas-reliefs, rendez-vous au [512](#). Sinon, rendez-vous au [285](#).

66

Son histoire est confuse et se perd en interminables digressions. Il commence à vous raconter de quelle manière il dut bannir trois de ses frères, impliqués dans un complot visant à l'éliminer. Deux heures plus tard, vous écoutez le récit de sa récente rencontre avec un mage venant de l'est... Il se fait tard, et la fatigue commence à se faire sentir... Chaque joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec trois dés. Si un ou plusieurs joueurs ont réussi ce lancer, rendez-vous au [424](#). Si vous êtes seul et que vous avez manqué ce lancer, rendez-vous au [231](#). Si tous les membres de votre groupe ont manqué ce lancer, rendez-vous au [582](#).



65 Dans un cliquetis métallique, un gigantesque guerrier vient de pénétrer dans la salle.

67

« Désolé, dites-vous. Nous ne pouvons nous permettre d'interrompre notre quête. Nous devons nous séparer. » Le moine sourit avec bienveillance. « Je comprends, dit-il. Vous m'avez sauvé la vie. Tout espoir n'est pas perdu... Je vais emprunter le Passage Astral pour retourner au monastère. Là bas, je formerai de nouvelles troupes. Il nous reste encore cinq ans. Je saurai bien retrouver la pousse d'ici-là. » Vous prenez place dans la paume du Djinn. « Que Dieu vous aide ! » criez-vous tandis que le Djinn s'éloigne. Bientôt, la roche grise disparaît à l'horizon. Rendez-vous au [550](#).

68

L'oiseau Roc poursuit inexorablement la traversée de l'océan, ne s'arrêtant que deux jours plus tard, sur une île désolée. Vous êtes perdus en pleine mer, à des milliers de kilomètres des terres Tahashim. Votre quête se solde par un échec...

69

« Nous acceptons avec plaisir, dites-vous. Il nous sera très instructif d'étudier les méthodes des valeureux chevaliers de la Chapelle. » Tobias pousse un profond soupir. « Hélas, la secte des Marijahs partage vos sentiments ! Nous avons passé des arrangements avec eux, mais aujourd'hui nous le regrettons amèrement. Ces assassins nous espionnent et tentent de tirer profit de la moindre information... Je vous demanderai donc d'être vigilants. » Tobias vous désigne un jeune officier : « Vous partirez en patrouille avec Messire Balian. » Tobias vous salue et quitte la table, vous laissant en compagnie de Balian. Rendez-vous au [104](#).

70

MAGICIEN : Vous pouvez employer les sortilèges suivants : Appel au Faltyn (rendez-vous au [52](#)), Détection de la Magie (rendez-vous au [252](#)) ou Oracle (rendez-vous au [5](#)).

71

Le rayon percute le Djinn de plein fouet et explose. Chaque joueur perd 4 dés d'ENDURANCE (moins la Protection de son armure). Les survivants sont brûlés et leur total d'ENDURANCE est amputé de 2 points. Le Djinn pousse un hurlement de rage et survole la terrasse en rase-mottes, provoquant la panique chez les mages et interrompant leur chant. Le Djinn vous dépose et s'élance à nouveau à l'attaque. Rendez-vous au [485](#).

72

Par prudence, vous préférez partir par l'extérieur de la tour. Vous entamez la descente, agrippés aux moellons en saillie quand soudain, une silhouette apparaît par-dessus le parapet. L'homme qui vous a parlé précédemment se penche vers vous. Il tient un crâne à la main. « Je connais un moyen plus rapide de descendre ! » hurle-t-il. A ces mots, il lance le crâne sur le premier joueur selon l'ordre de marche. Assommé sous le choc, celui-ci tombe et perd 6 points d'ENDURANCE (l'armure n'assure aucune Protection). Les survivants atteignent rapidement le sol et s'enfuient dans la nuit, sous les imprécations de la Goule ricanante au sommet de la tour. Rendez-vous au [164](#).

73

Vous savez que Susurrien habite au-dessus d'une boucherie. Vous pénétrez dans l'échoppe, où un géant barbu armé d'un tranchoir s'affaire à débiter un bœuf. Il relève la tête à votre arrivée et, sans cesser son ouvrage, il désigne l'escalier au fond de la pièce. Vous entamez l'ascension des marches. Rendez-vous au [283](#).

74

Vous brandissez le miroir devant la créature. Le Gardien-Chien s'arrête aussitôt et se protège la face. Rendez-vous au [286](#), mais vous pourrez frapper librement le monstre au premier Assaut.

75

MAGICIEN : Si vous désirez employer votre sortilège d'Oracle, rendez-vous au [562](#). Si vous préférez recourir à la Détection de la Magie, rendez-vous au [213](#).

76

« Nous devons trouver un navire, dites-vous. Il est important que nous soyons dans deux jours à seize milles dans les eaux du Golfe. » Vous passez sous silence les motifs de votre voyage, n'accordant qu'une confiance limitée à cet étranger. « Vous avez de la chance de m'avoir rencontré, dit-il aussitôt. En cette période de l'année, un monstre marin appelé le Dendan rôde dans les eaux. Il est capable de pulvériser un navire dans ses mâchoires. Aucune embarcation ne voudra prendre la mer. » Si vous désirez lui demander conseil, rendez-vous au [113](#). Si vous préférez ne pas tenir compte de ses dires et poursuivre votre route, rendez-vous au [314](#).

77

Le marin avait mentionné ce monstre, qu'il appelait le Dendan. Le sorcier de Yamato l'avait renvoyé dans les profondeurs grâce à une formule magique, mais laquelle était-ce ? Hui You-Yang (rendez-vous au [551](#)), Ching Tso (rendez-vous au [390](#)) ou bien Li-Chur Ao-Chur (rendez-vous au [552](#)) ?

78

VOLEUR : Il vous faut absolument attirer le gardien à l'intérieur de la cellule. Vous pourrez alors le maîtriser et vous enfuir. Mais comment faire ? Simuler la maladie ? Il ne tombera pas dans le piège. C'est un geôlier expérimenté et, dans ces prisons, un cadavre de plus ou de moins, cela ne fait pas de différence... Il faut trouver une ruse... Jetez deux dés : Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre Niveau, une idée lumineuse jaillit dans votre esprit (rendez-vous au [90](#)). Si vous obtenez un résultat supérieur, aucune solution ne vous vient (rendez-vous au [145](#)). Notez qu'un résultat de 12 signifie l'échec de votre tentative, quel que soit votre Niveau.



79

« Bah ! grogne Shamber. Qui peut savoir ? Le pilote est mort depuis longtemps et une destinée aveugle trace notre route. Tout ce que je peux vous dire, c'est que nous demeurerons seulement cinq minutes dans votre monde. Passé ce délai, vous deviendrez pour l'éternité des marins de ce vaisseau. » Vous tournez aussitôt les talons et vous foncez en direction des cabines. Rendez-vous au [59](#).

80

L'automate vous observe un instant avant de soulever sa masse et de s'élaner à l'attaque. Rendez-vous au [285](#).

81

Quel objet allez-vous employer ? La fourche de cristal (rendez-vous au [305](#)), la fiole de cuivre (rendez-vous au [222](#)) ou le miroir d'or (rendez-vous au [74](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [286](#).

82

Vous poursuivez votre route, le regard fixé sur la ligne de l'océan. Dans deux jours, à seize milles au sud, le vaisseau d'Hunguk apparaîtra pour quelque temps dans le monde des mortels. Serez-vous prêts pour le rendez-vous ? Si vous possédez le tapis volant d'Auguste de Vanterie (obtenu lors de votre précédente aventure, *Le Maître des Rêves*), rendez-vous au [383](#). Si vous ne possédez pas cet objet, rendez-vous au [577](#).

83

La porte blanche s'ouvre sur une pièce obscure aux murs recouverts de tentures de soie mauve. Une silhouette se redresse dans la pénombre. « Entrez si vous voulez, dit-elle, mais fermez la porte, il y a un courant d'air. » Si vous voulez entrer, rendez-vous au [208](#). Si vous préférez refermer la porte et tenter la porte noire, rendez-vous au [377](#). Si vous préférez visiter le deuxième étage, rendez-vous au [97](#). Sinon, vous quittez la tour pour aller dormir (rendez-vous au [151](#)).

84

Le marin tire sur sa bouffarde et demeure un instant les yeux dans le vide. « Beaucoup étudient la trame de leur vie, cherchant l'image qu'elle dessine, sans savoir que c'est la trame même qui est la vie. » Vous lui demandez de s'expliquer sur cette remarque sibylline, mais il sombre rapidement dans un sommeil embrumé de Tahac. Rendez-vous au [236](#).

85

PRÊTRE : « Je connais Emeritus, dites-vous. Nous avons étudié ensemble. Mais tu ne nous a pas prévenus qu'un lépreux avait occupé notre chambre... C'est très grave. » Alexius demeure un instant sans voix. « Je... J'ai fait changer les draps, bafouille-t-il, et les locaux ont été aérés. » Vous fronchez les sourcils : « Les esprits malins sont la cause de la maladie, tu aurais dû faire bénir la chambre. Le moine ne t'a donc pas prévenu de cela ? Tu t'es rendu coupable d'une faute grave et tu tombes sous le coup de la loi. Rends-nous notre argent, ou bien les chevaliers de la Chapelle seront prévenus... » Alexius vous remet aussitôt l'argent que vous lui avez donné et vous prenez congé sans attendre. Vous traversez la ville et vous arrivez bientôt en vue de la demeure d'Emeritus. Ce dernier vient à peine de rentrer de consultation et, malgré la fatigue du voyage, il vous accueille avec chaleur. Vous échangez des souvenirs pendant qu'il se restaure et vous lui présentez les fragments de l'Épée de Légende. Les voyant, il manque de s'étouffer. « Incroyable ! s'exclame-t-il. Je croyais l'Épée de Vie détruite à jamais... » Rendez-vous au [60](#).

86

Susurrien se tourne soudain vers la fresque qui orne le mur : « Cette oeuvre est particulièrement réussie, n'est-ce pas ? Elle fut trouvée dans un temple noyé sous les cendres. Ce qui y est montré va à l'encontre de tous les préceptes de la Foi Tahashim mais, il y a encore quelques siècles, les populations adoraient les dieux que vous voyez représentés ici. » Vous ne pouvez réprimer un frisson devant les horreurs dépeintes. « Comment peut-on adorer de tels monstres ? » dites-vous avec dégoût. Susurrien esquisse un sourire condescendant. « Vous autres Coradiens êtes si prudes. Ces dieux étaient craints, de la même manière que vous craignez le Diable. Cela prouve la réalité de son pouvoir. » Ces discours commencent à vous ennuyer sérieusement. « Quand partons-nous ? tranchez-vous. L'Hatuli est-il enfin prêt ? » Susurrien sourit à nouveau. « Regardez, dit-il. Cette créature serpentine dotée de trois têtes humaines est Azidahaka, le Démon

de la Destruction. Ce vieillard avec des racines sur le crâne est le Yazir, Démon de la Fourberie. On le dit maître en sorcellerie... Cette femme couverte de pustules et affublée d'une tête de mouche est Nazu, le démon de la putréfaction. Vous la rencontrerez sûrement le jour de votre mort... » Vous avancez d'un pas, l'air exaspéré : « Finissons-en avec ces horreurs. Allons chercher les Épées si le Hatuli est prêt et mettons un terme au plus vite à cette odieuse alliance. » Susurrien vous toise d'un oeil mauvais. « Vous avez raison, dit-il. Notre collaboration n'a que trop duré... » Il murmure quelques mots dans une langue inconnue et brusquement l'atmosphère de la pièce devient obsédante. Les chandelles vacillent comme sous le vent, générant trois ombres gigantesques sur le mur. Les Démons de la fresque se sont évanouis... Rendez-vous au [300](#).

87

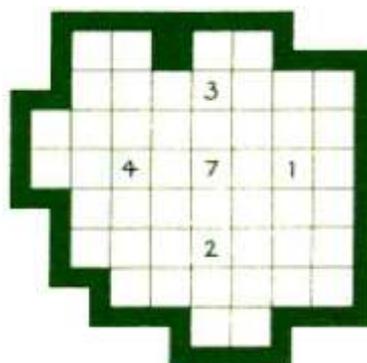
La quatrième version de la créature se lève des débris de la précédente et s'élançe à l'attaque.

SEPT-EN-UN (Dommages 4 dés)

FORCE : 9 HABILITÉ : 5

POUVOIR : 9 ENDURANCE:30

L'idole ne possédant pas de cerveau, elle est insensible au sortilège d'Asservissement. Si vous désirez employer un objet, notez le numéro [87](#) sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [402](#). Si vous combattez et si vous remportez la victoire, rendez-vous au [382](#).



88

Vous arrivez bientôt en vue de la Maison des Vents du Désert. Le bâtiment, flanqué de part et d'autre de dortoirs et d'étables, est recouvert de plaques de marbre vert. Au centre de la bâtisse se dresse une tour entièrement ornée de bas-reliefs et surmontée d'un dôme de cuivre. Si Susurrien est ici, il doit se trouver dans cette tour. Votre intuition était juste. Un serviteur vous guide jusqu'au dernier étage et vous fait entrer dans une pièce obscure, unique ment éclairée par des chandelles à la flamme vacillante. Le mur du fond est occupé par une fresque représentant la défaite des Sybarites devant les anciens dieux tahashim. Soudain, un rideau s'ouvre et Susurrien fait son apparition. Il est vêtu de beige et un saphir de la taille d'un neuf scintille au centre de son turban. « Je vous attendais plus tôt, dit-il d'une voix lasse. Avez-vous les yeux de l'Hatuli ? » Si vous désirez les lui remettre, rendez-vous au [347](#). Si vous voulez lui demander des garanties, rendez-vous au [194](#). Si vous ne les possédez pas, rendez-vous au [384](#).

89

Les contrebandiers brandissent leurs épées, mais Langresin les arrête d'un geste de la main. « Encore toi, grogne-t-il. Tu n'aurais pas dû intervenir cette fois-ci. Mes associés ne sont pas aussi patients que moi... » L'un des associés, un gigantesque barbare chevelu, le visage tailladé de part en part, soupèse son épée en grognant. Si vous êtes seul, rendez-vous au [266](#). Si vous êtes deux ou plus, rendez-vous au [247](#).

90

VOLEUR : Quelques heures plus tard, la porte de votre cellule s'ouvre à nouveau. « Je m'ennuie, grogne le geôlier. Je vais donc me distraire un peu à vos dépens... » Vous secouez la tête d'un air résigné. « Je peux comprendre ta haine, dites-vous. La nature ne t'a guère épargné, elle a fait de toi un être hideux et contrefait. Tu as souffert toute ta jeunesse des plaisanteries des enfants de ton âge et, maintenant, les bureaucrates de la Citadelle te traitent comme un esclave... Alors tu te venges... Je ne peux te blâmer de cela... J'ai moi aussi connu des tourments identiques. » Le geôlier vous observe, incrédule. « Tu as raison, grogne-t-il. Mais comment peux-tu comprendre ? Ton corps n'est pas difforme, tu n'es pas laid... » Vous lui souriez d'un air amical. « Autrefois, j'étais comme toi. Les enfants me jetaient des pierres, les chiens me mordaient les mollets quand ils me voyaient... Heureusement je fis la connaissance d'un

vieux sorcier et, grâce à sa puissante magie, il me transforma en un être normal. » Le géôlier vous regarde, interdit, persuadé que vous dites la vérité. « Je veux rencontrer ce sorcier ! hurle-t-il. Aide-moi et je te libère... » Vous esquissez un sourire. « Soit, dites-vous. Je vais t'écrire une lettre d'introduction. Mon ami s'occupera de ton cas en priorité... » Le géôlier vous soulève dans ses bras en pleurant de joie. Si vous avez déjà rencontré Tobias, le commandant des chevaliers de la Chapelle, rendez-vous au [495](#). Sinon, rendez-vous au [246](#).

91

« Personne n'est dupe de votre mascarade, dites-vous d'une voix froide. Vous n'êtes rien d'autre qu'une bande de petits voleurs minables. Si vous voulez votre argent, il faudra venir le chercher... » Un silence pesant tombe soudain sur la pièce. Les marins se déploient autour de vous. Si vous désirez vous emparer de vos armes, rendez-vous au [191](#). Si vous préférez attendre qu'ils bougent les premiers, rendez-vous au [453](#).

92

Tobias plonge à nouveau dans l'examen de ses cartes, ne vous accordant qu'un vague regard lorsque vous prenez congé. Rendez-vous au [193](#).

93

Elle appelle un jeune homme qui ravaudait les filets. « Voici mon grand fils, Ridaq, dit-elle. Mon garçon, peux-tu nous préparer le café ? » Le jeune homme s'éloigne en courant vers la maison. Vous accompagnez la vieille femme et vous pénétrez à sa suite dans la salle commune. Ridaq apporte à chacun un bol de ce café amer que les Tahashim boivent constamment. Bientôt, votre attention se porte sur la cour intérieure de la maison et vous remarquez un cheval de bois, grandeur nature, placé au centre. Si un marin tahashim vous a remis une cheville de bois, rendez-vous au [519](#). Sinon, rendez-vous au [469](#).

94

Vous vous élancez le long d'une vaste avenue, au centre de laquelle se trouve un bassin entouré de palmiers. Comme vous passez à côté, il vous semble apercevoir un personnage entre les arbres. Aussitôt, une phrase vous vient à l'esprit : l'étranger dans l'oasis, le nom Badawin de ma mort. Vous accélérez l'allure et vous arrivez devant une bifurcation. Une petite allée bordée de hauts murs s'ouvre sur votre droite. Là, un petit singe vous observe un instant avant

de prendre la fuite. Si vous désirez partir dans cette direction, rendez-vous au [321](#). Le chemin sur votre gauche est une voie pavée de céramiques. Si vous voulez vous y engager, rendez-vous au [457](#).

95

MAGICIEN : Le geôlier est sous votre contrôle. Vous lui ordonnez d'ouvrir votre cellule et de vous conduire à l'extérieur. L'homme vous mène à une porte dérobée. Aussitôt, vous le bâillonnez et vous le cachez dans un recoin avant de vous enfuir. Rendez-vous au [164](#).

96

Une violente querelle oppose deux mendiants. Vous pouvez entrevoir le scintillement des lames dans le soleil matinal. Balian s'avance d'un pas assuré. « Arrêtez ! hurle-t-il. Cessez le combat, ou je vous envoie en prison ! » D'un geste vif, il agrippe le poignet d'un mendiant, le forçant à lâcher les deux pièces d'argent qu'il serrait dans son poing. Le mendiant se débat un instant et Balian se plie brusquement en deux, le visage tordu par la douleur. Vous n'avez pas vu le mendiant frapper, mais le sergent a observé toute la scène et, d'un violent coup de poing, l'envoie mordre la poussière. L'autre mendiant en profite aussitôt pour se fondre dans la foule. Un genou à terre, Balian se tient le côté en grimaçant. « Quel imbécile je suis, dit-il. Je mériterais d'être mort. » Le sergent l'aide à se relever. « Venez, capitaine. Emeritus n'habite pas loin. Il aura tôt fait de soigner cette blessure. » Vous escortez Balian jusqu'à une bâtisse blanche dans le quartier des orfèvres. Le guérisseur panse rapidement la plaie et donne à Balian un bol de tisane. « Évitez de bouger pendant quelques jours », dit-il. Balian se relève en titubant et remercie Emeritus. Vous vous apprêtez à partir à sa suite quand le guérisseur vous arrête par le bras. « Si cela ne vous dérange pas, capitaine, j'aimerais m'entretenir un instant avec cet homme. » Balian acquiesce. « Nous nous retrouverons au temple », murmure-t-il. Emeritus attend que la troupe se soit éloignée pour vous conduire dans son cabinet. Il désigne alors le pommeau et le fourreau qui ne quittent jamais votre côté. « Vous possédez des fragments de l'Épée de Vie, dit-il calmement. Je les croyais perdus à jamais... » Rendez-vous au [60](#).

97

A mi-chemin de l'escalier, un mur d'énergie, dernier vestige des pouvoirs de Psyché, vous empêche d'aller plus avant. Dépités, vous devez retourner au premier étage. Rendez-vous au [171](#).

98

VOLEUR : Jetez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez à la tromper (rendez-vous au [319](#)). Si vous obtenez un résultat supérieur, elle remarque votre tentative (rendez-vous au [548](#)).

99

Vous retournez sur la plage. Les brumes se dissipent peu à peu. Le vaisseau fantôme a disparu mais vous pouvez encore sentir son inquiétante présence dans l'atmosphère. Un silence pesant plane sur les flots. La mer d'huile scintille étrangement à la lueur de la lune. Rendez-vous au [573](#).

100

Vous frappez la fourche contre le panneau de bois, mais hélas, elle se brise aussitôt ! Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*. Soudain, la porte vire au rouge et une intense chaleur s'en dégage... Rendez-vous au [447](#).

101

Aussitôt, les gardes vous désarment (rayez les armes de votre *Feuille d'Aventure*), mais ils vous autorisent à garder votre armure et le reste de votre équipement. N'oubliez pas que, sans armes, votre FORCE et vos Dommages sont réduits chacun de 2 points. Vous êtes conduits sous bonne escorte jusqu'au Bastion du Rocher, gigantesque citadelle grise dominant la ville. Les gardes vous emmènent dans les souterrains et vous poussent sans ménagement dans une cellule humide. La porte se referme derrière vous avec un claquement sinistre. Au moins avez-vous trouvé un endroit où dormir... Rendez-vous au [470](#).

102

MAGICIEN : Vous décidez d'employer la ruse. « Il n'est pas certain que tu puisses m'écraser », déclarez-vous avec une moue condescendante. Le Djinn fronçe les sourcils. « Comment peux-tu en douter, mortel ? Chacun de mes orteils est plus large que ton corps. Je vais t'aplatir comme une crêpe, sans même devoir appuyer... » Vous esquissez un sourire. « Ta taille importe peu si tu es constitué d'air chaud, comme je le pense. » Le Djinn émet un grondement qui fait vibrer l'air autour de lui. « Je vais te pulvériser, mortel ! » s'exclame-t-il en levant une jambe au-dessus de vous. « Je suis plus résistant que tu ne le penses ! vous écriez-vous pour l'arrêter. Je suis prêt à le parier. Si tu m'écrases, je te transmettrai toute ma magie, mais si je survis, alors tu devras exaucer trois de mes souhaits... » Le Djinn éclate de rire. « D'accord, mortel, prépare-toi à me céder tes sortilèges. » Vous vous concentrez sur votre sortilège de Téléportation et vous le gardez en tête, tandis qu'il lève son pied. Vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total de POUVOIR avec 2 dés + 2 pour parvenir à vos fins. N'oubliez pas que le fait d'avoir le sortilège en tête réduit votre total de POUVOIR de 1 point. Si vous réussissez votre sortilège, rendez-vous au [223](#). Si vous le manquez, rendez-vous au [163](#).

103

Dissimulés par le brouillard, vous vous faufilez dans l'orangerie, à l'abri de la magie de Psyché. Une fois ou deux, vous croyez entrevoir des silhouettes furtives virevoltant au-dessus de vos têtes et entendre les cris de rage de la sorcière, mais le brouillard du Faltyn vous protège jusqu'à ce que vous atteigniez les remparts de la cité. Rendez-vous au [170](#).

104

La ferveur de Tobias a déteint sur vous et il vous tarde de partir en mission. Balian vous invite cependant à vous rasseoir d'un geste apaisant. « Nous avons le temps, dit-il. J'étais en poste bien avant l'arrivée de Tobias et je ne partage pas ses méthodes. » Il appelle un esclave et ordonne qu'on lui apporte de la viande froide, du pain et du café. Vous avalez cette nourriture avec un appétit renouvelé et chaque joueur blessé récupère 1 point d'ENDURANCE. « Allons-y, maintenant, reprend Balian, je vais rassembler mes hommes. » Vous convenez de vous retrouver aux portes de la forteresse. La patrouille est composée de trois hommes et un sergent. Bien que portant le tabard aux armes de l'Ordre, ils ne sont pas chevaliers, mais vous constatez vite qu'ils vouent une

entière dévotion à leur chef. Vous partez au hasard des rues et, de temps à autre, les hommes s'arrêtent pour interroger un passant ou discuter un instant avec les marchands. Malgré leur apparente bonhomie et leur attitude nonchalante, vous comprenez vite qu'ils possèdent un réseau d'indicateurs et qu'aucun événement de la cité ne leur est inconnu. Bientôt, des cris attirent votre attention. Des badauds forment le cercle à quelques pas devant vous. Si vous désirez observer de loin, rendez-vous au [96](#). Si vous préférez briser le cercle et voir ce qui se passe, rendez-vous au [297](#).

105

Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [452](#). Sinon, vous devez quitter votre cachette et provoquer les contrebandiers. Dans ce cas, le voleur et le prêtre disposent d'un Assaut pour décocher des flèches avant que les hommes n'arrivent au contact. Rendez-vous au [266](#).

106

Alexius vous conduit dans une suite au dernier étage de l'hôtel. Depuis le balcon, vous pouvez admirer le panorama de la ville illuminée. Epuisés par cette journée, vous vous retirez dans vos chambres et vous plongez dans un sommeil paisible. Le lendemain matin, Alexius, escorté de trois servantes, vient vous apporter un copieux petit déjeuner composé de feuilles de vigne fourrées de riz, de dattes, de pain frais et de lait chaud. Vous mangez de bon appétit. Chaque joueur blessé récupère un nombre de points d'ENDURANCE équivalant à la moitié de son total de départ, plus (si nécessaire) 2 autres points pour le déjeuner. Au moment de quitter l'hôtel, Alexius vous tend la note. Vous manquez de vous étouffer en lisant la somme demandée : 10 Pièces d'Or par personne ! Si vous acceptez de payer, rayez la somme de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [62](#). Si vous refusez de payer, rendez-vous au [376](#).

107

Vous n'avez aucune envie de vous laisser surprendre en pleine rixe par la patrouille de nuit. Vous quittez l'auberge sans tarder et vous débouchez dans la rue déserte. Aussitôt, vous courez vous cacher à l'abri d'une ruelle obscure. Quelque temps plus tard, Alexius réapparaît, entouré d'une dizaine de gardes armés... Rendez-vous au [164](#).

108

Au contraire, l'oiseau prend de l'altitude ! Vous n'avez donc en tête que le mot pour le faire grimper... L'air vient à manquer dans les hautes sphères. Vous vous sentez désorientés et un calme intense vous envahit... Si vous êtes un prêtre solitaire, rendez-vous au [403](#). Si vous êtes prêtre avec vos compagnons, rendez-vous au [543](#). Si votre groupe ne compte pas de prêtre, vous mourez tous d'asphyxie. Votre aventure est terminée.

109

PRÊTRE : Les joueurs qui se sont enduits le pourtour des yeux avec de l'argile sont capables de voir le monstre. Rendez-vous au [476](#) pour combattre la créature invisible, mais calculez les Dommages avec les deux dés habituels. De même, les joueurs protégés par l'argile ne subissent pas de perte définitive de points d'ENDURANCE.

110

Vous demandez à Tobias quelle est la signification de l'étoile à huit branches qui orne le tabard des chevaliers de la Chapelle. « Les opinions varient, répond-il avec une note de ferveur dans la voix. Certains prétendent que notre emblème représente la Roue des Cieux, sur laquelle les archanges emprisonnent les âmes de ceux qui ont failli à la parole du Sauveur. Pour d'autres, les huit branches sont les huit épées des fondateurs de notre Ordre. Je pense quant à moi que les huit branches représentent les qualités que tout bon chevalier se doit de posséder : l'intransigeance devant les forces du Mal, la vigilance contre les ruses pernicieuses du Démon, l'ardeur à combattre les hérétiques... » Tobias poursuit son énumération et vous en venez à regretter de l'avoir lancé sur ce sujet. Bientôt, il s'arrête pour reprendre son souffle et vous profitez aussitôt de l'occasion pour prendre congé de lui. Rendez-vous au [193](#).

111

Avec l'aide de Ridaq, vous sortez le cheval dans la rue et vous prenez place sur son dos. Aussitôt, une foule de gamins et de badauds se rassemble. Vous pressez sur la cheville et le cheval s'élève de quelques mètres. « Le temps m'a appris à reconnaître la bonté chez les hommes, dit Ménira. Que la paix et la sécurité vous accompagnent dans votre voyage. » Vous les saluez une dernière fois avant de vous envoler dans les airs. Rendez-vous au [510](#).

112

VOLEUR : Vous suspectez Alexius de ne pas vous traduire les tarifs exacts. Il vous propose une suite princière pour un prix ridicule, mais au matin, il vous faudra payer le prix marqué, sous peine de tomber sous le coup de la loi. Vous n'êtes pas sûr de ce que vous avancez puisque vous ne pouvez lire ce qui est inscrit, mais vous décidez de le prendre à son propre jeu. « Faux ! vous exclamez-vous, guettant sa réaction. Soit tu ne sais pas lire, soit tu nous trompes délibérément... » Rendez-vous au [344](#).

113

L'homme déclare s'appeler Galor. Vous comprenez qu'il exerce le métier de pilleur de tombes. Il vous entraîne bientôt à quelque distance des mausolées et vous désigne un sentier qui serpente dans les collines. « L'autre jour, dit-il, je fus pris d'une brusque envie d'oeufs. Sachant que des mouettes nichaient dans les collines, je partis en exploration. Je n'en trouvai aucun, mais je découvris une grotte où un Roc avait établi son nid. Vous savez, j'en suis sûr, que le Roc est cet oiseau gigantesque que rencontra le marin Simbar lors de ses aventures. Il l'utilisa pour pénétrer dans la citadelle de Sharizeh la Sorcière. Auparavant, il lui avait noué les pattes pendant son sommeil. Lorsque l'oiseau prit son envol, il grimpa vivement sur son dos... » Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [9](#). Sinon, vous pouvez à votre tour partir à la recherche de cette grotte (rendez-vous au [320](#)), ou bien prendre congé de Galor et poursuivre votre route (rendez-vous au [314](#)).

114

Comme le monstre s'avance, vous constatez qu'il vous est difficile de vous concentrer sur lui. Une étrange impulsion vous oblige constamment à détourner le regard. Cette créature a été invoquée pour vous détruire et l'étendue de ses pouvoirs va réduire toutes vos tentatives de défense. Si vous préférez prendre la fuite avant qu'il ne vous atteigne, rendez-vous au [152](#). Si vous désirez l'affronter malgré tout, rendez-vous au [481](#).

115

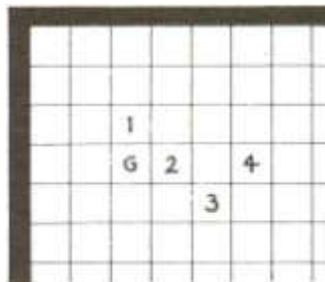
Le serviteur regarde les paillasses, un sourire cupide au coin des lèvres : « Nous pourrions peut-être trouver un arrangement... » Si vous voulez lui remettre de l'argent, décidez d'une somme en Pièces d'Or et rendez-vous au [408](#). Si vous ne désirez pas le payer, allez-vous le menacer pour son impudence (rendez-vous au [63](#)), ou bien le laisser partir (rendez-vous au [205](#)) ?

116

« Y a-t-il de la place pour un nouveau joueur? » demandez-vous en agitant votre bourse. Un marin vous passe le dé avec un large sourire. « Les règles sont simples, étranger, dit-il. Tu paries jusqu'à 3 Pièces d'Or et tu jettes le dé. Si tu obtiens deux, trois ou quatre, tu as perdu. Si tu obtiens onze ou douze, tu as gagné. Autrement, tu passes le dé à un autre joueur, jusqu'à ce que quelqu'un gagne. Le gagnant empoche tous les paris déposés sur la table. » S'il vous reste au moins 1 Pièce d'Or à miser, rendez-vous au [248](#). Si vous préférez retourner vers Alexius pour qu'il vous montre vos chambres, rendez-vous au [106](#).

117

Vous vous avancez prudemment, en tenant le miroir de manière à ce qu'il reflète les rayons du soleil. La Géante prend conscience de votre présence alors que vous alliez l'atteindre. Aussitôt, vous l'aveuglez avec le miroir. Le monstre pousse un hurlement et s'empare de l'ancre, frappant au hasard.



GÉANTE (Protection 1, Dommages 5 dés + 1)

FORCE : 6 HABILITÉ : 5

POUVOIR : 8 ENDURANCE :65

Si le magicien tente de l'asservir, qu'il note le numéro de ce paragraphe avant de se rendre au [139](#). Si vous remportez le combat en trois Assauts rendez-vous au [474](#). Si vous combattez encore, passé le troisième Assaut, rendez-vous au [498](#).

118

Ce qui suit est réservé au joueur qui exprime les souhaits.

« Fais de moi un homme riche », dites-vous au Djinn. Rayez un de vos trois souhaits sur votre feuille. « Bien, dit le Djinn. Je t'accorde dix millions de Pièces d'Or. Cette somme t'attend en Chaubrie, dans le palais que j'ai fait construire spécialement pour toi. Voici un acompte pour tes dépenses quotidiennes... » Aussitôt, des sacs d'or apparaissent à vos pieds. Chaque sac contient 100 Pièces d'Or et compte comme un objet. Vous pouvez en prendre autant que vous voulez et dire à vos compagnons de se servir. (Si vous ne désirez pas les enrichir, le surplus disparaîtra pour s'en aller rejoindre le trésor de votre palais.) Rendez-vous au [338](#).

119

Si vous êtes seul, rendez-vous au [363](#). Si vous êtes en groupe, tendez le livre à vos compagnons et dites-leur de se rendre au [254](#).

120

Si le prêtre désire léviter, rendez-vous au [235](#). Si le voleur de votre groupe désire tenter de forcer la serrure, rendez-vous au [122](#). Si leurs deux tentatives ont échoué, vous devez retourner vous coucher. Rendez-vous au [151](#).

121

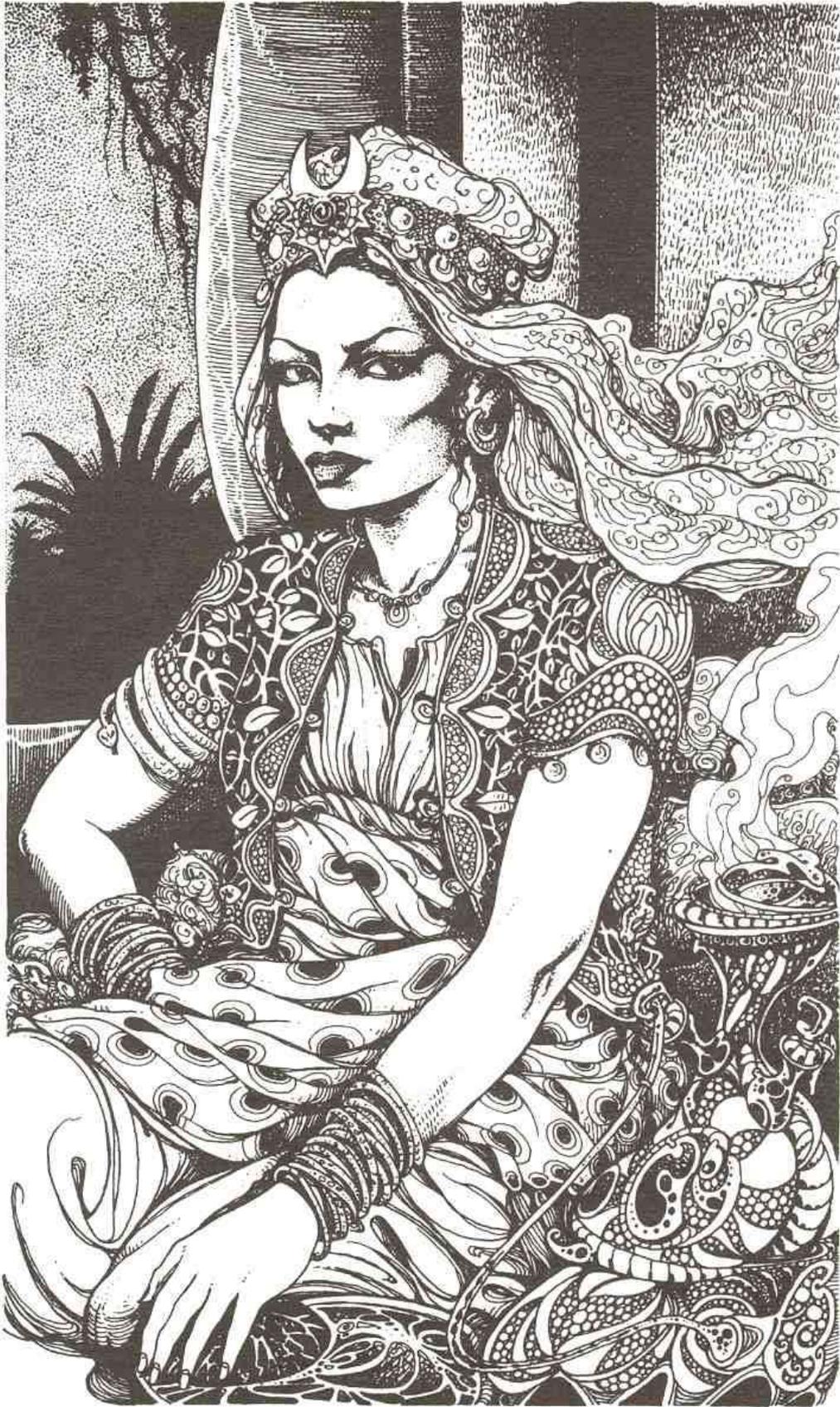
Psyché vous invite à prendre place sur les coussins de soie disposés dans sa véranda. Vous lui faites part de votre quête tout en contemplant les étoiles qui apparaissent dans le ciel. Psyché se penche vers vous, une étincelle dans le regard. « Peut-être pourrai-je vous venir en aide, dit-elle, je suis une autorité en matière de voyance. » Elle prend un verre de vin et plonge ses yeux verts dans le liquide sombre. « L'Épée de Vie, murmure-t-elle après quelques instants de silence. Je la vois... » Brusquement, elle détourne son visage du verre, comme sous l'effet d'une gifle. « Je suis désolée, reprend-elle. Je ne peux la localiser... Mon destin n'est pas lié à elle. Mais si l'un de vous en possède certains fragments, il pourrait lire par mon intermédiaire... » Elle sourit. « Bien sûr, je dois vous hypnotiser pour cela... » Si l'un de vous est prêt à tenter l'expérience, rendez-vous au [309](#). Si vous préférez ne pas courir le risque, rendez-vous au [371](#).

122

VOLEUR : Vous vous approchez de la porte et vous laissez courir votre main sur le panneau de marbre lisse. Bientôt, vous sentez une légère excroissance, dissimulant le trou d'une serrure. Vous fouillez dans votre havresac et vous sortez un crochet de métal. Les minutes passent et de la sueur perle sur votre front. Le mécanisme de cette serrure est le plus complexe que vous ayez jamais rencontré. Jetez trois dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre Niveau, vous parvenez à crocheter la serrure (rendez-vous au [279](#)). Si vous obtenez un résultat supérieur, rendez-vous au [471](#).

123

Vous êtes dans un jardin entouré de hauts murs. Une entêtante odeur de jasmin envahit l'atmosphère, l'herbe sous vos pieds est encore humide de la rosée matinale. Vous suivez le petit singe qui court entre les bosquets de fleurs et vous apercevez bientôt une tente aux couleurs chatoyantes. Une femme est assise à l'ombre, tenant un calice d'argent. Vous reconnaissez Fatima. « Bonjour, madame, dites-vous en vous inclinant. Votre jardin est un havre de paix. » Fatima vous sourit et vous invite à prendre place à ses côtés. « Tout danger est écarté, dit-elle en vous tendant une coupe de fruits, les démons ne peuvent pénétrer en ce lieu. » Soudain, une porte s'ouvre et un vieil homme mince en tunique de cuir fait son apparition. « Bonjour Hasan », dit Fatima, un peu surprise. Le vieil homme s'incline devant vous. « Excuse ma brusque irruption, Fatima, dit-il en souriant. Je dois couper par ton jardin. Les Neuf Portes demeurent fermées quand Susurrien est à proximité... » Vous sursautez en entendant ce nom. « Susurrien, as-tu dit ? Sais-tu où se cache ce misérable chien galeux ? » Hasan lève un sourcil. « J'espère bien le trouver et le tuer avant ce soir », dit-il, confiant. Aussitôt, vous vous levez et vous saluez Fatima. « Veuillez nous excuser madame, mais nous devons prendre congé. Nous aurions aimé prolonger cette rencontre... » Fatima vous sourit avec indulgence. « Prenez la porte au fond du jardin, dit-elle. Toi aussi, Hasan. Elle vous rapprochera de votre but. » Vous traversez le jardin et vous ouvrez la porte. Vous débouchez sur une petite place au centre de laquelle se trouve un puits. Vous vous retournez vers Hasan, mais le vieillard a disparu, ainsi que la porte... Rendez-vous au [202](#).



123 *Fatima vous sourit et vous invite à prendre place a ses côtés.*

124

Vous jetez une pièce en l'air et un gamin l'attrape au vol. Brusquement, le silence se fait, comme tous contemplent, émerveillés, la Pièce d'Or qui scintille sous le soleil. « Allez ! Laissez-nous maintenant ! », dites-vous d'un ton bourru. Les gamins s'éloignent en courant et les hurlements reprennent de plus belles. « Le Père de Tous saura récompenser votre générosité », dit soudain une voix dans votre dos. Vous vous retournez pour apercevoir une vieille femme tahashim à la peau parcheminée. « Voulez-vous entrer chez moi un instant ? » propose-t-elle. Si vous acceptez son invitation, rendez-vous au [93](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [82](#).

125

Employer à nouveau l'oiseau Roc vous semble une mauvaise idée. Vous pouvez le faire atterrir, mais pas le diriger. S'il lui prenait l'envie de s'envoler dans une direction opposée, vous ne pourriez l'en empêcher. Il vous faut trouver un autre moyen de rallier Hakbad... Rendez-vous au [201](#).

126

MAGICIEN : En équilibre instable sur les épaules de votre compagnon, vous scrutez la pénombre. Le seul endroit de la citadelle que vous pourrez atteindre est cette tour, faisant office de charnier et dont la masse sombre se découpe sur le disque lunaire. Vous n'avez pas le choix. Vous vous concentrez et invoquez les symboles et les signes de votre sortilège. Bientôt, les murs de la geôle se dissolvent tout autour de vous... Rendez-vous au [4](#).

127

Si vous avez subtilisé l'Hatuli, rendez-vous au [157](#). Sinon, Susurrien s'est échappé avec lui et vous n'avez plus aucun moyen de trouver l'Épée de Vie. Votre quête est un échec.

128

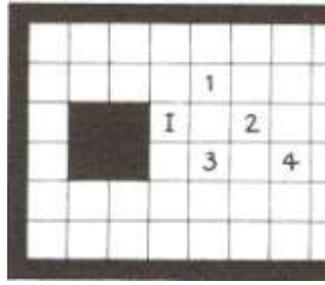
Vous vous approchez prudemment de la tour. Ses murs sont recouverts de mosaïque et un minaret de cuivre coiffe l'ensemble. La porte est en marbre noir poli. Si votre groupe compte un prêtre, il peut tenter de léviter à l'extérieur de la tour (rendez-vous au [235](#)). Le voleur peut tenter de forcer la serrure (rendez-vous au [122](#)). Le chevalier peut tenter d'enfoncer la porte (rendez-vous au [295](#)). Si vous êtes magicien et seul, vous devez retourner vous coucher. Rendez-vous au [151](#).

129

Vous acceptez le présent et vous remerciez le vieux marin. « Ma vie a été bien remplie, dit-il. Maintenant, il ne me reste plus qu'à partager... » Alexius distribue à chacun des bols contenant un épais brouet à la saveur acide. Bien que le goût ne soit guère agréable, ce repas s'avère très nourrissant. Chaque joueur récupère, si nécessaire, un nombre de points d'ENDURANCE équivalant à la moitié de son total de départ, plus 1 point pour le déjeuner. Un peu plus tard, vous quittez l'auberge et vous vous dirigez vers la plus proche fontaine pour procéder à vos ablutions. Non loin de là, vous remarquez une foule rassemblée devant une maison aux murs blanchis à la chaux. Alexius sort de son auberge pour battre des tapis. « C'est la demeure d'Emeritus, vous dit-il. Cet homme est sans nul doute le meilleur guérisseur de la région. » Vous le remerciez de ce précieux renseignement. Le hasard vous a guidé vers le seul homme capable de vous aider dans votre quête. Rendez-vous au [419](#).

130

Le nuage de vapeur stagne un instant à hauteur du plafond avant de se diriger vers le fond de la salle. Vous comprenez alors les intentions d'Icon, mais hélas, vous ne pouvez rien pour l'en empêcher. Le brouillard pénètre dans le Flux Éternel en une gerbe d'étincelles. Instantanément, il se condense et se fige. Icon sort à nouveau du faisceau de lumière. Son armure porte encore la marque de vos coups, mais il n'a plus aucune blessure. Icon s'avance, un sourire narquois au coin des lèvres. « Il me plaît de penser que cette force de vie, à laquelle vous avez dévoué votre existence, sera l'instrument de votre mort... Allez, avancez donc, qu'on en finisse ! »



ICON UNGODY (Protection 2, Dommages 5 dés)

FORCE : 9 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 9 ENDURANCE: 55

Icon est insensible au sortilège d'Asservissement. A cause de son armure de feu, quiconque le frappe en combat subit une brûlure et perd 1 point d'ENDURANCE (l'armure n'assure aucune Protection). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [30](#).

131

Vous vous approchez prudemment de la tour. Un changement s'est opéré dans son aspect. La porte de marbre pend sur ses gonds, et les motifs de la mosaïque sont parcourus de profondes lézardes. Le minaret de bronze est maintenant recouvert d'une patine verdâtre. Vous pénétrez dans la tour, tous vos sens en alerte, scrutant le moindre coin d'ombre, mais rien ne vient troubler le silence. L'escalier s'est effondré et une épaisse couche de gravas et de poussière recouvre le sol. Un objet brillant parmi les décombres attire soudain votre attention. Il s'agit d'une broche ou d'une boucle de ceinture, en or rouge serti de deux rubis ovales en forme d'yeux. L'objet porte le sceau du Prince Iblis, ange déchu devenu prince des Djinns. Notez la broche de rubis du Prince Iblis sur votre *Feuille d'Aventure*, si vous désirez conserver l'objet. Malgré une fouille attentive, vous ne découvrez rien d'autre. Vous retournez à la villa pour y prendre un bain et vous restaurer avant de revenir en ville. Rendez-vous au [521](#).

132

Tobias vous observe tout en vidant son gobelet de vin, une lueur hostile dans le regard : « Si votre quête est juste, l'Ordre de la Chapelle sera le premier à vous prêter main-forte. Mais si, par malheur, vous suivez les traces du Démon, vous nous trouverez sur votre route ! » Si vous désirez lui donner maintenant tous les détails de votre quête, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez aborder un autre sujet, rendez-vous au [110](#).

133

Le boucher vous regarde partir sans mot dire. Vous débouchez à nouveau dans la rue bondée, encore sous le choc de cette entrevue. Vous avez peut-être commis une erreur en acceptant de retrouver les émeraudes pour son compte, mais vous n'aviez pas d'autre choix. Sans sa carte, il vous serait impossible de localiser le navire d'Hunguk. Même si vous vous empariez de la figurine, il n'est pas sûr que vous sachiez la faire fonctionner. Vous vous retournez vers la demeure pour entrevoir Susurrien qui vous observait de sa fenêtre. Ce marché ne vous dit rien qui vaille, mais comme dit le proverbe tahashim : « Quand tous ont faim de la chair de gazelle, le lion et le serpent s'embusquent ensemble. » Votre errance vous conduit à l'extérieur de la ville. Au loin, vous repérez un petit village de pêcheurs. Vous partez dans sa direction, avec l'idée d'y louer un bateau. Mais après plusieurs heures de marche et de multiples circonvolutions, vous vous arrêtez près de petites constructions de pierre à l'entrée scellée. La soif vous tenaille, mais à quelque distance, un homme est assis, buvant à sa gourde. Vous apercevant, il la brandit et déclare : « Le soleil nous protège des créatures qui vivent dans ces tombeaux, mais heureusement, ce vin n'est bon que pour les vivants... » Si vous acceptez de partager son vin, rendez-vous au [458](#). Sinon, rendez-vous au [187](#).

134

« Salut, vieil homme, dites-vous comme le derviche arrive à votre hauteur. Ce sac paraît bien lourd. Que contient-il donc ? » L'homme s'arrête et pose son fardeau sur le sol. « Des livres, répond-il. J'ai là une version apocryphe des paroles du Prophète, le Livre des Cinq Visions, des traités de loi, d'éthique et de mathématique, des volumes de littérature nascérine et opalarienne et quelques manuscrits kaïkهوريens... » Vous émettez un sifflement admiratif. « Tu possèdes là des trésors. Comptes-tu les vendre

? » Le vieillard ricane silencieusement. « Que serait un derviche avec de l'or dans ses poches ? Non, je vais les brûler pour me réchauffer ce soir... » Vous sursautez d'indignation. « Tu plaisantes ! vous exclamez-vous. Ce serait un crime de brûler de telles merveilles. » Le derviche sourit avec indulgence. « Il vaut mieux vivre selon les préceptes du Prophète que les lire. L'action est toujours préférable à la méditation. Mais si vous aimez tant les écrits, voici quelque chose pour vous. » Il fouille dans son sac et en sort un rouleau de parchemin. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous le remerciez de ce présent et vous profitez de l'occasion pour lui demander où se trouve la Maison des Vents du Désert. « Non loin, d'ici, dit-il. C'est au bout de l'avenue. Vous la reconnaîtrez facilement, sa tour est ornée de la constellation de l'Araignée... » A ces mots, il soulève à nouveau son fardeau et reprend sa route. Si vous désirez savoir ce qui est inscrit sur le parchemin, rendez-vous au [518](#). Vous pouvez le faire à tout moment, mais n'oubliez pas, ce faisant, de noter le numéro du paragraphe que vous quittez. Maintenant, rendez-vous au [88](#).

135

MAGICIEN : Si vous désirez jeter un sortilège, rendez-vous au [438](#). Si vous préférez employer un objet, rendez-vous au [136](#).

136

MAGICIEN: Lequel de ces objets allez-vous employer : la broche en rubis d'Iblis (rendez-vous au [348](#)), l'orbe de Feu (rendez-vous au [411](#)) ou bien le miroir d'or (rendez-vous au [353](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets, il vous faut recourir à la magie (rendez-vous au [438](#)).

137

Si certains joueurs désirent se procurer un équipement, Emeritus enverra un de ses serviteurs. Si vous avez besoin de quelque chose, rendez-vous au [578](#). Si vous êtes prêts à poursuivre votre quête, rendez-vous au [186](#).

138

CHEVALIER : Brusquement, vous faites volte-face et vous portez d'instinct la main à votre épée. Hélas, vous aviez oublié que vous l'aviez perdue ! Le pied gigantesque du Djinn apparaît au-dessus de vous, vous recouvrant de son ombre. Vous cherchez en vain à vous protéger, mais la masse descend à

une vitesse vertigineuse et vous écrase comme un insecte ! Le chevalier est mort. Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [572](#). Si le prêtre veut tenter une action, rendez-vous au [420](#). Si le magicien veut intervenir, rendez-vous au [135](#).

139

MAGICIEN : Assurez-vous d'avoir noté le numéro que vous venez de quitter. Cette Géante fut créée par Sahaknathur. Il l'a dotée d'une force prodigieuse, mais aussi d'une protection contre les sortilèges de contrôle. Votre tentative d'Asservissement se retourne contre vous ! Jetez deux dés. Vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total de POUVOIR afin de contrer votre propre sortilège. Si vous obtenez un résultat supérieur, vous êtes immobilisé pour une période de deux à sept Assauts (jetez 1 dé + 1). Retournez au paragraphe que vous venez de quitter.

140

Si vous avez épuisé vos trois souhaits, le Djinn disparaît dans un fracas de tonnerre. Si vous vous trouvez encore sur l'île, votre aventure se termine ici... Si vous avez encore des souhaits à formuler, faites-le maintenant. Il n'est pas permis de demander deux fois la même chose. Si vous désirez des richesses, rendez-vous au [15](#). Si vous désirez des armes ou une armure plus performante, rendez-vous au [558](#). Si vous souhaitez plus de vigueur, rendez-vous au [275](#). Si vous voulez davantage de force, rendez-vous au [540](#). Si vous ne désirez dans l'immédiat rien d'autre que d'être conduits à Hakbad, rendez-vous au [290](#).

141

PRÊTRE : Ce parchemin est un fragment de manuscrit. *Un long destin avait été tracé pour moi, mais maintenant que je me trouve face à cette idole, je ne peux rassembler mes esprits... Je me suis agenouillé, priant le Sauveur pour qu'il me délivre, mais la créature m'a emporté au centre de cette île et placé dans une cage de bambou. Trois prisonniers s'y trouvaient déjà. « Cette île est le repaire du Sept-en-Un », me dirent-ils. Car tel est le nom de cette idole qui en renferme sept. Nous ne savons pas comment un tel prodige est possible, mais je pense quant à moi que le principe est identique aux trois Ifrits qui tentèrent de pénétrer au Paradis...* Le manuscrit s'achève de cette manière. Retournez au paragraphe que vous venez de quitter.

142

Assurez-vous d'avoir noté le numéro du paragraphe que vous venez de quitter. Vous ne possédez plus le crucifix que vous avait remis Tobias. Vous vous attendiez peut-être à quelque désastre, mais rien n'arrive. Ce crucifix n'était qu'un symbole, sans autre pouvoir que celui de vous rappeler à la foi du Sauveur. Retournez au paragraphe que vous venez de quitter.

143

Rapidement, vous plongez votre main dans sa poche et vous reprenez votre argent. Le serviteur en reste muet d'indignation. « Savez-vous bien ce que vous faites ? dit-il d'une voix lourde de menaces. Le Prophète prédit les pires tourments à ceux qui rompent leurs accords... Soyez maudits, vous et vos descendants ! » Vous le renvoyez d'un coup de pied et, sans plus vous préoccuper de ses jurons, vous allez vous allonger sur les lits confortables. Quelques minutes plus tard, vous sombrez dans un profond sommeil. Rendez-vous au [167](#).

144

Quel objet allez-vous employer ? La fiole de cuivre (rendez-vous au [388](#)) ou la lance du Gardien-Chien (rendez-vous au [256](#)) ?

145

Si votre groupe compte un magicien désirant intervenir, rendez-vous au [425](#). Sinon, rendez-vous au [334](#).

146

Le lendemain matin, un garde vous conduit au réfectoire où vous retrouvez Tobias en grande discussion avec ses officiers. « J'espère que vous vous êtes bien reposés, dit-il. Prenez place et partagez notre déjeuner. » Il vous tend quelques miches de pain et du vin coupé d'eau. « Ce repas vous redonnera des forces. Nous refusons de toucher à la nourriture huileuse des gens de ce pays. » Il prend un quignon de pain et le lance à un chien famélique. La bête s'en empare en couinant. « Leurs chiens sont bien comme eux, reprend Tobias. Toujours prêts à mendier, mais aussi à mordre la main qui les aide... » Soudain, il vous fixe d'un air glacial et, malgré vos années

d'aventure, vous ne pouvez vous empêcher de détourner un instant les yeux. « Alors, dit-il, expliquez-moi les raisons de votre venue à Crescentium... » Si vous désirez lui avouer que vous êtes venus à la recherche de l'Épée de Légende, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez lui dire que vos raisons sont secrètes, rendez-vous au [132](#). Si vous désirez lui dire que vous êtes simplement en quête d'aventure, rendez-vous au [192](#).

147

Le Dendan stagne un cours instant entre ciel et eau avant de retomber tel le marteau de Tor. Une gigantesque faille s'ouvre dans l'océan. Votre frêle esquif entame une descente vertigineuse le long de la vague. Vous voyez en un éclair un paysage fantasmagorique défiler devant vous et vous lâchez un hurlement de frayeur qui se perd dans le vacarme quand cette vallée liquide se referme sur vous... Rendez-vous au [265](#).

148

Notez le code « Speculum » sur la feuille où vous tracez les croix. Pris par l'urgence, vous déversez le contenu des vasques sur le sol, et vous fouillez parmi tous les objets bizarres qui s'y trouvaient. Vous découvrez une fiole de terre renfermant quelque chose. Vous la brisez aussitôt et vous trouvez deux émeraudes. Les yeux du Hatuli. Notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (*ils* ne comptent que pour un seul objet). Tracez deux nouvelles croix. S'il vous reste encore du temps, vous pouvez consulter les cartes (rendez-vous au [209](#)) ou bien ouvrir l'autre porte (rendez-vous au [561](#)). Si vous préférez partir maintenant, rendez-vous au [185](#).

149

Vous traversez le marché, tandis que les hommes du Tahashim, qui constituent la majorité de la population, se dirigent vers leurs temples, à l'appel du muezzin. Bientôt, la place se vide et l'air doux du soir remplace peu à peu la chaleur étouffante de la journée. Vous pénétrez dans la bâtisse que vous a désignée le gamin, et après avoir gravi quelques marches, vous frappez à la porte de Jablo. Rendez-vous au [216](#).

150

A l'écoute de votre question, un des marins se tourne vers vous, l'air rageur. « Que viens-tu nous chanter, toi et tes énigmes stupides? Tu ne vois donc pas que tu déranges la partie ? Débarrasse le plancher, face de nain ! » Aussitôt, le sang vous monte à la tête. Si vous désirez lui donner une leçon, rendez-vous au [195](#). Si vous jugez préférable de ne pas insister et de gagner vos chambres, rendez-vous au [106](#).

151

Vous vous réveillez quelques minutes avant l'aube. Le vieil esclave vous apporte une cruche de lait chaud à la cannelle et des boules de pain frais, accompagnées de dattes et d'oranges. Ce petit déjeuner rend à chaque joueur 1 point d'ENDURANCE, plus la moitié de son Niveau (un joueur de Niveau 4 récupère donc 3 points). N'oubliez pas que votre ENDURANCE ne peut excéder son total de départ. De nouveau en forme, vous décidez de votre prochaine action. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez explorer la tour, à l'est de la villa (rendez-vous au [131](#)) ou bien retourner en ville (rendez-vous au [521](#)).

152

Pris de panique, vous vous enfuyez dans la nuit. Vous courez au hasard dans les allées de l'orangerie. Bientôt, vous apercevez les lumières de la cité scintillant au loin et vous vous arrêtez un instant pour reprendre votre souffle. Soudain, des petits cris stridents résonnent au-dessus de vos têtes. Une nuée de Chauves-Souris s'abat sur vous ! Les créatures s'agglutinent, plongeant leurs petits crocs acérés dans la moindre parcelle de chair nue. Comptez douze Chauves-Souris par joueur, chacune d'elle infligeant un Dommage de 1 point d'ENDURANCE. Leur forfait commis, elles s'envolent à nouveau et disparaissent dans un froissement d'ailes. Les survivants de cette attaque peuvent reprendre leur route vers Crescentium. Psyché en a fini avec vous. Rendez-vous au [170](#).

153

Vous remerciez Ménira de son hospitalité et vous vous apprêtez à reprendre votre route. Comme vous lancez un dernier regard au cheval, la vieille femme devine vos pensées et déclare : « Si le cheval peut vous aider dans votre voyage, je vous en prie, emportez-le. » Vous marquez un instant d'étonnement. « C'est là un grand trésor, dites-vous enfin. Pourquoi vous en séparer sans rien demander en retour ? » Ménira sourit. « Au contraire, répond-elle. Lorsque vous aurez pris le cheval, mes voisins viendront me demander pourquoi il n'est plus là. Je pourrai alors inventer des histoires pour expliquer sa disparition. Ils viendront m'écouter et quant à moi, je serai heureuse d'avoir un auditoire. » Vous reconnaissez bien là la logique tahashim. En souriant, vous vous dirigez dans la cour où se trouve le cheval. Rendez-vous au [111](#).

154

Hunguk se redresse en grimaçant et pose sur vous un regard las. Un court instant, la peur vous envahit. Vous êtes épuisés et ne pourriez le vaincre une seconde fois, mais le pirate dépose ses haches sur la table et va s'allonger sur son lit. « Vous étiez mort ! », vous exclamez-vous, incrédule. Hunguk se tourne vers vous. « La mort n'a plus de prise sur moi, dit-il. Même les Démons ne peuvent m'éliminer... Je suis fatigué... et ce froid qui ne me quitte jamais. » Il pousse un profond soupir et vous observe à nouveau. « Vous vous êtes bien défendus, dit-il. Avec honneur et courage. Vous êtes des adversaires dignes d'éloges. Je dois me reposer... Si seulement je pouvais dormir... » D'un geste lent, il désigne les vasques. « Prenez ce que vous êtes venus chercher, votre courage doit être récompensé. Prenez et laissez-moi seul. » Vous fouillez rapidement les vasques et vous trouvez les émeraudes tant convoitées (elles comptent comme un seul objet). Vous vous inclinez une dernière fois devant le pirate et vous quittez la cabine. Rendez-vous au [185](#).

155

Vous vous glissez en silence dans la cour et vous ne pouvez vous empêcher d'aller vous désaltérer au bassin. Ce faisant, vous repérez une haute silhouette sous les arbres. Pendant un instant, vous croyez reconnaître Buko, l'esclave, mais comme il s'avance sous la lumière de la lune, vous constatez avec horreur qu'il possède deux têtes ! Rendez-vous au [114](#).

156

Choisissez ce que vous allez proposer à Ménira en échange de ce merveilleux cheval. Ce pourra être un objet (une potion de Soins, ou une orbe magique) ou bien encore une somme d'argent, mais qui ne saurait être inférieure à 40 Pièces d'Or. Prenez votre décision et rendez-vous au [368](#).



157

Notez le mot « Malhonnêteté » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous posez le Hatuli à terre. « Cherche l'Épée de Vie », dites-vous. La statuette demeure immobile et, pendant un instant, l'angoisse vous étreint. Est-ce qu'il vous comprend ? Mais bientôt, il se met en marche et se dirige vers l'escalier. Avec une aisance surprenante, il descend les marches et s'avance dans la cour. Malgré sa petite taille, il se déplace à une vitesse incroyable et vous devez presser le pas. L'Hatuli vous mène par des rues désertes jusqu'à un quartier délabré et inhabité. Bientôt, il s'arrête sur une petite place, devant un puits. Vous vous penchez par-dessus la margelle. L'intérieur est sombre comme une tombe, mais le puits semble être tari... L'Hatuli va vous guider dans les souterrains. Notez le parcours suivant sur votre *Feuille d'Aventure*: le chemin à gauche, l'arche à gauche, à droite au premier carrefour et à gauche au deuxième carrefour. Par mesure de sécurité, notez le numéro de ce paragraphe, au cas où vous auriez besoin de vous y référer... Vous enjambez la margelle et vous descendez dans le puits. Rendez-vous au [477](#).

158

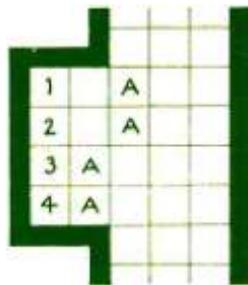
Vous touchez le panneau de bois de la pointe de la lance. Une vive lueur vous force soudain à vous protéger le visage. Quand vous osez à nouveau ouvrir les yeux, la porte est ouverte. Rendez-vous au [483](#).

159

PRÊTRE : Le lendemain matin, vous êtes réveillés par les bruits de la rue. Quelques instants plus tard, la jeune servante apparaît avec un plateau d'oranges, du lait à la cannelle et du pain d'épices. Grâce à cette nuit de repos, les joueurs blessés récupèrent des points d'ENDURANCE équivalant à la moitié de leur total de départ, plus un point pour le déjeuner. Avant de repartir, la jeune fille parvient, dans un beaulangue approximatif, à vous dire que son maître sera de retour dans la matinée... Vers midi, Emeritus rentre enfin. Bien que recouvert de la poussière du voyage et manifestement épuisé, il bondit de joie en revoyant son ancien camarade. « Les chères années de Kaxos... reviennent à ma mémoire ! s'exclame-t-il en vous embrassant. Quand je vois la misère qui règne en ce pays, ces souvenirs sont parfois d'un grand secours... » Vous échangez quelques plaisanteries et, pendant qu'il se restaure, vous lui montrez le pommeau de l'Épée et le fourreau. En les voyant, il manque de s'étouffer. « Des fragments de l'Épée de Légende ! Je la croyais détruite... »
Rendez-vous au [60](#).

160

Vous vous réveillez en sursaut, tous vos sens en alerte. N'était-ce qu'un mauvais rêve ? Non... Progressivement vos yeux s'habituent à la pénombre et vous repérez quatre silhouettes qui se fauillent en silence. Sans nul doute, ils vous ont réveillés en tirant le rideau de l'alcôve. Tout en remerciant la providence de vous avoir évité de mourir en plein sommeil, vous bondissez sur vos armes pour affronter les assassins.



ASSASSIN (Protection 1, Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 7 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 7 ENDURANCE : 15

Vous combattez sans armure (Protection 0) pour la durée de cet affrontement. Si vous parvenez à les vaincre, rendez-vous au [217](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [215](#).

161

Vous fuyez en direction du marché et vous vous accroupissez entre deux étals. Les deux barbares vous cherchent du regard, dépités de n'avoir pu se livrer à leur activité favorite. Entre-temps, la jeune femme a réussi à s'éclipser. Vous demeurez immobiles jusqu'à ce qu'ils abandonnent leurs recherches, avant de repartir vers la demeure de Susurrien. Rendez-vous au [73](#).

162

Une porte est entrebâillée à quelque distance du puits. En passant à proximité, vous remarquez Hasan discutant avec une élégante jeune femme. Il s'aperçoit de votre présence et vous invite à le rejoindre. Vous pénétrez dans le jardin, l'air sombre. « Je ne m'attendais pas à vous revoir aussi vite », dit-il d'un ton enjoué. Il vous présente Fatima. La jeune femme vous tend la main en souriant, mais elle remarque vos mines sinistres et lance un regard inquiet à Hasan. « Pourquoi une telle morosité ? Vous avez au contraire toutes les raisons de vous réjouir... » Il remarque soudain que vous ne possédez plus l'Épée et fait silence. Vous leur racontez vos péripéties. « Triste fin, soupire Hasan. Dommage que je ne sois pas resté plus longtemps, cet Icon n'aurait pas résisté à la lame de mon poignard... Ne soyez pas si tristes, même dans les pires moments, il y a toujours une lueur d'espoir... » Rendez-vous au [588](#).

163

Le Djinn appuie de tout son poids sur le magicien avec un grognement de rage. Lorsqu'il relève à nouveau le pied, il ne reste plus qu'une mare de sang... Les autres joueurs, s'ils existent, doivent agir rapidement. Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [572](#). Si le prêtre veut tenter une action, rendez-vous au [420](#). Si le chevalier veut intervenir, rendez-vous au [272](#).

164

Vous devez passer la nuit dehors, en compagnie des mendiants et de la racaille, dans une bâtisse en ruine, près du bazar. Le lendemain matin, vous vous levez courbatu. Chaque joueur blessé récupère 1 point d'ENDURANCE, pour ces quelques heures de sommeil, plus 1 autre point, si vous disposez de quoi manger. A peine levés, les mendiants reprennent leurs activités. Vous vous éloignez rapidement et vous trouvez bientôt une fontaine pour vous laver. Non loin de là, vous remarquez plusieurs personnes faisant la queue devant un bâtiment aux murs recouverts de chaux. La majorité de ces gens sont manifestement malades. Aiguillonnés par la curiosité, vous vous approchez et vous leur demandez ce qu'ils attendent. « Emeritus le Sage, répond un homme au bras en écharpe. C'est un homme juste et un guérisseur réputé. » Vous avez de la chance dans votre malheur, vos errances vous ont conduit à celui qui pourra vous aider dans votre quête. Rendez-vous au [419](#).

165

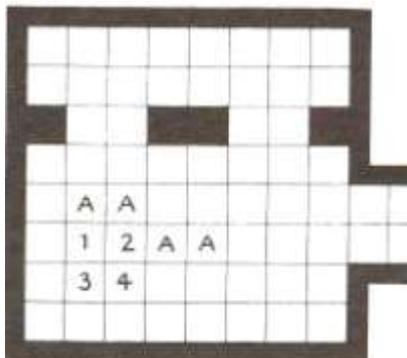
MAGICIEN : vous savez que Psyché la Sorcière habite une villa aux limites de la cité. Vous ne la connaissez pas personnellement, mais vous possédez de nombreux amis communs. Peut-être vous hébergera-t-elle pour la nuit... L'hospitalité est de règle entre magiciens, mais tous n'observent pas cette coutume. Si les autres joueurs acceptent de rencontrer Psyché, rendez-vous au [345](#). Si vous ne parvenez pas à vous entendre, retournez au [269](#) et faites un nouveau choix.

166

Avez-vous noté le numéro du paragraphe que vous venez de quitter ? Si vous utilisez le bâton de commandement contre le Sept-en-Un, rendez-vous au [461](#). Si vous l'employez contre un autre adversaire, un jet de flammes jaillit du bâton et inflige 4 dés de Dommages à la victime. Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*, le bâton étant désormais inutilisable. Retournez au paragraphe que vous avez quitté.

167

Vous vous réveillez brusquement, tous les sens en alerte. Était-ce un mauvais rêve ? Non... Comme vos yeux s'habituent à la pénombre, vous repérez quatre silhouettes glissant furtivement dans la pièce. Aussitôt, vous bondissez hors de votre lit et vous vous emparez de vos armes.



ASSASSIN (Protection 1, Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 7 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 7 ENDURANCE : 15

N'oubliez pas que vous combattez sans armure. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [217](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [428](#).

168

Le capitaine remet deux pièces au sergent et il déclare : « Ces marins sont à l'origine des troubles. Qu'on les enferme à la Citadelle. » Puis, se tournant vers vous : « La chance est de votre côté pour cette fois. Tâchez à l'avenir de ne pas trop la tenter. Et ne demeurez pas à Crescentium plus longtemps que nécessaire, je ne serai pas toujours aussi bienveillant. » La garde quitte l'auberge avec ses prisonniers, vous laissant en compagnie d'Alexius. Rendez-vous au [456](#).

169

L'auberge est une solide bâtisse de pierre jouxtant une palmeraie. Vous pénétrez dans la salle commune où sont alignés deux rangées de lits, séparés entre eux par des tentures. De nombreux hommes sont allongés sur des coussins à même le sol et discutent tout en fumant le narguilé. A leurs vêtements, vous reconnaissez des Badawins, en route pour Zhénir. Un

homme du Tahashim s'avance vers vous, portant une cruche et vous offre un verre d'eau, comme le veut la règle d'hospitalité dans ce pays. « C'est un honneur de vous recevoir dans mon établissement, messeigneurs, dit-il. Si vous voulez bien prendre place dans cette alcôve... » Vous traversez la pièce tout en soutenant le regard des Badawins qui ont interrompu leurs conversations à votre arrivée. Mais ils se désintéressent rapidement de votre présence. « Je m'appelle Tariq, reprend l'homme. Je suis le gérant de cette auberge. Mes tarifs sont très raisonnables, je ne demande que 5 Pièces d'Or par personne. » Si vous acceptez le prix, rayez la somme demandée de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [349](#). Si vous désirez marchander, rendez-vous au [351](#). Si vous refusez de payer une telle somme, rendez-vous au [249](#).

170

Vous retournez vers la cité. Il vous faut maintenant trouver un abri pour la nuit. Si votre groupe compte un chevalier, vous pouvez demander l'hospitalité auprès des chevaliers de la Chapelle (rendez-vous au [47](#)). Le voleur de votre groupe peut tenter de contacter son ami Langresin (rendez-vous au [380](#)). Le prêtre peut lui aussi s'enquérir de son ami Emeritus (rendez-vous au [394](#)). Si la perspective de revoir d'anciennes connaissances ne vous attire guère, vous pouvez partir en quête d'une auberge (rendez-vous au [251](#)).

171

Au premier étage, vous découvrez deux portes, l'une blanche, l'autre noire. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez ouvrir la blanche (rendez-vous au [83](#)) ou la noire (rendez-vous au [377](#)). Sinon, vous pouvez explorer le deuxième étage (rendez-vous au [97](#)) ou bien quitter la tour et aller vous reposer (rendez-vous au [151](#)).

172

« Il Baraka fi hissak », crie une des femmes. Vous vous retournez, mais déjà elles s'éloignent en pressant le pas. Rendez-vous au [486](#).

173

En interrogeant les badauds, vous apprenez vite qu'Emeritus habite dans le quartier des fondeurs. Il est connu et apprécié de tous, car il ne refuse jamais ses services et soigne les pauvres sans jamais rien demander en retour. Vous arrivez en vue de sa demeure aux dernières lueurs du jour. Une jeune servante vous accueille et vous explique dans un langage balbutiant que son maître Emeritus s'est rendu au chevet d'un de ses patients, hors de la ville. Il ne sera pas de retour avant demain. Après force discussions, vous parvenez à faire taire ses craintes et elle accepte finalement de vous laisser entrer. Vous établissez un campement de fortune dans le patio et, épuisés par la traversée, vous vous couchez sans attendre. Rendez-vous au [159](#).

174

Un jeune officier vient à votre rencontre. « Bravo pour votre arrestation de cette nuit, dit-il. Ce traître est responsable de la mort de beaucoup de compagnons. Je sais maintenant que leur mort sera vengée. » Il se tourne vers une petite échoppe, non loin de là. « Accepterez-vous de partager une tasse de café avec moi ? » Si vous acceptez son invitation, rendez-vous au [496](#). Sinon, rendez-vous au [41](#).

175

« De quoi parlez-vous ? siffle-t-elle. Je suis morte, mon âme est la propriété du Démon Archiféros. Hélas, il l'a perdue en jouant contre Hunguk. Libérez-moi, je vous en prie, je ne veux pas demeurer ici pour l'éternité. » Vous esquissez un pas vers la sortie. « Tu as choisi ta destinée, répondez-vous. A toi d'assumer tes choix. » Vous refermez la porte de la cabine. Tracez une nouvelle croix. Si le temps qui vous est imparti n'est pas encore dépassé, rendez-vous au [473](#).

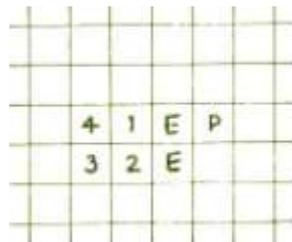
176

Le Djinn vous dépose au sommet de la tour et s'envole en tourbillonnant. Aussitôt, l'alerte est donnée et une troupe de mages en robe violette accourt sur la terrasse principale. Derrière eux, le grand prêtre hurle ses ordres. Le Djinn fond sur la troupe, un rictus prédateur au coin des lèvres. Vous voyez le grand prêtre brandir un bâton d'or et de bijoux, tandis que les mages entament un chant cristallin. L'attaque est commencée. Aussitôt, vous

pénétrez dans la tour. Un piédestal de pierre se dresse sous le dôme et supporte un neuf de cristal nimbé de lumière. Sur votre gauche, un escalier s'enfonce en spirale vers les étages inférieurs. Si vous désirez emprunter l'escalier, rendez-vous au [239](#). Si vous voulez briser l'oeuf de cristal, rendez-vous au [567](#). Si le magicien désire jeter un sortilège, rendez-vous au [75](#).

177

Aussitôt, deux gigantesques esclaves font irruption dans la pièce en brandissant de lourds cimenterres.



ESCLAVE (Dommages 1 dé + 2)

FORCE :	8	HABILETÉ :	6
POUVOIR :	6	ENDURANCE :	15

PSYCHÉ

HABILETÉ :	7	ENDURANCE :	45
POUVOIR :	6		

Manifestement, Psyché se concentre sur un sortilège. Elle ne combat pas avec une arme, son total de FORCE n'entre donc pas en ligne de compte. Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [152](#). Si Psyché est encore en vie au bout de trois Assauts, rendez-vous au [22](#) quand son tour sera venu de combattre, mais prenez note de la position que vous occupez sur le plan de sol. Si vous éliminez Psyché en trois Assauts, poursuivez le combat contre les esclaves. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [180](#).

178

Notez le mot « Malhonnêteté » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous posez le Hatuli à terre. « Cherche l'Épée de Vie », dites-vous. La statuette demeure immobile et, pendant un court instant, l'angoisse vous étreint. Est-ce qu'il vous comprend ? Mais bientôt, il se met en marche. Malgré sa petite taille, il se déplace à une vitesse incroyable et vous devez presser le pas. L'Hatuli

vous mène par des rues désertes jusqu'à un quartier délabré et inhabité. Bientôt, il s'arrête sur une petite place, devant un puits. Vous vous penchez par-dessus la margelle. L'intérieur est sombre comme une tombe, mais le puits semble être tari... L'Hatuli va vous guider dans les souterrains. Notez le parcours suivant sur votre *Feuille d'Aventure* : le chemin à gauche, l'arche à gauche, à droite au premier carrefour et à gauche au deuxième carrefour. Par mesure de sécurité, notez le numéro de ce paragraphe, au cas où vous auriez besoin de vous y référer... Vous enjambez la margelle et vous descendez dans le puits. Rendez-vous au [477](#).

179

MAGICIEN : Le Djinn pousse un hurlement de douleur quand la boule de foudre le percute de plein fouet. Il titube un instant et tombe à genoux, vous implorant du regard. «Maître, veuillez par donner mon audace, plaide-t-il. Je ne vous avais pas reconnu. J'avais oublié que le grand Isaf Barraka pouvait prendre cent une formes. Pitié, ne m'enfermez pas à nouveau ! » Manifestement, il vous confond avec le sorcier qui l'enferma dans le flacon. « Je vois que tu as enfin recouvré tes esprits, dites-vous. C'est bon, je te pardonne pour cette fois mais ne t'avise pas de me désobéir à nouveau... » Rendez-vous au [525](#).

180

Psyché gît à vos pieds. Vous vous retournez vers ses serviteurs, mais vous comprenez vite qu'ils ne tenteront rien contre vous, n'ayant plus à craindre leur diabolique maîtresse. L'un d'eux, un vieillard, s'avance et désigne la tour à l'est de la villa « Kinuz, Trézir ! Trézir ! », s'exclame-t-il. Si vous désirez explorer cette tour, rendez-vous au [128](#). Si vous préférez retourner à Crescentium sans perdre un instant, rendez-vous au [170](#). Si vous voulez passer la nuit à la villa et attendre le matin pour repartir en ville, rendez-vous au [151](#).

181

Alexius vous guide vers le dortoir, situé au fond de l'hôtel. Vous passez devant des alignements de couches occupées par des voyageurs indigents, des ivrognes et des vieux mercenaires. Un marin tahashim au regard vitreux fume une pipe de Tahac, assis en tailleur sur son lit. « Ne prenez pas garde à la clientèle, dit Alexius en remarquant vos airs dubitatifs. Les

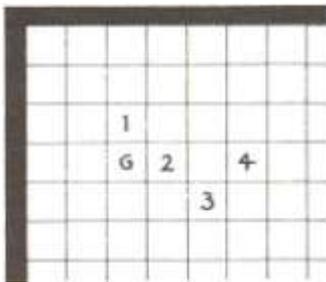
draps sont changés tous les jours, les matelas sont fermes et garantis sans vermine. Si vous avez besoin de quoi que ce soit, n'hésitez pas à appeler. » A ces mots, il s'éloigne et, après vous avoir salué une dernière fois, quitte la pièce. Si vous désirez engager la conversation avec le marin, rendez-vous au [460](#). Si vous préférez vous endormir tout de suite, rendez-vous au [236](#).

182

Vous poussez une porte et pénétrez dans les quartiers de l'équipage. Des couchettes sont réparties par groupes de quatre, pouvant recevoir une centaine de marins. Certaines d'entre elles sont occupées par des squelettes démantelés, recouverts de haillons. Tracez une nouvelle croix. Si vous désirez examiner certaines couchettes, rendez-vous au [242](#). Si vous préférez vous diriger vers la poupe, rendez-vous au [564](#).

183

Vous faites irruption dans la pièce en hurlant des cris de guerre. La Géante demeure un instant abasourdie, mais elle reprend vite ses esprits et brandit l'ancre de marine qui se trouvait près de l'âtre.



GÉANTE (Protection 1, Dommages 5 dés + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 65

Si le magicien tente de l'asservir, qu'il note le numéro de ce paragraphe avant de se rendre au [139](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [474](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [498](#).

184

La fournaise gagne en intensité quand vous la traversez ! Le premier joueur selon l'ordre de marche perd 4 points d'ENDURANCE. Ses compagnons perdent 2 points d'ENDURANCE. L'armure n'assure aucune Protection. Avec un hurlement de douleur, vous reculez dans la salle. Rendez-vous au [130](#).

185

Vous vous précipitez vers l'escalier et vous émergez sur le pont. Des formes lumineuses jaillissent de toutes parts, explosant par endroits en des gerbes d'étincelles. Des rafales de vent déchirent le brouillard. Le navire fonce vers un gigantesque trou noir ! Derrière vous, l'île disparaît peu à peu. Le vaisseau fantôme quitte le monde terrestre ! Si vous êtes venus avec le cheval volant, rendez-vous au [352](#). Si vous êtes venus en bateau, rendez-vous au [369](#). Si vous êtes venus à la nage, rendez-vous au [225](#).

186

Vous prenez congé de votre ami Emeritus. « Je suis désolé que vous ne puissiez rester plus longtemps, dit-il en vous donnant l'accolade. Mais la gravité de votre quête ne vous permet pas de vous attarder... » Vous le saluez en souriant. « Merci pour ton hospitalité et pour ton aide... Nous ne serons pas sans nous revoir. » Emeritus vous accompagne à la porte et vous regarde vous éloigner. D'après ce qu'il vous a dit, Susurrien habite à l'autre extrémité de la ville. Il est encore tôt et vous décidez de profiter de la tiédeur matinale pour visiter le bazar. Soudain, au détour d'une allée, vous repérez une femme tahashim molestée par deux marchands thulaniens. Si vous désirez intervenir, rendez-vous au [362](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [555](#).

187

Vous refusez son offre, prétextant une mission urgente. Aussitôt, l'homme dresse l'oreille. « Une mission ? Je peux peut-être vous aider ! » Si vous désirez lui parler de votre quête, rendez-vous au [76](#). Si vous préférez ne pas insister et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [314](#).

188

PRÊTRE : *La figure sur la tablette d'argile est une ancienne divinité de Kaïkuru que l'on appelait Karphi la Clairvoyante. L'argile béni par ses prêtres était supposé chasser les Démons. Il fallait pour cela s'en badigeonner le pourtour des yeux. Si vous désirez faire de même, notez-le sur votre Feuille d'Aventure. Si vous êtes en groupe, expliquez à vos compagnons les raisons de ce geste et enjoignez-leur de vous imiter. Rendez-vous au [233](#).*

189

Le regard du marin s'éclaire brusquement. « Le Sauveur n'a-t-il pas dit qu'il est du devoir des justes de donner aux pauvres ? dit-il. Je suis sans un sou. Allez-vous me laisser mourir de faim dans cette misérable pension ? » Si vous désirez lui abandonner quelques Pièces d'Or, décidez du montant de l'aumône et rendez-vous au [389](#). Si vous refusez de lui donner le moindre argent, rendez-vous au [333](#).

190

VOLEUR : Langresin vous ignore sûrement à cause de votre tenue poussiéreuse. « Voilà bien les amis ! vous exclamez-vous. Tu es là quand tout va bien, mais quand il s'agit de rendre un service il n'y a plus personne ! » Langresin devient écarlate et claque dans ses doigts. Aussitôt, quatre hommes surgissent de la foule et vous entourent. Les marchands arrêtent un instant leur commerce pour assister au combat. Langresin, pendant ce temps, a pris la fuite. Rendez-vous au [405](#).

191

Les six marins se déploient et sortent de longs couteaux de leur ceinture.



MARIN (Dommages 1 dé)

FORCE : 6 **HABILETÉ** : 6

POUVOIR : 6 **ENDURANCE**:10

Alexius se précipite au-dehors pour hurler à la garde. Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [107](#). Si vous remportez le combat en cinq Assauts, rendez-vous au [416](#). Si vous combattez toujours passé le cinquième Assaut, rendez-vous au [329](#).

192

« Toute votre énergie doit être mise au service d'une cause juste, vous répond Tobias. Si vous ne vous fixez pas un objectif, les forces du mal se chargeront d'en trouver un pour vous... Pourquoi ne pas patrouiller avec mes hommes, ce matin ? Vous agirez pour le bien de tous et vous verrez ainsi la foi qui nous anime... » Si vous acceptez cette proposition, rendez-vous au [69](#). Si vous préférez décliner cette offre, rendez-vous au [92](#).

193

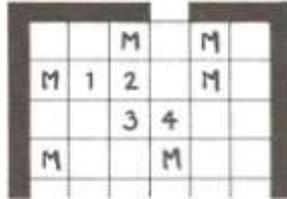
Vous rassemblez vos affaires et vous quittez la forteresse. Malgré l'heure matinale, la cité grouille déjà d'activité. Des mules chargées de paniers avancent lentement vers les marchés. Des étals de fruits et de poissons sont disposés le long des rues, pour le plus grand plaisir des mouches qui se rassemblent par nuées. Le vacarme de la rue vous vrille les oreilles, çà et là, les marchands s'apostrophent et vantent leurs marchandises. Les mendiants prennent position au coin des rues pour ne plus en bouger de la journée... Quelque part dans cette humanité grouillante, quelqu'un pourra vous renseigner sur l'Épée de Vie. Mais où le trouver ? Cette tâche vous semble un instant au-dessus de vos forces... Si vous avez découvert l'agent des Marijahs à l'intérieur de la forteresse, rendez-vous au [174](#). Sinon, rendez-vous au [462](#).

194

« Quelles garanties voulez-vous que je vous donne ? s'exclame-t-il. Nous sommes associés. Vous possédez les émeraudes et moi le Hatuli. Nous ne pouvons rien les uns sans les autres. Qui plus est, l'Épée de Vie ne m'intéresse pas et vous n'avez rien à faire de la Griffes du Démon, n'est-ce pas là la meilleure assurance? » Si vous décidez de lui remettre les émeraudes, rendez-vous au [347](#). Si vous refusez, rendez-vous au [384](#).

195

Vous dégainez votre épée avec un grognement de rage : « Par le diable, misérable vermine, tu vas ravalé tes insultes ! » Les six marins reculent d'un pas et s'emparent aussitôt de leur couteau. Alexius s'enfuit en courant et quitte l'auberge en hurlant à la garde.



MARIN (Dommages 1 dé)

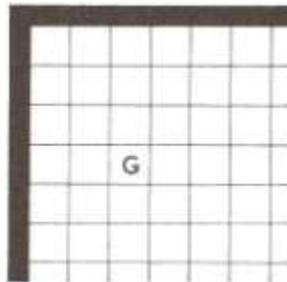
FORCE : 6 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE:10

Si vous préférez fuir, rendez-vous au [107](#). Si vous remportez la victoire en cinq Assauts, rendez-vous au [416](#). Si vous combattez encore, passé le cinquième Assaut, rendez-vous au [329](#).

196

Peu à peu, la Géante retrouve l'usage de la vue... Placez-vous comme précédemment.



GÉANTE (Protection 1, Dommages 5 dés + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 8 ENDURANCE:65

Si le magicien tente de l'asservir, qu'il note le numéro de ce paragraphe avant de se rendre au [139](#). N'oubliez pas d'ajuster son total d'ENDURANCE si vous lui avez déjà infligé des blessures. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [474](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [498](#).

197

Si vous désirez vous retirer de la partie, rendez-vous au [332](#). Si vous préférez profiter encore de votre chance, rendez-vous au [466](#).

198

Le serviteur vous conduit par de sombres couloirs austères, jusqu'à une cellule en alcôve dissimulée par une tapisserie. Des paillasses sont déposées à même le sol. Vous fronchez un sourcil devant le manque de confort. « Les conditions de vie sont strictes, dit le serviteur avec dédain. C'est une garnison ici, pas un hôtel... » Qu'allez-vous lui répondre : « Un peu de respect, misérable, ou je te rosse » (rendez-vous au [63](#)) ; « Ces matelas ne sont pas assez confortables » (rendez-vous au [115](#)) ou bien « C'est parfait, vous pouvez nous laisser » (rendez-vous au [205](#)) ?

199

Vous vous approchez du bord de la tour et vous commencez votre concentration. Hélas, vous hésitez un instant et la Goule se précipite sur vous, vous entraînant dans le vide. Vous atterrissez sur elle et vous perdez 10 points d'ENDURANCE, l'armure n'assurant aucune Protection... Si vous survivez, vous constatez que le monstre s'est brisé la nuque dans la chute. A demi assommé par le choc, vous vous éloignez en titubant. Rendez-vous au [164](#).

200

Les adeptes paniquent et se dispersent. Le grand prêtre pousse un hurlement de rage et de frayeur mêlées en sentant que son énergie l'abandonne. « Ne brisez pas les rangs ! » hurle-t-il en vain. Le Djinn profite aussitôt de la confusion pour projeter une boule de foudre qui explose sur le grand prêtre. Le souffle de la déflagration vous envoie à terre. Lorsque la fumée se dissipe, le grand prêtre n'est plus qu'une forme calcinée. Curieusement, son bâton de commandement est demeuré intact. Vous pouvez le prendre si vous le désirez. Les adeptes survivants n'opposent aucune résistance et vous remettent le plant de l'Arbre de Vie. Au moment où vous le prenez, un flux d'énergie vous entoure et chaque joueur récupère 2 points d'ENDURANCE. N'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*. « Notre mission est un succès, déclare le

Djinn en vous prenant dans la paume de sa main. Les mages ne sont pas près de se remettre de cette défaite. » Rendez-vous au [494](#).

201

Vous longez le bord de la mer, perdus dans vos pensées quand, brusquement, un objet à demi enfoui dans le sable attire votre attention. Il s'agit d'un flacon de cuivre, scellé à la cire. Intrigué, vous défaites le cachet. Rendez-vous au [299](#).

202

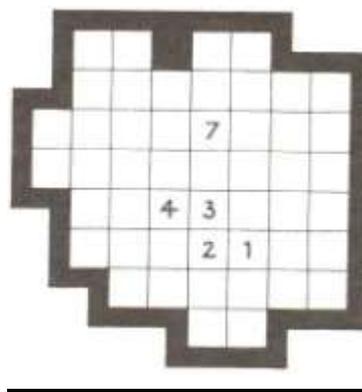
Si vous avez subtilisé le Hatuli, rendez-vous au [261](#). S'il est toujours en la possession de Susurrien, rendez-vous au [493](#).

203

Malgré la fatigue, vous ne pouvez trouver le sommeil. Et si Langresin décidait de se venger ? Il serait peut-être préférable de garder les armures, par mesure de sécurité, mais avec cette chaleur... Si vous décidez de conserver les armures, rendez-vous au [364](#). Si vous préférez les enlever, rendez-vous au [48](#).

204

Le Sept-en-Un s'avance lentement dans votre direction, faisant trembler le sol à chacun de ses pas.

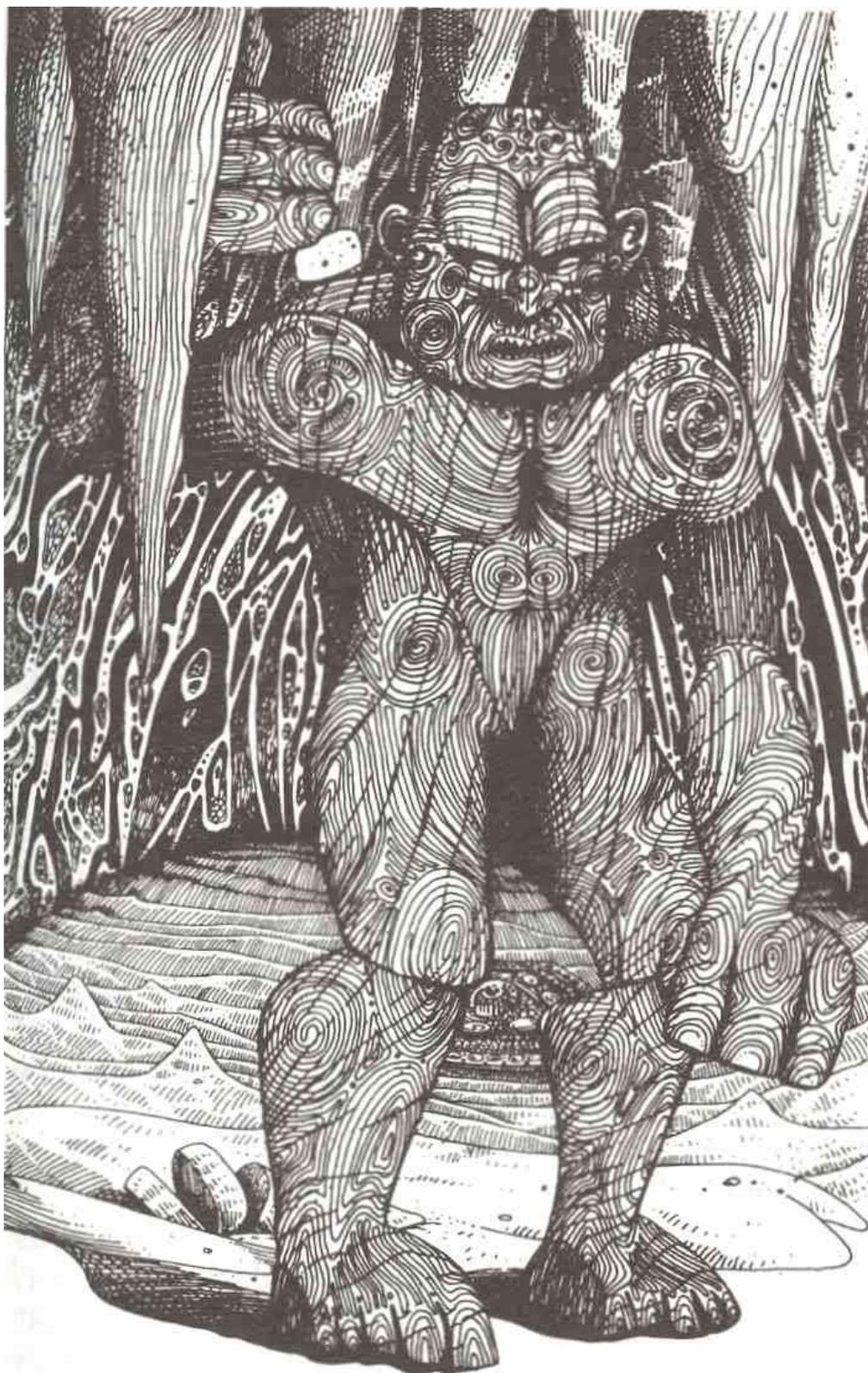


SEPT-EN-UN (Dommages 5 dés)

FORCE : 6 HABILITÉ : 5

POUVOIR : 9 ENDURANCE:45

L'idole ne possédant pas de cerveau, elle est insensible au sortilège d'Asservissement. Vous n'avez aucune envie de fuir si près du but. Si vous



204 *Le Sept-en-Un s'avance lentement, faisant trembler le sol à chacun de ses pas.*

désirez employer un objet, notez le numéro **204** sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [402](#). Si vous combattez et que vous remportiez la victoire, rendez-vous au [243](#).

205

Vous vous installez sur les paillasses et, malgré la dureté de la couche, vous sombrez rapidement dans le sommeil... Le lendemain, vous êtes réveillés par les premiers rayons du soleil, filtrant d'une meurtrière. Vous repoussez la tapisserie de l'alcôve et vous étirez vos membres endoloris. Ce repos vous a redonné des forces et tous les joueurs récemment blessés récupèrent des points d'ENDURANCE équivalant à la moitié de leur total de départ. Rendez-vous au [146](#).

206

Vous avancez prudemment dans le tunnel. Au fur et à mesure de votre progression, la lumière filtrant du puits cède la place aux ténèbres. Vous débouchez bientôt dans une salle circulaire aux parois de brique. Un bas-relief de pierre court sur toute la longueur du mur. Il met en scène une créature métallique dont le heaume est surmonté de trois piques. Sur l'un des tableaux, elle affronte des humains minuscules, qu'elle écrase avec une lourde masse. Sur un autre, elle pulvérise des temples. Une seule scène montre ce guerrier de métal dans une attitude de soumission. Il s'agenouille devant un groupe de prêtres reliés l'un à l'autre par le dos de la main... Un nouveau couloir s'ouvre à l'extrémité de la salle. Vous vous y engagez et vous avancez en ligne droite pendant plusieurs mètres. Vous remarquez bientôt une lueur devant vous. Rendez-vous au [65](#).

207

Vous reprenez connaissance quelques heures plus tard. La nuit est tombée. Vous êtes dans un cachot, probablement à la citadelle. Toutes vos armes ont disparu, à l'exception de la *Lame du Crescentium* ou de l'*Épée du Marcheur des Cieux*. Vous avez aussi été délestés de votre argent, mais les gardes vous ont laissé vos autres possessions. Vous vous levez avec peine, l'esprit embrumé. La porte est verrouillée et la seule ouverture vers l'extérieur est une étroite meurtrière au niveau du plafond. Rendez-vous au [470](#).

208

En entendant la porte se refermer, la silhouette repousse son capuchon en arrière avec un gloussement satisfait. « Cette porte ne pourra plus s'ouvrir, siffle-t-il. Vous êtes enfermés avec moi. » Cet homme a la lèpre ! Son visage est rongé et un voile blanc recouvre ses yeux. Il tient un miroir d'or entre les trois doigts lui restant à la main gauche. « Cet article aurait pu vous aider dans votre quête, reprend-il. Hélas, le sort est ironique ! Vous êtes bloqués ici et il ne vous sera d'aucun usage... » Si votre groupe compte un voleur, rendez-vous au [354](#). Si le magicien désire intervenir, rendez-vous au [218](#). Si votre groupe ne compte ni voleur ni magicien, rendez-vous au [448](#).

209

Ces cartes sont très différentes de celles que vous avez vues jusqu'ici. Des espaces entourés de motifs obscurs sont réservés pour des textes de légendes. Des symboles magiques ont été inscrits dans les marges. Vous pouvez en identifier certains, mais d'autres vous sont inconnus. Tracez une nouvelle croix. Si vous désirez prendre certaines cartes (roulées ensemble, elles comptent pour un seul objet), notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez fouiller les vasques (rendez-vous au [148](#)) ou bien ouvrir l'autre porte (rendez-vous au [561](#)). Si vous avez fait tout cela, vous pouvez partir (rendez-vous au [185](#)).

210

A quelques encablures du rivage, un courant violent vous entraîne en direction du navire fantôme. La silhouette massive du vaisseau émerge de la brume, telle une forteresse flottante surgie de nulle part. Vous longez la coque pendant un instant et vous amarrez votre barque à une chaîne pendante. Rapidement, vous escaladez les maillons jusqu'au pont. Rendez-vous au [374](#).

211

Vous corrigez le serviteur du plat de votre lame et vous le renvoyez à ses quartiers. L'homme s'éloigne en grimaçant de douleur. Vous tirez le rideau qui ferme l'alcôve et vous vous allongez sur les paillasses. Malgré le manque de confort, vous somez rapidement dans le sommeil. Rendez-vous au [160](#).

212

Vous prenez la fuite. Les hommes de Langresin vous poursuivent pendant quelques instants, mais ils abandonnent quand résonne l'appel du muezzin. Les plus pieux d'entre eux vont se rendre à la mosquée, les autres iront retrouver leur tripot habituel. Vous retournez sur vos pas. Langresin a disparu et il vous faut maintenant trouver un endroit où passer la nuit. Si le chevalier désire contacter l'Ordre de la Chapelle, rendez-vous au [47](#). Si le prêtre souhaite retrouver son ami Emeritus, rendez-vous au [173](#). Si vous préférez passer la nuit dans une auberge, rendez-vous au [579](#).

213

MAGICIEN : *L'œuf est la source d'une puissante magie.* Si vous choisissez de le détruire, rendez-vous au [567](#). Si vous préférez emprunter l'escalier, rendez-vous au [239](#).

214

Il vous faut encore affronter Susurrien. Il se tient devant vous, bras levés, comme pour jeter un sort, mais vous remarquez une expression de stupeur sur son visage. Le saphir qui orne son turban scintille un court instant et se ternit, tandis qu'un filet de sang s'échappe de ses lèvres. Il titube et s'écroule comme une masse à vos pieds. Un vieil homme en tunique de cuir se tient derrière lui, essuyant consciencieusement la lame de sa dague avec un chiffon de soie. « Qui êtes-vous donc ? demandez-vous. Et d'où diable venez-vous. » L'homme rengaine lentement son poignard et vous sourit. « Je m'appelle Hasan-i-Sabbah. Je suis le grand maître de la secte des assassins Marijahs... Susurrien avait une petite dette envers nous, il a tenté de nous duper. Mais ce n'est pas la seule raison de ma présence... » Vous avancez d'un pas, l'arme au poing. « Si vous voulez l'Épée de Vie, il vous faudra combattre. » L'homme vous observe calmement. « Non, répond-il, je suis venu chercher son versant sombre. La Griffe du Démon a longtemps appartenu à notre secte... » Vous rengainez vos armes. « Dans ce cas, Hasan, montrez-nous le chemin... » Rendez-vous au [40](#).

215

Vous courez chercher de l'aide auprès de la garde de nuit, mais, le temps que vous reveniez, les assassins ont disparu. Vous fouillez votre paquetage, pour vérifier si rien ne vous manque. Chaque joueur jette un dé pour chaque objet qu'il possède avec un résultat de 5 ou 6, l'objet a disparu. Vous n'avez pas à lancer le dé pour vos armes, ni pour les fragments de l'Épée de Légende (protégés par leurs pouvoirs des voleurs ordinaires). Après avoir vérifié que vos assaillants ne se trouvaient pas encore à proximité, les gardes s'éloignent. Vous replongez bientôt dans un sommeil agité. Une heure plus tard, le soleil se lève et vous réveille en sursaut (chaque joueur blessé récupère 2 points d'ENDURANCE). L'esprit encore embrumé, vous prenez la direction du réfectoire. Rendez-vous au [146](#).

216

Un vieillard entrouvre sa porte et vous regarde d'un air suspicieux. « Jablo ? » demandez-vous. « L'étage au-dessus... » grommelle-t-il en refermant brusquement le battant de sa porte. Vous soupirez et vous grimpez à l'étage. Hélas, personne ne répond aux coups que vous frappez ! Allez-vous tenter d'ouvrir la porte (rendez-vous au [301](#)) ou bien attendre le retour de Jablo (rendez-vous au [535](#)) ?

217

Vous repérez le valet que vous aviez bâtonné, caché derrière une tenture. Vous le conduisez sans plus tarder à l'officier de garde. « Ce misérable était à la solde des Marijahs, dit-il. Ces derniers temps, les assassins avaient vent de tous nos projets. Qu'on l'emmène, il sera exécuté à l'aube... » L'officier se tourne vers vous. « Votre intervention sera rapportée au commandant Tobias. Il ne manquera pas de vous féliciter. » Vous le saluez et vous retournez en bâillant vers votre couche. Une heure plus tard, le soleil se lève et vous arrache au sommeil (chaque joueur blessé récupère 2 points d'ENDURANCE). L'esprit encore embrumé, vous prenez la direction du réfectoire. Rendez-vous au [146](#).

218

MAGICIEN : Malgré les désagréments que cela comporte, vous ne voyez d'autre possibilité que d'invoquer le Faltyn. Bientôt, la malicieuse créature apparaît à la périphérie de votre vision et observe la pièce d'un air approbateur. « Nous sommes enfermés, dites-vous. Il faut que tu sortes pour nous ouvrir de l'extérieur » « *Je veux bien, répond le Faltyn, mais en échange, je veux le miroir de ce lépreux, il est joli.* » Si vous acceptez de lui abandonner le miroir, rendez-vous au [64](#). Si vous refusez, rendez-vous au [263](#).

219

VOLEUR : Vous vous approchez du guéridon, et vous vous prenez les pieds dans le tapis, provoquant la chute de quelques disques d'onyx. « Maladroit ! gronde Susurrien en ramassant les objets sur le sol. Tu ne peux pas faire attention ! » *Vous profitez qu'il est à genoux pour échanger les statuettes.* Rendez-vous au [86](#).

220

Si le voleur de votre groupe désire intervenir, rendez-vous au [78](#). Si le magicien désire tenter une action, rendez-vous au [425](#). Si votre groupe n'a ni voleur, ni magicien, ou s'ils ne désirent pas agir, rendez-vous au [334](#).

221

« Il est trop tard, réplique Tobias sans l'ombre d'un sourire. Manger à cette heure rend vulnérable aux Démons de la nuit. Dormir avec l'estomac vide ne peut que vous renforcer l'esprit. » Il vous salue et se retire. Vous vous inclinez en retour avant de suivre le serviteur. Rendez-vous au [198](#).

222

Vous débouchez rapidement le flacon de cuivre, mais aucun Djinn n'en sort cette fois-ci. Rendez-vous au [286](#) pour combattre, mais le joueur qui possède le flacon ne pourra pas intervenir pendant le premier Assaut.

223

MAGICIEN : Vous vous téléportez au dernier moment, quand le pied du Djinn s'écrase sur le sol, faisant trembler toute l'île. Pour plus de sûreté, il appuie de toutes ses forces en grognant et enlève son pied avec un air satisfait. Vous ne pouvez vous empêcher de rire devant sa stupéfaction. Aussitôt, il se retourne et lâche un grognement. « Tu as perdu ton pari, dites-vous. Il va falloir que tu m'obéisses à présent. » Le Djinn croise les bras, dépité. « Tu as employé la ruse, mais j'ai donné ma parole. Je ferai ce que tu m'ordonneras. » Rendez-vous au [525](#).

224

PRÊTRE : Vous vous élevez lentement dans les airs, jusqu'à atteindre la base du minaret. Là, vous enjambez le balcon et pénétrez dans la tour. Aussitôt, vous descendez les marches et vous allez ouvrir la porte. Rendez-vous au [279](#).

225

Sans perdre un instant, vous sautez par-dessus bord et vous nagez de toutes vos forces vers la plage, tandis que le vaisseau fantôme disparaît dans les limbes. Rendez-vous au [99](#).

226

Vous repoussez Jablo contre le battant de la porte. « Va-t'en, misérable ! Tu sembles avoir oublié tous les services que je t'ai rendus par le passé. Mais un jour ou l'autre, il te faudra rendre des comptes. » Jablo vous observe du coin de l'oeil et sourit. « Bien, dit-il. Je vais te donner un conseil, en souvenir du bon vieux temps. Rends-toi à l'Hôtel du Trône Pourpre, près du quartier des docks. Un vieux marin tahashim y a ses habitudes. Écoute son histoire jusqu'au bout et tu seras récompensé de ta persévérance... » Vous vous écarterez pour le laisser passer. « Bonne chance pour ton... travail de ce soir », lui dites-vous. Vous retournez sur la place déserte. Non loin de là, une patrouille de nuit s'est arrêtée pour se désaltérer à une fontaine. Si vous désirez les avertir qu'un assassinat se prépare à la résidence du gouverneur, rendez-vous au [51](#). Si vous préférez aller directement à l'Hôtel du Trône Pourpre, rendez-vous au [406](#).

227

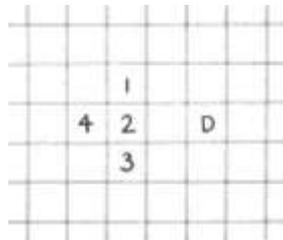
Vous préférez battre en retraite que de vous faire blesser inutilement. Vous vous enfuyez dans les rues désertes. Les truands vous poursuivent quelques instants, mais ils abandonnent bientôt la poursuite. Vous n'osez retourner à l'auberge, de crainte qu'ils ne vous y attendent. Ceux qui ont ôté leur armure pour dormir l'ont définitivement perdue... Rendez-vous au [164](#).

228

VOLEUR : Vous retournez dans le parc et vous fouillez parmi le gravier du sentier. *Vous découvrez deux pierres vertes que vous insérez dans les orbites de votre statuette. Elle ne ressemble guère au Hatuli, mais dans la pénombre, peut-être pourra-t-elle donner le change...* Quelques minutes plus tard, vous regagnez l'avenue. Rendez-vous au [134](#).

229

« Ce brouillard dégage une forte aura surnaturelle, gronde Psyché. Il me sera facile de le faire partir... » Elle siffle une mélodie sauvage et un vent violent vient chasser la brume, révélant un gigantesque Démon au centre de la pièce ! Il est doté de deux têtes monstrueuses. Psyché, derrière lui, vous désigne aussitôt. « Va et massacre ! » lui ordonne-t-elle.



DÉMON (Protection 4, Dommages 5 dés)

FORCE : 8 **HABILETÉ** : 8

POUVOIR : 9 **ENDURANCE**: 60

Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [152](#). Si vous parvenez à vaincre le démon, vous pouvez maintenant reporter votre attention sur Psyché (rendez-vous au [177](#)).

230

Sharkan en pleure d'émotion. « Mon tapis... Enfin de retour ! gémit-il en le serrant contre lui. Le chef d'oeuvre de toute une vie. Je le croyais perdu à jamais ! Je suis comblé. » Pour toute réponse, vous soupirez longuement et tournez votre visage vers l'océan. « Maintenant, d'autres vont devoir affronter de multiples difficultés, car ils se demandent comment traverser l'océan... Crois-tu que le Seigneur t'a rendu ton bien sans que tu aies rien à offrir en retour ? » Sharkan approuve sans réserve. « Vous avez raison. Puisque vous m'avez rendu mon bien, je vous conduirai où vous voudrez. » Il déroule le tapis sur le sol et vous invite à monter. Vous vous envollez immédiatement dans les airs. Vous donnez vos indications quant à la direction à prendre et, bientôt, vous arrivez à proximité du point de rencontre. Vous repérez une île et vous demandez à Sharkan de vous y déposer. L'homme s'inquiète à l'idée de vous abandonner ainsi, mais vous le rassurez et il reprend rapidement la direction de Crescentium. Rendez-vous au [260](#).

231

Cet étranger n'est autre que la Goule. Il vous a endormis avec son histoire. Il peut maintenant se délecter de vos chairs... Vous ne vous réveillerez jamais et quand il aura terminé son festin, les vautours viendront achever sa besogne. Votre aventure prend fin ici.

232

« Vous devriez faire soigner vos blessures, dit le capitaine. Dans ces contrées, elles ont vite fait de s'infecter. Je vais vous conduire chez Emeritus le Guérisseur. » La garde vous accompagne jusqu'à une demeure aux murs blanchis à la chaux et vous laisse aux bons soins d'une servante. La jeune fille vous mène dans une petite pièce. Elle vous explique que son maître s'est rendu au chevet d'un malade et qu'il ne sera pas de retour avant l'aube. Épuisé par votre longue journée, vous vous allongez sur des coussins à même le sol et vous sombrez dans un profond sommeil. Si le prêtre est avec vous, rendez-vous au [159](#). Sinon, rendez-vous au [258](#).

233

Vous remarquez bientôt une faible lueur à l'extrémité du tunnel et, se détachant de la lumière, une silhouette noire, bras levés, comme pour vous enjoindre de ne pas aller plus avant. Vous poursuivez votre progression malgré tout, mais en arrivant à sa hauteur, le personnage se pulvérise à vos pieds, ne laissant qu'un petit tas de cendres et de haillons. Au même instant, une grille s'abat dans votre dos et un ricanement surnaturel résonne sur les parois. Une créature invisible s'avance vers vous, seul le raclement de ses pieds trahit sa présence. Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [109](#). Sinon, rendez-vous au [476](#).

234

VOLEUR : *Vous n'êtes pas dupe de votre soudaine bonne fortune, car vous avez repéré le manège des marins. Ils vous laissent gagner délibérément en vous donnant chaque fois des dés pipés. D'ici quelque temps, ils vont sûrement proposer que l'on augmente les mises ; alors, vous perdrez tout ce que vous possédez. Vous esquissez un sourire devant un tel amateurisme... Aux coups suivants, vous faites en sorte de perdre tout l'argent qu'ils vous ont laissé gagner, jusqu'à ne plus posséder que votre mise de départ. Alors, vous reprenez l'avantage et, par une suite de double six, vous gagnez tout ce qui se trouve amassé sur le tapis. Les marins commencent à se lancer des regards inquiets. Vous préférez abandonner le jeu. « Je suis fatigué, lancez-vous soudain. Estimez-vous heureux, j'aurais pu vous dépouiller totalement... Aubergiste, montrez-nous nos chambres. »* Vous empochez la somme de 20 Pièces d'Or, tandis qu'Alexius se précipite à vos côtés. Rendez-vous au [106](#).

235

PRÊTRE : Vous devez atteindre un état de totale relaxation. Déterminez le succès ou l'échec de votre tentative en vous rendant au [224](#) ou au [315](#).

236

Alexius vous réveille à l'aube et distribue à chacun un bol contenant un épais brouet à la saveur acide. Bien que le goût ne soit guère agréable, ce repas s'avère très nourrissant. Chaque joueur récupère, si nécessaire, un nombre de points d'ENDURANCE équivalent à la moitié de son total de départ, plus 1 point pour le déjeuner. Un peu plus tard, vous quittez l'auberge et vous vous dirigez vers la plus proche fontaine pour procéder à

239

L'escalier débouche dans une vaste salle entourée de colonnades. Les murs sont recouverts de plaques de cuivre martelé représentant des scènes votives. Au fond de la salle, posé sur un autel de marbre, vous repérez le plant de l'Arbre de Vie, nimbé d'un halo de lumière. La salle s'ouvre sur la terrasse principale où se déroulent les combats. Des rayons lumineux déchirent le ciel, laissant des sillons de fumée noire. Quatre fidèles gardent l'autel, leur attention fixée sur la bataille. Lentement, vous vous approchez d'eux.

FIDÈLES (Protection 1, Dommages 1 dé + 1)

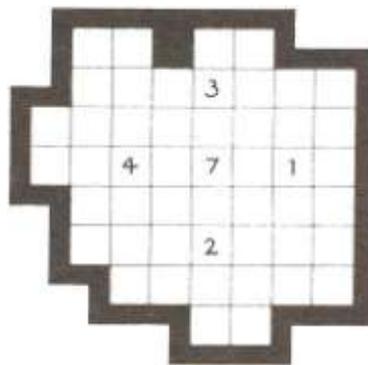
FORCE : 8 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE: 10

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [527](#).

240

Hélas, vos craintes se confirment ! Une nouvelle idole jaillit des restes de la précédente et reprend le combat.



SEPT-EN-UN (Dommages 4 dés + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 5

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 35

L'idole ne possédant pas de cerveau, elle est insensible au sortilège d'Asservissement. Si vous désirez employer un objet, notez le numéro [240](#) sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [402](#). Si vous combattez et que vous remportez la victoire, rendez-vous au [87](#).

241

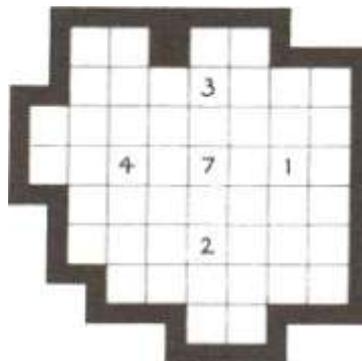
Vous perdez finalement tout ce que vous aviez gagné, terminant même la partie plus pauvre de 1 Pièce d'Or qu'au départ (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Sur un ton irrité, vous appelez Alexius afin qu'il vous montre les chambres. Rendez-vous au [106](#).

242

Les couchettes sont métalliques et les rebords sont recouverts d'entrelacs d'argent. Vous fouillez l'une d'elles, où repose le squelette d'un marin, mais comme vous vous penchez, son bras décharné esquisse un mouvement vers votre joue. Vous vous redressez en frissonnant et vous partez aussitôt en direction de la poupe. Tracez une nouvelle croix et rendez-vous au [564](#).

243

Le corps de la créature éclate comme une noix en touchant le sol et une nouvelle idole, identique sinon plus petite, s'élance à l'attaque. Vous commencez à comprendre la raison de son nom...



SEPT-EN-UN (Dommages 4 dés + 2)

FORCE : 7 HABILITÉ : 5

POUVOIR : 9 ENDURANCE:40

L'idole ne possédant pas de cerveau, elle est donc insensible au sortilège d'Asservissement. Si vous désirez employer un objet, notez le numéro [243](#) sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [402](#). Si vous combattez et que vous remportez la victoire, rendez-vous au [240](#).

244

L'oiseau prend enfin son envol. Il entame une descente vertigineuse en direction de la mer avant de se laisser porter par les vents. L'océan défile en dessous de vous en un gigantesque plan scintillant sous la lune. Le vent tiède vous fouette les oreilles. Le Roc ne semble pas se soucier de votre faible poids et, une heure plus tard, vous vous trouvez à l'endroit approximatif où Hunguk devrait apparaître. Une petite île se détache au loin. Avez-vous écouté l'histoire de la Goule, dans la tour ? Si oui, ou si un prêtre est présent, rendez-vous au [237](#). Sinon, rendez-vous au [68](#).

245

PRÊTRE : Si vous n'êtes pas seul, vous ne pouvez abandonner vos compagnons. Cette simple pensée nuirait à votre concentration. Si vous êtes en groupe, retournez au [534](#) et reprenez le combat, mais en perdant un Assaut. Si vous êtes seul, déterminez le succès ou l'échec de votre tentative de lévitation en vous rendant au [199](#) ou au [413](#).

246

VOLEUR : Vous écrivez une lettre à l'intention de votre ami le sorcier en inventant un parcours compliqué dans les collines autour de Crescentium. Le geôlier exultant vous escorte jusqu'à une porte dérobée et vous libère. Le crépuscule descend sur la cité et les marchands rassemblent déjà leurs affaires. L'homme vous salue d'un air réjoui et s'éloigne aussitôt d'un pas rapide. Vous lui avez donné quelques heures d'espoir en échange de votre liberté. Cela lui fera au moins un bon souvenir... Rendez-vous au [164](#).

247

« Un peu de patience, Borkus ! » intime Langresin au balafre. Il s'approche de vous et murmure : « Va t'en, maintenant ou ils te tueront... » Vous jetez un regard indifférent à cette bande hétéroclite de malfaiteurs. « Ils pourront toujours essayer, répliquez-vous. Langresin, nous cherchons un endroit où passer la nuit. » Langresin lève les bras au ciel. « Et tu risques ta vie pour cela ? Pourquoi ne me l'as-tu pas demandé plus tôt ? Je vais te donner une lettre d'introduction pour Tobias de Vanterie. Il commande l'Ordre des Chevaliers de la Chapelle. » Langresin griffonne rapidement un mot sur un parchemin et vous le tend. Il vous explique comment rejoindre le Bastion du

Rocher, siège des chevaliers. Vous le remerciez d'un signe de tête et partez tout en soute nant le regard froid de Borkus. Rendez-vous au [47](#).

248

La chance est de votre côté. Au bout de quelques parties, vous vous retrouvez avec un gain de 5 Pièces d'Or. Les marins commencent à vous lancer des regards noirs. Si votre groupe compte un voleur, rendez-vous au [234](#). Sinon, rendez-vous au [197](#).

249

« Il n'existe donc pas de logements à des prix corrects dans cette cité ? » vous exclamez-vous. L'assistance relève la tête, souriant devant votre impatience nordique. « Ce n'est pas ici que tu en trouveras, réplique une voix. Tariq est un escroc notoire, toute la ville le sait... » L'assistance s'esclaffe, et Tariq lui-même n'est pas le dernier à rire. « Pourquoi n'iriez-vous pas à l'Hôtel du Trône Pourpre ? reprend-il. Ce n'est pas loin d'ici. Bien sûr, cet établissement n'est pas aussi renommé que le mien, mais ses prix seront à la mesure de votre bourse. » Tariq vous explique le chemin à suivre et vous souhaite le bonsoir avec un sourire narquois. Rendez-vous au [406](#).

250

MAGICIEN : Vous attendez pendant plusieurs heures la venue du geôlier. Enfin, le panneau de votre cellule glisse sur le côté et quelques quignons de pain sont projetés à l'intérieur. « Il n'y aura pas de bouillie aujourd'hui, déclare le gardien. Mon chien l'a mangée et il est tombé malade. Vous n'aurez pas d'eau non plus, je la lui ai donnée pour calmer sa fièvre... » Vous profitez de son discours pour vous concentrer sur votre sortilège. Jetez deux dés ; si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [45](#). Si vous obtenez un résultat supérieur, rendez-vous au [95](#).

251

Vous abordez un vagabond et vous lui demandez de vous conduire jusqu'à une auberge. L'homme vous mène devant un hôtel nommé la Tour du Trône Pourpre. Maintenant qu'il vous a conduits, le mendiant réclame paiement, mais vous portez la main à votre épée et il préfère ne pas insister. Rendez-vous au [406](#).

252

MAGICIEN : *Vous sentez aussitôt que des forces hostiles investissent peu à peu la villa. Quelqu'un doté de grands pouvoirs vous veut du mal. Psyché, sans aucun doute, mais est-elle seule ?...* Si votre groupe compte un voleur qui désire explorer la villa, rendez-vous au [491](#). Sinon, rendez-vous au [372](#).

253

Vous retournez à la terrasse en compagnie du moine, tout en méditant ses paroles. Sa quête est au moins aussi importante que la vôtre, mais à laquelle devez-vous donner priorité ? Les cris du vieil homme vous arrachent brusquement à vos pensées. « Un Démon ! s'écrie-t-il. Vite ! Courons nous cacher ! » Le Djinn se penche vers la terrasse. « Vous êtes enfin de retour, dit-il. Avec un nouveau compagnon... très impressionnable, ma foi. » Vous toisez la créature d'un air méprisant. « Montre plus de respect envers lui, c'est un moine. » Le vieillard est abasourdi. « Mais... vous connaissez cette créature et elle semble vous obéir. » Le Djinn étend la main vers la terrasse. « Pouvons-nous reprendre la traversée maintenant ? Dites au revoir à votre ami et partons... » Si vous possédez le miroir d'or, rendez-vous au [367](#). Sinon, rendez-vous au [9](#).

254

Psyché se tourne vers vous, une expression de haine triomphante sur le visage. Votre compagnon vient de tomber en transe. « Assez joué, maintenant, siffle-t-elle. Je vais tous vous éliminer... » Rendez-vous au [177](#), mais notez que votre compagnon (n° 1 sur le plan) est en transe et ne pourra prendre part au combat pendant les six premiers Assauts.

255

PRÊTRE : A l'instant même où vous vous laissez choir des griffes de l'oiseau Roc, vous prenez brusquement conscience du sol en contrebas et cette pensée vous est fatale. Incapable de maintenir votre concentration, vous chutez comme une pierre dans l'océan. La violence du choc vous assomme et vous sombrez au fond de l'eau. Votre aventure est terminée.

256

Peut-être cette lance sera-t-elle capable de transpercer Icon, s'il tente à nouveau de vous attaquer? Vous n'avez aucun moyen de le savoir. Rendez-vous au [130](#), mais le joueur qui possède la lance va devoir s'habituer à son maniement. Il perd 1 point de FORCE pendant les trois premiers Assauts.

257

« Je vous remercie d'avoir pris ma défense », dit la jeune femme. Elle s'avance et vous tend une large clef d'argent. « Cette clef ouvre les portes secrètes de mon jardin, dit-elle. Ses entrées sont multiples, partout dans le Tahashim. Mes propos vous paraissent peut-être obscurs, mais lorsque vous aurez besoin d'un abri, un singe vous guidera au jardin de Fatima. » Elle s'incline et s'éloigne en silence. Notez la clef d'argent de Fatima sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez aussi prendre les haches des Thulaniens si vous le désirez. Vous quittez la ruelle. Fatima a disparu. En haussant les épaules, vous reprenez le chemin de la demeure de Susurrien. Rendez-vous au [73](#).

258

Vous êtes réveillés le lendemain matin par les bruits de la rue. La jeune servante vient vous apporter un petit déjeuner composé d'oranges, de lait et de pain d'épices. Les joueurs blessés récupèrent un nombre de points d'ENDURANCE équivalant à la moitié de leur Niveau, plus 1 point pour le déjeuner. « Emeritus ne devrait pas tarder, vous dit la jeune fille en venant reprendre le plateau. Je vous conduirai à lui dès son retour. » Quelques heures plus tard, le guérisseur rentre enfin. Sans même prendre le temps de se changer, il examine vos blessures. « Vous avez bien fait de venir me consulter, dit Emeritus. La poussière de ces contrées contient des substances toxiques et curieusement, seuls les gens d'Outremer y sont sensibles. » Il applique un baume sur les plaies et vous conseille de renouveler régulièrement le pansement. Il allait prendre congé quand il remarque les fragments de l'Épée, dépassant de votre havresac. « Incroyable ! s'exclame-t-il. L'Épée de Vie ! Je la croyais détruite... » Rendez-vous au [60](#).

259

Vous repérez Langresin, avant qu'il ne s'engage dans une sombre ruelle. Vous le suivez à distance respectable, en cherchant les coins d'ombre. Il ne semble pas avoir conscience d'être suivi. Après quelques circonvolutions, il prend la direction des bas quartiers de la ville. Rendez-vous au [431](#).

260

Vous passez deux jours sur l'île. Le climat est tempéré et l'air revigorant. Chaque joueur blessé récupère un nombre de points d'ENDURANCE égal à son Niveau. Il vous est impossible de pêcher mais, après une rapide exploration de l'île, vous trouvez une source d'eau pure et de nombreux fruits. Les joueurs qui sont encore blessés récupèrent un autre point d'ENDURANCE grâce à cette nourriture. Rendez-vous au [488](#).

261

La statuette bondit de votre havresac et escalade la margelle du puits. Vous vous penchez pour regarder en contrebas. L'intérieur est sombre comme une tombe, mais le puits semble être tari... Le Hatuli va vous guider dans les souterrains. Notez le parcours suivant sur votre *Feuille d'Aventure* : le chemin à gauche, l'arche à gauche, à droite au premier carrefour et à gauche au deuxième carrefour. Par mesure de sécurité, notez le numéro de ce paragraphe, au cas où vous auriez besoin de vous y référer... Vous enjambez la margelle et vous descendez dans le puits. Rendez-vous au [477](#).

262

Un parfum nouveau, plus entêtant, vient se mêler à celui des oranges. Un cliquetis s'élève dans votre dos et vous vous retournez pour apercevoir une frêle jeune femme sur le bas-côté du chemin. « Je suis Psyché, dit-elle avec un rire cristallin. Je suis désolée que vous ayez eu tant de mal à me trouver. Ma demeure est un peu plus loin... » Elle désigne un petit chemin qui oblique vers la gauche. Étrange, vous ne l'aviez pas remarqué auparavant. Elle est vêtue du pyjama de soie rouge et or typique de la région, mais sa peau est d'une blancheur extrême et elle ne porte pas le voile. A en juger par son accent, Psyché doit être originaire de Batubatan ou de Yamato. Vous la suivez à quelque distance et vous arrivez bientôt en vue de la villa. Rendez-vous au [121](#).

263

MAGICIEN : Vous arrachez le miroir des mains du lépreux et vous le brandissez en direction du Faltyn. « Regarde ce miroir magique ! vous exclamez-vous. Il reflète ton image ! Dois-je l'employer pour capturer ton essence et t'obliger à m'obéir à jamais ? » « *Non ! s'écrie le Faltyn. Je voulais plaisanter... Je serai heureux de te rendre ce service.* » Il se transforme en un ruban de fumée et passe sous la porte. Quelques secondes plus tard, vous entendez un cliquetis métallique et vous pouvez à nouveau ouvrir la porte. N'oubliez pas de noter le miroir magique sur votre *Feuille d'Aventure*. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez ouvrir l'autre porte (rendez-vous au [377](#)) ou bien grimper au deuxième étage (rendez-vous au [97](#)). Si vous préférez retourner à vos chambres pour dormir, rendez-vous au [151](#).

264

Vous bondissez par-dessus le sarcophage qui se pulvérise contre la paroi. Vous vous relevez, couvert de poussière, et vous poursuivez votre progression dans le couloir jusqu'à une sorte de mausolée où sont entassés de nombreux cercueils. La faille qui court sur le sol s'arrête devant une bifurcation. Allez-vous partir vers la gauche (rendez-vous au [542](#)) ou bien droit devant (rendez-vous au [554](#)) ?

265

Votre embarcation éclate sous le choc comme un fruit trop mûr. Chaque joueur doit jeter un dé. Avec un résultat compris entre 1 et 5, il parvient à se défaire de son armure et remonte à la surface. S'il obtient 6, le joueur périt noyé. Les survivants doivent en outre jeter un dé pour chaque objet en leur possession. S'ils obtiennent un 6, ils ont perdu cet objet lors du naufrage. Si le pommeau ou le fourreau de l'Épée se trouvent perdus, rendez-vous au [475](#). Si vous possédez encore les fragments de l'Épée, rendez-vous au [339](#).

266

Les huit complices de Langresin s'élancent aussitôt à l'attaque. De toute évidence, les activités illicites à Crescentium doivent se faire sans aucun témoin...

		5		5	
	1		5		5
	2		5		
4	3		5		5
				5	

CONTREBANDIER (Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 12

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [444](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [324](#).

267

Vous demandez au Djinn d'accroître votre vigueur. Aussitôt, il souffle dans votre direction et un tourbillon de flammes vous recouvre. Le brasier vous charge d'une énergie nouvelle et l'ENDURANCE de tous les joueurs retrouve son total de départ. (Ceux qui étaient déjà à leur maximum gagnent deux points supplémentaires, et ce, de manière définitive.) Rayez un de vos trois souhaits sur la *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [338](#).

268

Susurrien a sûrement atteint son objectif à présent. Vous vous acharnez en vain sur la porte. Peut-être votre ennemi a-t-il succombé à un piège ? Quoi qu'il en soit, votre quête se solde par un échec...

269

Crescentium fut la première ville à tomber sous le contrôle des armées de la Croisade. Ce port fortifié est un bastion stratégique gardant l'entrée du Golfe de Marazid. C'est depuis cette place forte que les armées partirent à l'assaut des forces réunies du Tahashim et elle demeure la plus grande ville des Territoires de la Croisade. Votre navire accoste en fin d'après-midi aux quais de Crescentium, la ville blanche. Les minarets scintillent sous les rayons chauds du jour finissant. A peine débarqués, vous marquez un instant d'arrêt au parfum lourd de l'air chargé d'effluves exotiques où se mêlent les épices et le kif. Aussitôt, une horde de mendiants vous entoure, mais vous repoussez ces mains implorantes pour vous fondre dans la foule. Vous gagnez le bureau des Enregistrements et vous signez le registre de

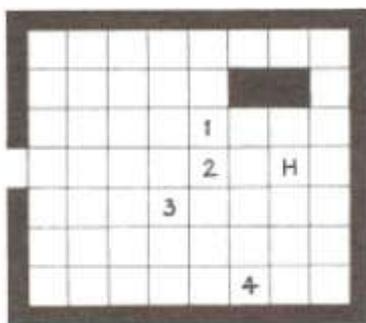
débarquement. Vous devez maintenant trouver un logement pour la nuit. Chaque joueur possède ses propres adresses et contacts dans la cité. Si le magicien désire faire une suggestion, rendez-vous au [165](#). Si le prêtre propose un endroit à son tour, rendez-vous au [450](#). Si vous voulez entendre la proposition du chevalier, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez vous fier aux relations douteuses que possède le voleur dans cette ville, rendez-vous au [441](#).

270

Avez-vous subtilisé le Hatuli ? Si oui, rendez-vous au [178](#). Si vous vous êtes enfuis sans la statuette, vous n'avez aucun moyen de retrouver l'Épée de Vie. Votre quête se termine ici...

271

L'autre porte de la cabine s'ouvre avec fracas, libérant un tourbillon de lumière bleue. Une silhouette gigantesque se détache dans l'embrasure de la porte, brandissant dans chaque main une hache souillée de sang. En vous apercevant, Hunguk pousse un hurlement de rage. « Misérables mortels ! gronde-t-il. Vous vouliez me voler ! Vous allez payer cette impudence de votre vie ! » Vous ne pouvez fuir sans les émeraudes, il va falloir affronter cet être que les siècles ont épargné.



HUNGUK (Protection 5, Dommages 6 dés)

FORCE : 10 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 9 ENDURANCE:100

Hunguk frappe deux fois par Assaut et il est insensible au sortilège d'Asservissement. Vous ne pouvez vous permettre de fuir. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [547](#).

272

CHEVALIER : « J'ai combattu toutes sortes de créatures ! hurlez-vous à l'intention du Djinn. Je n'ai aucunement l'intention d'abandonner la lutte, même contre un adversaire aussi puissant. » Le Djinn se penche sur vous, l'air narquois. « Que suggères-tu ? » Vous croisez les bras et le défiez du regard. « La lutte emphidorienne, répondez-vous. Le premier qui touche terre devra se soumettre aux volontés de l'autre. » Le Djinn éclate de rire. « Es-tu devenu fou, mortel ? Regarde ma taille, tu n'as aucune chance... » Vous avancez d'un pas « J'ai un avantage certain, répliquez-vous. Moi, je possède un cerveau.» Le Djinn pousse un hurlement enragé et s'élançe à votre poursuite tandis que vous foncez en direction des collines bordant la plage. Chacune de ses enjambées couvre une distance considérable, mais il se déplace lentement et les siècles d'inactivité ont émoussé ses réflexes. Si vous possédez une épée, rendez-vous au [401](#). Si vous êtes sans armes, rendez-vous au [138](#).

273

Soudain, un grondement sourd fait vibrer l'air de la cabine. Vous vous tournez aussitôt vers le passage astral, qui émet une violente lumière bleue. Vous pouvez discerner une silhouette gigantesque qui se détache progressivement de l'entrelacs de signes. Hunguk est de retour ! Vous fouillez frénétiquement la cabine. Il faut absolument trouver les émeraudes avant que le pirate n'apparaisse. Allez-vous fouiller les vasques (rendez-vous au [37](#)) ou regarder sous les cartes (rendez-vous au [508](#)) ?

274

Accroché à la paroi, vous parvenez enfin à rejoindre l'entrée. La peur et la proximité du danger vous ont fait perdre 1 point d'ENDURANCE. VOUS rendant compte qu'il est impossible de traverser cette pièce, vous rebroussez chemin. Retournez au [477](#) et explorez un nouveau tunnel.

275

Vous demandez au Djinn d'accroître votre vigueur. Il souffle dans votre direction et un tourbillon de flammes vous recouvre. Le brasier vous charge d'une énergie nouvelle et l'ENDURANCE de tous les joueurs retrouve son total de départ. (Ceux qui étaient déjà à leur maximum gagnent 2 points supplémentaires, et ce, de manière définitive.) Rayez un de vos trois souhaits sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [140](#).

276

Psyché se mord violemment les lèvres et crache une goutte de sang dans ses mains. En quelques secondes, une épée écarlate apparaît. Déployez-vous comme précédemment.



ESCLAVE (Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 8 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 15

PSYCHÉ (Dommages 3 dés + 3)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 8 ENDURANCE: 45

N'oubliez pas de déduire les dommages que vous lui auriez précédemment infligés. Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [152](#). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [180](#).

277

Tariq conduit les Badawins chez le guérisseur. Épuisés, vous vous endormez avant qu'il ne rentre. Le lendemain matin, vous le trouvez au pied de sa porte, racontant l'aventure de la nuit à une foule de gamins attentifs. D'après ce que vous pouvez comprendre, Tariq se présente comme le héros qui a su faire déguerpir les truands. En vous apercevant, il se racle la gorge d'un air gêné et renvoie rapidement les gamins. « Les meilleures

histoires sont celles qui enjolivent la réalité », dites-vous avec un sourire. Tariq acquiesce d'un signe de tête et court préparer votre déjeuner. Rendez-vous au [18](#).

278

Vous fuyez la chambre et dévalez les escaliers à toute allure. Des hurlements inhumains retentissent dans votre dos. Les Démons se sont élancés à votre poursuite. Susurrien apparaît sur le palier. « Vous ne pourrez leur échapper ! hurle-t-il. Ces Démons ne connaissent pas la fatigue. Ils finiront bien par vous rattraper ! » Vous émergez dans la cour. Votre fuite précipitée vous a laissé quelques secondes d'avance. Vous observez aussitôt les environs. Deux issues s'imposent. L'entrée principale par laquelle vous êtes arrivés, ou bien cette petite arche au fond de la cour. Si vous choisissez l'entrée principale, rendez-vous au [587](#). Si vous préférez prendre la fuite par la petite arche, rendez-vous au [58](#).

279

Un escalier s'élève en spirale vers le sommet de la tour. En levant la tête, vous constatez que la structure ouverte du minaret permet d'observer le ciel et les étoiles. Les murs sont recouverts de cartes célestes et de symboles astrologiques. Il vous est pourtant impossible de définir la nature exacte des travaux de Psyché, ce secret a disparu avec elle. Conscients de la possibilité de pièges magiques laissés par la sorcière, vous entamez l'ascension des marches. Rendez-vous au [171](#).

280

Cet étranger n'est autre que la Goule. A l'instant où vous exprimez cet avis à haute voix, un hurlement de rage confirme votre opinion. Rendez-vous au [534](#).

281

« Mon histoire est bien triste, dit la Géante. Je me rendais à Crescentium pour y rejoindre mon futur époux avec ma suite, quand notre navire fut pris dans une violente tempête. Le navire se fracassa sur ce rocher. Je croyais ma fin prochaine, mais ce maudit magicien me sauva de la noyade pour faire de moi l'objet de ses expériences monstrueuses. » Le vieillard vous jette des regards désespérés, mais la Géante lui frappe aussitôt les côtes.

« Il me transforma en cette chose horrible, mais son cerveau malade avait oublié qu'en me transformant en Géante, il avait décuplé mes forces. Je parvins à me libérer et maintenant les rôles sont inversés. C'est à mon tour de le faire souffrir... » Le vieil homme secoue frénétiquement sa cage. « Elle ment ! s'écrie-t-il. Ne la croyez pas... » Un violent coup de pied dans les côtes le ramène aussitôt au silence. La Géante se tourne à nouveau vers vous : « J'ai pris le parti de vivre seule en ermite sur ce rocher. Tel est mon destin. Vous ne pouvez hélas rien pour moi, il vaudrait mieux que vous partiez... » Si vous désirez quitter le palais, rendez-vous au [498](#). Si vous préférez l'attaquer, rendez-vous au [183](#). Si le magicien de votre groupe veut lui jeter un sort, rendez-vous au [360](#).

282

« Arrêtez cet homme ! » ordonne Anvil en désignant Langresin. Les gardes se ruent sur lui et le dépouillent de toutes ses armes avant de lui attacher une corde autour du cou. Puis ils l'emmènent en direction de la prison. « Ne croyez pas vous en sortir à si bon compte ! hurle-t-il. Vous terminerez votre séjour au fond de ce port ! » Anvil hausse les épaules : « Cela m'étonnerait qu'il puisse tenter quoi que ce soit avant plusieurs semaines. D'ici là, vous aurez sûrement quitté la région. » Les mots dans sa bouche sonnent plus comme un ordre que comme une supposition. « Pour ce soir, reprend-il, je vous conseille de vous rendre à la Tour du Trône Pourpre. L'hôtel est confortable, mais prenez garde au propriétaire, c'est un filou. » Vous le remerciez d'un signe de tête et vous partez sans plus tarder. Rendez-vous au [406](#).

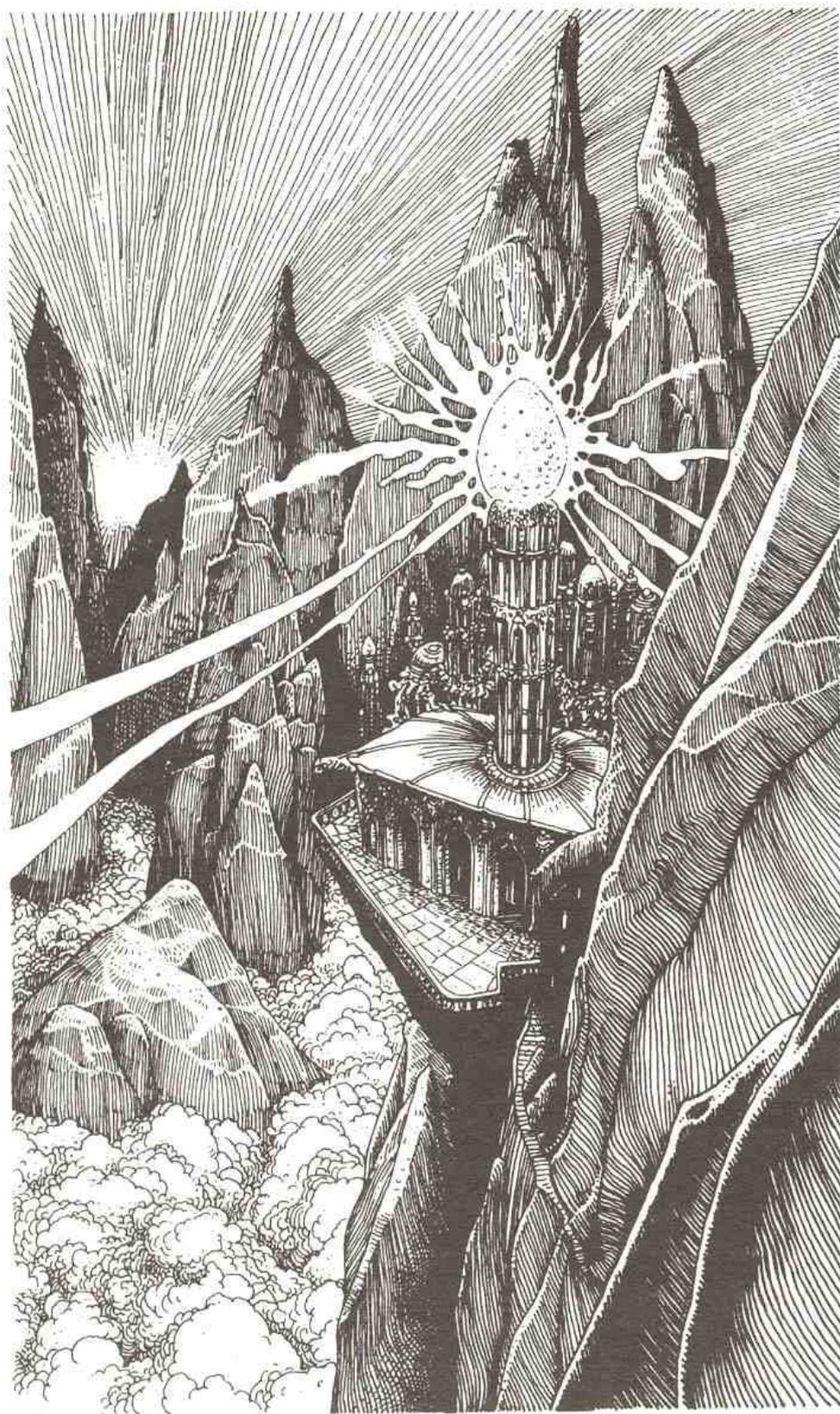
283

L'escalier débouche sur une pièce éclairée par une unique fenêtre. Confortablement assis près d'elle, un homme tire nonchalamment sur un narguilé. Des cônes d'encens disposés autour de lui masquent l'odeur douceâtre de viande provenant d'en bas. A votre arrivée, le Prince Susurrien se tourne lentement vers vous, dans un froissement de robe de soie. Vous remarquez aussitôt la gemme écarlate qui scintille tel un troisième œil au centre de son turban doré. D'un geste lent, il vous invite à vous asseoir sur les coussins disposés tout autour de la pièce. Pas un instant il n'a cillé ; il possède le regard brillant et calme des hommes capables des plus grandes passions comme des pires atrocités. Vous prenez place autour de lui, ne laissant rien paraître de votre nervosité. « Je vous attendais, déclare-t-il d'une voix

assurée. Vous cherchez l'Épée de Vie, moi l'Épée du Chaos... En nous unissant, nous parviendrons à nos fins. » Cette perspective ne vous enchante guère, mais vous ne disposez pour l'instant d'aucune alternative. « Je possède le Hatuli, reprend-il. Cela signifie l'émissaire dans votre langue... » Il soulève une marionnette de bois rongé et l'agite un instant devant vous. « Ce pantin fut construit par le grand sorcier Sahaknathur. Mes hommes me l'ont rapporté des ruines de sa forteresse. S'il était opérationnel, il pourrait nous rapporter les épées... Hélas, il ne l'est pas. » D'un geste las, il rejette la poupée sur un coussin. « Il me manque ses yeux, deux émeraudes d'une eau très pure. Je suppose qu'elles furent dérobées par Hunguk, le Roi-Pirate, lors du pillage de la forteresse. Il vous faudra absolument retrouver ces émeraudes... » Cela risque d'être difficile. Hunguk, s'il a jamais existé, vivait il y a plus de cinq cents ans. Rendez-vous au [439](#).

284

L'aube pointe à l'horizon lorsque vous atteignez les Monts Harogarn, baignant dans un océan de nuages. Le Djinn est demeuré silencieux pendant toute la traversée, mais d'après son attitude, vous comprenez qu'il ne porte pas les mages dans son cœur. Tandis qu'il entame la descente vers les contreforts, à l'est des montagnes, le Djinn rompt enfin le silence. « Ces mages sont des adorateurs du feu, explique-t-il. Ils l'adorent comme les vampires aiment le sang. Nous autres, Djinns nés de la flamme, ils nous traquent sans répit pour s'emparer de notre substance et nous asservir. Nombre de mes frères ont péri entre leurs mains. Maintenant que je les sens proches, je sais que je vais enfin pouvoir assouvir ma vengeance... Je combattrai à vos côtés. » Cette nouvelle vous rassure. Les mages devront engager toutes leurs forces contre un tel adversaire. Avec de la chance, ils ne songeront pas à faire garder le plant. La citadelle des mages apparaît bientôt à l'horizon, se dressant à flanc de colline. La tour centrale de la bâtisse est surmontée d'un dôme ovoïde, incrusté de topaze et reflétant les rayons du soleil. « Je vais vous déposer sur cette tour et je m'élancerai à l'attaque, dit-il. Je les maintiendrai occupés pendant que vous chercherez la pousse. » Si vous acceptez son plan, rendez-vous au [176](#). Si vous préférez demeurer avec lui pendant l'attaque, rendez-vous au [366](#).



284 *Le dôme de la tour centrale de la bâtisse reflète les rayons du soleil.*

285

Dans un hurlement de métal, la créature s'ébranle.



AUTOMATE (Protection 4, Dommages 8 dés)

FORCE : 7 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 9 ENDURANCE: 60

Si vous préférez prendre la fuite, vous pouvez le faire soit par l'arche de gauche (rendez-vous au [528](#)), soit par celle de droite (rendez-vous au [522](#)). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [293](#).

286

Le Gardien-Chien s'élançe brusquement à l'attaque en grognant.



GARDIEN-CHIEN (Dommages 3 dés)

FORCE : 9 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 35

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [442](#). Si vous parvenez à l'asservir, rendez-vous au [574](#).

287

Susurrien surgit brusquement de l'ombre derrière vous. « Vous pensiez peut-être ne pas me revoir », grogne-t-il. Aussitôt, vous brandissez vos armes. « Tôt ou tard, nous t'aurions retrouvé, répliquez-vous. Les vermines de ton espèce doivent être éliminées. » Susurrien pousse un hurlement enragé et s'élance à l'attaque.

SUSURRIEN (Dommages 4 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 9
POUVOIR : 10 ENDURANCE : 80

Jetez un dé à chaque Assaut pour connaître les actions de Susurrien

1 Combat à l'épée

2-3 Sortilège de Souffle Mortel

4 Sortilège d'Asservissement

5-6 Jet d'une boule d'énergie depuis le saphir de son turban (inflige 3 dés d'ENDURANCE, l'armure n'assurant aucune Protection).



Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [529](#).

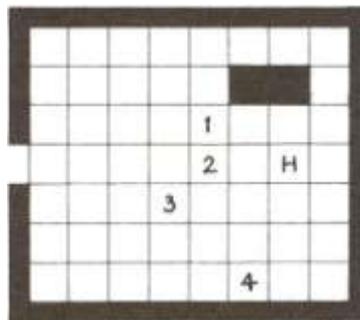
288

« Cet homme allait prendre livraison d'une cargaison de contrebande », dites-vous à Anvil. Langresin éclate de rire et ouvre les pans de sa cape : « Où est-elle cette marchandise ? Pas sur moi en tout cas... » Anvil se retourne vers vous. « Il l'a poussée au fond de l'eau avant votre arrivée », expliquez-vous. « Dans ce cas, nous ne pouvons rien faire, reprend le sergent. Pas de preuves, pas de crime. » Langresin s'approche du garde et lui remet discrètement une bourse. « Ce fâcheux malentendu vous fait perdre votre temps, dit-il. J'en suis désolé... » Anvil lui jette un regard soupçonneux, mais garde l'argent. Si le prêtre de votre groupe désire intervenir, rendez-

vous au [459](#). Si le magicien veut agir, rendez-vous au [575](#). S'ils préfèrent ne rien faire, rendez-vous au [312](#).

289

Vous éparpillez les cartes sur le bureau, mais sans rien découvrir. Les émeraudes seraient-elles dans les vasques ? Soudain, l'autre porte de la cabine s'ouvre avec fracas, libérant un tourbillon de lumière bleue. Une silhouette gigantesque se détache dans l'embrasure de la porte, brandissant dans chaque main une hache souillée de sang. En vous apercevant, Hunguk pousse un hurlement de rage. « Misérable mortel ! gronde-t-il. Tu voulais me voler ! Tu vas payer cette impudence de ta vie ! » Vous ne pouvez fuir sans les émeraudes, il va falloir affronter cet être que les siècles ont épargné.



HUNGUK (Protection 5, Dommages 6 dés)

FORCE : 10 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 9 ENDURANCE:100

Hunguk frappe deux fois par Assaut et il est insensible au sortilège d'Asservissement. Vous ne pouvez vous permettre de fuir. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [547](#).

290

Vous demandez au Djinn qu'il vous conduise à Hakbad. Rayez un de vos trois vœux de votre feuille. « Ah, la cité des étoiles de jade ! » dit-il en vous soulevant dans le creux de sa main. « Elle était célèbre. Les Sassaniens la fondèrent après avoir repris les territoires de Kaikuhuru à l'Empire de Séentine. Le temps s'est débarrassé de ces civilisations guerrières et je ne peux m'en plaindre... Enfin je vais revoir les tours majestueuses et les dômes étincelants, les jardins en terrasse et les avenues bordées de palmiers... » Le Djinn pénètre dans l'eau et avance à grands pas, couvrant une distance

considérable à chaque enjambée. La chaleur émanant de son corps provoque l'apparition de nuages autour de lui et, bientôt, un orage éclate au-dessus de vos têtes. « Cet effet est désagréable, vous dit-il. Mais au moins, les nuages nous protègent à la vue des mortels, seuls les sorciers pourront me repérer, mais nous n'en rencontrerons aucun, sauf peut-être Sahaknathur... » Le Djinn demeure silencieux un court instant. « Sahaknathur est mort, lui dites-vous. Hunguk le Pirate l'a tué en duel, voici quelques siècles. » Cette nouvelle semble l'attrister et il ne vous adresse plus la parole de toute la journée... Rendez-vous au [44](#).

291

La cité de Crescentium est un véritable dédale de rues, reliant des places et des bazars. Déjà, une activité grouillante s'est emparée de la cité et une fine poussière monte dans l'air chaud, vous desséchant la gorge. A l'ombre des étals, des vieillards vous regardent passer d'un air absent, spectateurs désabusés d'une comédie qu'ils connaissent par cœur. Vous vous frayez un chemin parmi la foule, en direction du quartier des orfèvres et, vers midi, vous arrivez en vue d'une petite bâtisse aux murs recouverts de stuc, près d'une fontaine de marbre noir. Vous vous arrêtez un instant pour vous désaltérer avant de frapper à la porte. Une jeune Tahashim vous accueille et vous fait entrer dans un petit vestibule. Rendez-vous au [311](#).

292

MAGICIEN : Vous tombez à genoux devant le Djinn qui s'esclaffe aussitôt, pensant que vous priez pour votre survie. En fait, vous profitez de ce répit pour vous concentrer sur votre sortilège. Le Djinn possède sûrement une grande résistance à la magie et il ne vous laissera pas une seconde chance. Brusquement, vous vous relevez et vous jetez votre sortilège. Le Djinn porte aussitôt les mains à sa tête, tandis que votre magie s'insinue dans son esprit. Jetez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 9, rendez-vous au [163](#). Si vous obtenez un résultat supérieur, rendez-vous au [541](#).

293

Un silence obsédant cède la place au fracas des armes. Votre regard balaie une dernière fois la pièce. Il est temps de reprendre votre progression. Allez-vous partir par l'arche de gauche (rendez-vous au [528](#)) ou bien par celle de droite (rendez-vous au [522](#)) ?

294

« Si mon histoire vous intéresse, messeigneurs, soyez généreux avec un pauvre homme qui a connu tant de revers ! s'exclame-t-il soudain. Je ne possède plus rien que les hardes qui me couvrent. » Si vous désirez lui abandonner quelques Pièces d'Or, décidez du montant de l'aumône et rendez-vous au [557](#). Si vous refusez de lui donner le moindre argent, rendez-vous au [333](#).

295

CHEVALIER : Vous vous délestez de votre équipement sans perdre la porte de vue. Après quelques exercices d'échauffement, vous vous plantez solidement devant le panneau de marbre et vous poussez de toutes vos forces. Vos muscles sont tendus à se rompre et l'effort vous arrache un grognement. Mais votre peine est récompensée par un léger mouvement de la porte. Jetez 4 dés. Vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre Niveau. Si vous manquez ce lancer, vous perdez un point d'ENDURANCE, mais il vous est permis de relancer les dés. Si vous réussissez ce lancer, le battant s'écroule dans un nuage de poussière. Si vous préférez abandonner, rendez-vous au [120](#). Si vous parvenez à ouvrir cette porte, rendez-vous au [279](#).

296

Vous vous approchez de l'étrange personnage, mais en prenant soin de conserver une distance respectable entre vous, si bien que le brouillard masque ses traits. Malgré cela, vous reconnaissez un visage de squelette. « Savez-vous qui je suis ? » demande-t-il d'une voix d'outre-tombe. « Hunguk le Pirate ? » avancez-vous. Le Fantôme éclate de rire. « Hunguk ? Non ! Je suis Shamber, son fidèle lieutenant. Mes mains n'ont pas quitté cette barre depuis sept vies humaines. L'Éternité au service d'Hunguk, voilà ce qu'ils diront de moi... » Vous vous apprêtez à l'interroger, mais l'homme vous devance. « Posez votre question, mais faites vite. Je ne peux pas être distrait

trop longtemps, sans quoi les chiens de l'enfer viendront s'occuper de nos os... » Vous n'avez droit qu'à une question. Allez vous demander où se trouvent les émeraudes qu'Hunguk vola à Sahaknathur (rendez-vous au [517](#)), où se trouve Hunguk à présent (rendez-vous au [433](#)) ou bien quelle est la destination du vaisseau (rendez-vous au [79](#)) ?



297

Une violente querelle oppose deux mendiants. Vous pouvez entrevoir le scintillement des lames dans le soleil matinal. Vous vous interposez, mais un mendiant bouscule le premier joueur selon l'ordre de marche et prend aussitôt la fuite. Quelques gouttes de sang tombent sur le sable. Le joueur blessé pose un genou à terre en grimaçant de douleur. Il perd 1 point d'ENDURANCE. L'autre mendiant profite de la confusion pour se fondre dans la foule. Les soldats s'élancent à leur poursuite, mais Balian les rappelle. « Conduisez cet homme chez Emeritus, ordonne-t-il. Il aura tôt fait de soigner cette blessure. » Vous arrivez bientôt en vue d'une bâtisse blanche dans le quartier des orfèvres. Le guérisseur panse rapidement la plaie et vous donne un bol de tisane. « Je suis désolé, dit Balian, mais je vais vous abandonner ici. Nous devons poursuivre notre ronde. » Emeritus attend que la troupe se soit éloignée pour vous conduire dans son cabinet. Il désigne alors le pommeau et le fourreau qui ne quittent jamais votre côté. « Vous possédez des fragments de l'Épée de Vie, dit-il calmement. Je les croyais perdus à jamais... » Rendez-vous au [60](#).

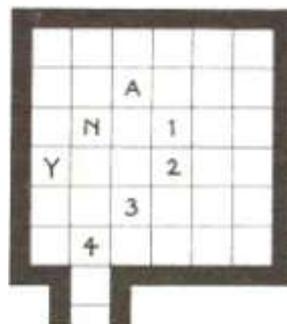
298

PRÊTRE : Vous vous videz de toute pensée, n'existant plus que dans l'instant présent. Progressivement, la pesanteur n'exerce plus aucune contrainte et vous descendez lentement vers le rivage. Vous atterrissez sur cette île solitaire, baignée par les rayons de la lune. Rendez-vous au [260](#).

Aussitôt, une épaisse colonne de fumée noire s'élève dans le ciel. Les tourbillons se rassemblent progressivement jusqu'à former une silhouette humaine. Un Djinn gigantesque vous toise de toute sa hauteur. « Qui êtes-vous ? gronde-t-il d'une voix tonnante. Racontez-moi votre histoire, vous qui m'avez libéré ! » Passé le premier instant de frayeur, vous reprenez vos esprits. « Nous pourrions vous raconter toutes nos aventures, dites-vous. Mais le temps nous manque. Nous aimerions que vous fassiez apparaître un chariot volant... Nous... » Le Djinn vous interrompt brusquement. « Nous nous sommes mal compris, je crois, gronde-t-il. Dans quelques instants, je vous écraserai du talon de ma botte. » Vous protestez avec véhémence. « C'est donc de cette manière que tu comptes nous récompenser de t'avoir libéré ? Tu es bien injuste ! » Le Djinn se balance dangereusement au-dessus de vous. « Oh, non ! tonne-t-il. Le premier siècle de mon emprisonnement, je m'étais promis de combler mon libérateur de toutes les richesses du monde, mais personne n'est venu. Le siècle suivant, je m'étais promis de lui accorder trois souhaits, mais personne n'est venu... Les siècles passèrent et je me suis juré que mon libérateur, pour toute récompense, aurait droit à une mort rapide. Préparez-vous à recevoir votre dû... »

Si le voleur de votre groupe désire intervenir, rendez-vous au [572](#). Si le magicien veut tenter quelque chose, rendez-vous au [135](#). Si le chevalier désire intervenir, rendez-vous au [272](#). Si le prêtre veut intervenir, rendez-vous au [420](#).

Vous allez devoir affronter trois Démons surgis des temps passés.



AZIDAHAKA (Protection 6, Dommages 12 dés)

FORCE : 11 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 10 ENDURANCE:100

NAZU (Protection 3, Dommages 8 dés)

FORCE : 10 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 11 ENDURANCE:[140](#)

Le contact de Nazu est assorti d'une attaque magique. Le joueur qui obtient un résultat supérieur à son total de POUVOIR avec deux dés, tombe aussitôt en poussière.

YAZIR (Protection 3, Dommages 5 dés + 1)

FORCE : 9 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 18 ENDURANCE:85

Yazir dispose des sortilèges suivants : 1 Foudre Noire, 2 Météore, 3 Vampire, 4 Souffle Mortel, 5 Blessure, 6 Hurlement. (Jetez un dé pour déterminer le sortilège qu'il emploie à chaque Assaut.) Lorsqu'il s'est concentré, il jette son sortilège à l'Assaut suivant. Ses sortilèges portent à chaque fois. Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [278](#). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [325](#).

301

La porte s'ouvre sous la simple pression de votre main. Vous débouchez sur une pièce aux murs ornés de draperies de satin. De profonds coussins de velours sont disposés autour d'un plateau de cuivre. Intrigué, vous allez vers une malle et vous soulevez le couvercle, découvrant des pyjamas de satin et des robes de brocard soigneusement pliés. De petits coffrets renferment du khôl et de l'encens, des bijoux... Vous avez été berné ! Ceci est la chambre d'une femme ! Jablo serait donc... ce vieillard qui vous a envoyés ici ! Vous quittez l'appartement à toute allure, votre art du déguisement s'est encore amélioré. Vous déboulez sur le palier alors que le vieux s'apprêtait à partir. Vous l'empoignez aussitôt par le bras. « Alors, Jablo ? On ne reconnaît plus ses vieux amis ? Tu me parais bien pressé. » Jablo esquisse une grimace. « Ne sois pas stupide, dit-il. Je t'aurais accueilli à bras ouverts, un autre jour. J'ai accepté de remplir un contrat au palais. Je m'y rends... Tu comprends bien que je ne peux pas te

traîner derrière moi comme mon ombre. » Si vous insistez pour l'accompagner, rendez-vous au [340](#). Si vous le laissez partir, rendez-vous au [226](#).

302

Tracez une nouvelle croix. Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à ouvrir les fers. Au bout de quelques vaines tentatives. Psyché doit se rendre à l'évidence, elle est emprisonnée à jamais. « Tuez-moi de nouveau », plaide-t-elle. Hélas, vous ne pouvez vous y résoudre et vous préférez quitter la cabine. Rendez-vous au [473](#).

303

MAGICIEN : Le Faltyn pose la main sur votre front et vous sentez qu'il sonde votre mémoire. Quelques instants plus tard, vous oubliez totalement votre sortilège de Foudre Noire. Vous ne pourrez plus jamais l'utiliser. Le Faltyn disparaît. Vous regardez à l'extérieur. Comme convenu, un épais brouillard s'est levé. Vous sortez dans la cour. Seule la chambre de Psyché est éclairée et projette des lueurs fantomatiques à travers le voile de brume. A quelques mètres de vous, le portique de la villa se détache avec peine. Si vous voulez partir immédiatement, rendez-vous au [103](#). Si vous désirez profiter du brouillard pour explorer les lieux, rendez-vous au [430](#).

304

Icon crache le sang, mais il reste debout. Soudain, il se vaporise et s'élève dans les airs ! « J'ai employé ce sortilège pour m'échapper lors de notre précédent combat, dit une voix désincarnée. Maintenant, il va me permettre de me ressourcer... » Que veut-il dire ? Vous regardez la barrière de flammes. Elle a perdu de son intensité, mais dégage encore une intense chaleur. Si vous désirez passer au travers et fuir, rendez-vous au [184](#). Si vous préférez employer un objet, rendez-vous au [144](#).

305

La créature dresse l'oreille quand vous faites tinter la fourche de cristal. Elle se tourne alors vers la porte et frôle le battant du bout de sa lance. Aussitôt, la porte s'ouvre dans un tourbillon d'étincelles. le Gardien-Chien s'incline légèrement et vous invite à entrer... Rendez-vous au [483](#).

306

Vous jetez un regard critique à votre embarcation. Elle vous a menés jusqu'ici, mais vous doutez qu'elle puisse encore résister à une nouvelle traversée. Il vous faut trouver un autre moyen de rallier Hakbad... Rendez-vous au [201](#).

307

« Hélas, nous ne pouvons t'accompagner jusqu'au repaire des mages ! dites-vous. Nous avons épuisé tous nos souhaits. » Le moine se tourne vers le Djinn et l'implore. « Aide-nous, je t'en prie. Le plant doit être retrouvé, sans quoi le prochain millénaire sera pire que le précédent. » Le Djinn éclate de rire. « Pour vous peut-être, mais pas pour moi. J'ai passé les derniers siècles au fond d'une bouteille et, quoi qu'il arrive, je compte bien profiter des siècles à venir. Ce sont les humains qui m'ont enfermé, à cause de leurs stupides croyances... je ne ferai rien pour vous aider. » Le moine argumente encore pendant quelques minutes, mais le Djinn demeure intraitable. Vous devez vous séparer. « Bonne chance dans votre quête, dit le moine, quand vous prenez place dans la paume du Djinn. Je vais emprunter le passage astral pour retourner au monastère. Là-bas, je formerai de nouvelles troupes. Il nous reste encore cinq ans. Je saurai bien retrouver la pousse d'ici là. » Le Djinn s'éloigne à grands pas et, bientôt, la roche grise disparaît à l'horizon. Rendez-vous au [550](#).

308

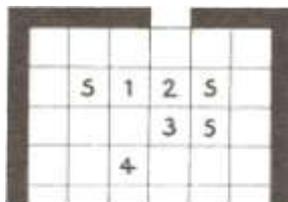
Si votre groupe compte un prêtre n'ayant pas encore tenté de léviter et désireux de le faire, rendez-vous au [235](#). Si le chevalier préfère employer la force pour enfoncer la porte, rendez-vous au [295](#). Sinon, vous pouvez retourner vous coucher (rendez-vous au [151](#)).

309

Psyché frappe dans ses mains et un esclave accourt à ses côtés, portant une fiole de cristal. Elle prend la fiole et vous la présente, ainsi qu'une lentille d'obsidienne. « Buvez le contenu de la fiole et regardez à travers la lentille, dit-elle. La transe vous permettra de localiser l'objet de votre quête. » Qui va boire le philtre ? Le voleur (rendez-vous au [55](#)), le prêtre (rendez-vous au [335](#)), le chevalier ou le magicien (rendez-vous au [119](#)) ?

310

Les chevaliers sélentins ont la réputation d'être de redoutables guerriers. Voilà une bonne occasion de vérifier ces dires. Vous brandissez vos armes. En réponse, les trois chevaliers se déploient autour de vous. Les marins, ces pleutres, profitent de l'occasion pour vous fausser compagnie.



SÉLENTIN (Protection 3, Dommages 2 dés + 2)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 36

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [56](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [342](#). Si vous abandonnez la lutte, rendez-vous au [539](#).

311

Quelques instants plus tard, Emeritus apparaît, guidé par la jeune fille, au comble de l'excitation. Emeritus lui dit quelques mots en nascérine et la renvoie avec un sourire indulgent. « Veuillez l'excuser, dit-il. Je reçois rarement des visites de courtoisie. Votre arrivée est un événement pour elle... » Soudain, son regard se pose sur le fourreau et le pommeau de l'Épée, qui ne quittent jamais votre côté. « L'Épée de Vie ! s'exclame Emeritus. Je la croyais détruite à jamais... » Rendez-vous au [60](#).

312

« Faire perdre ainsi le temps précieux de la milice urbaine est un crime, n'est-ce pas sergent ? » déclare Langresin en remettant à Anvil une deuxième bourse d'or. Le fourbe, il achète la garde pour qu'elle vous envoie en prison ! Si vous voulez à votre tour corrompre la milice, rendez-vous au [569](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [499](#). Si vous vous laissez arrêter, rendez-vous au [101](#).

313

Vous poussez un soupir devant le cadavre de cet homme à demi pétrifié. La lutte fut farouche, mais malgré tout, vous ne parvenez pas à vous satisfaire de cette victoire. Soudain, un parfum entêtant vient se mêler à celui des oranges. Un cliquetis s'élève dans votre dos et vous vous retournez pour apercevoir une frêle jeune femme sur le bas-côté du chemin. « Je suis Psyché, dit-elle. Je suis désolée de cet incident. J'aurais dû détruire cette créature, mais je ne pouvais m'y résoudre. » Elle est vêtue d'un pyjama de soie rouge et or, typique de la région, mais sa peau est d'une blancheur extrême et elle ne porte pas le voile. A en juger par son accent, Psyché doit être originaire de Batubatan ou de Yamato. « Dans mon pays, reprend-elle, nous croyons que chaque roche et chaque arbre renferme un esprit. Ce caillou ressemblait tant à un homme que je décidai de le sculpter et de l'animer. Hélas, je me rendis vite compte que je venais de donner la vie à une créature maléfique ! J'ai laissé un avertissement sur la roche, mais manifestement, vous l'avez découvert trop tard. Veuillez accepter l'hospitalité de ma demeure en réparation des torts que je vous ai causés. » Vous la suivez à distance et vous arrivez bientôt en vue de la villa. Rendez-vous au [121](#).

314

Vous approchez du village, mais à peine avez-vous dépassé la première maison qu'une horde de gamins en guenilles s'agrippent à votre cape, réclamant une pièce à cors et à cris. Si vous désirez leur donner une pièce, rendez-vous au [124](#). Si vous les repoussez, rendez-vous au [479](#).

315

PRÊTRE : Vous ne pouvez vous défaire de la pensée du précédent combat et cela nuit à votre concentration. Vous ne pouvez atteindre l'état de sérénité nécessaire à la Lévitation. Si le voleur désire tenter de forcer la serrure, rendez-vous au [122](#). Si le chevalier veut tenter d'enfoncer la porte, rendez-vous au [295](#). Sinon, vous devez retourner vous coucher. Rendez-vous au [151](#).

316

Le moine a choisi d'attendre votre retour. Vous préférez cela, vous aussi, car malgré toute sa bonne volonté, il n'est pas taillé pour l'aventure et sa présence ne ferait que vous gêner. «Que Dieu vous garde ! », lance-t-il depuis la terrasse, tandis que vous vous éloignez avec le Djinn. Rapidement la forteresse n'est plus qu'un point à l'horizon. Vous constatez que vous prenez de l'altitude. «Je répugne d'ordinaire à employer ce pouvoir, dit le Djinn. Il requiert beaucoup d'énergie, mais la route est longue jusqu'en Opalar... » Tout autour de vous des nuages d'orage se rassemblent à nouveau et, bientôt, la pluie commence à tomber. Le Djinn fonce à travers les cieux, le regard fixé vers l'est. « Tremblez, mages d'Opalar, murmure-t-il pour lui-même. L'ange de la vengeance arrive... » Rendez-vous au [284](#).

317

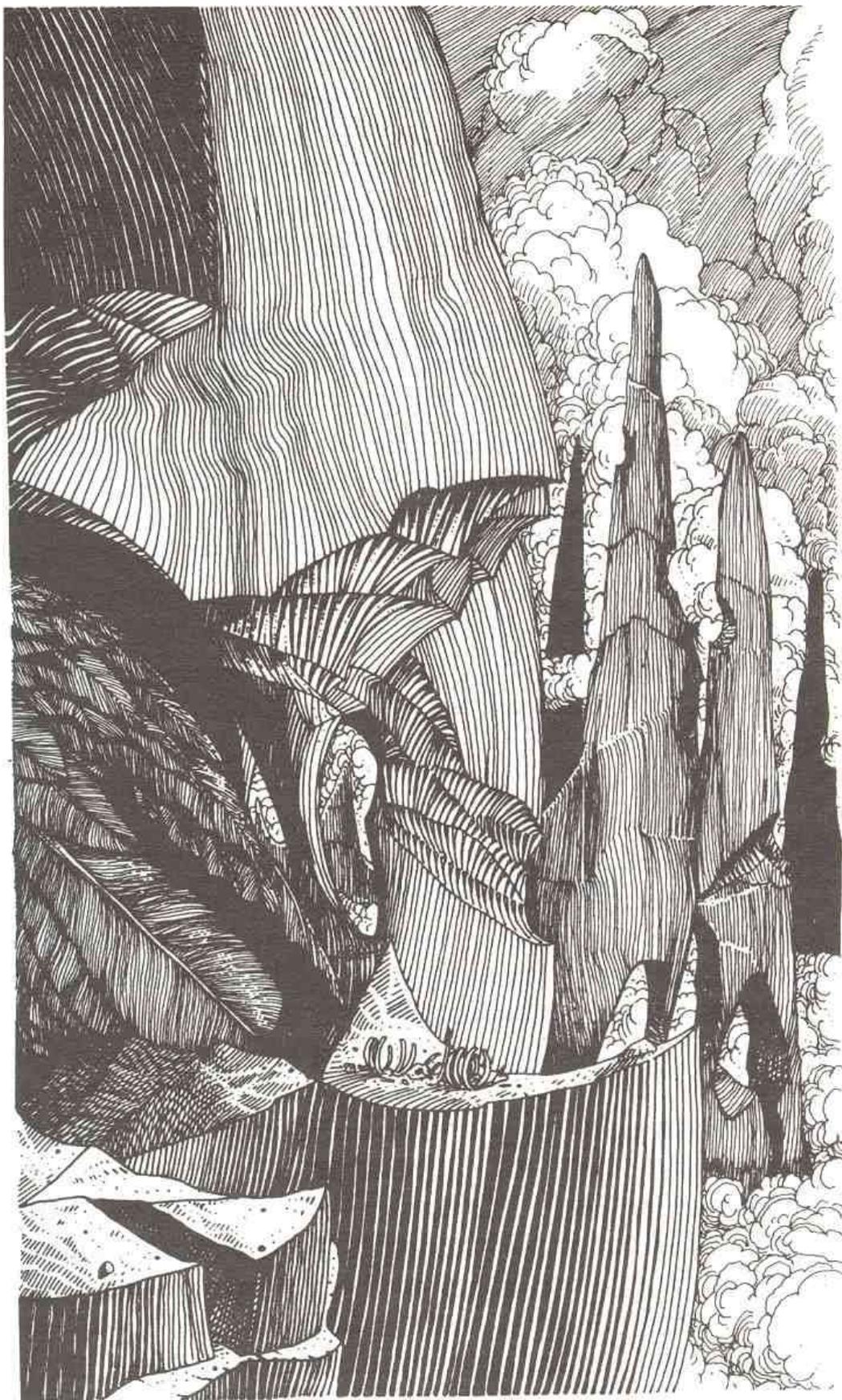
PRÊTRE : *Vous détectez les pensées autour de vous. Celles de Psyché sont facilement identifiables, impatientes et chargées de malice, mais les autres sont un concentré de haine et de mal ne pouvant provenir que d'une créature démoniaque.* Demeurer plus longtemps en ce lieu serait une erreur tragique. Si Psyché a couru le risque d'invoquer un Démon, il vous faudra éliminer cette sorcière au plus vite. Rendez-vous au [103](#).

318

Les Badawins reprennent vite leurs esprits et s'emparent de leurs armes, mais voyant que vous dominez la situation, ils attendent que vous ayez éliminé le dernier truand. A l'issue du combat, leur chef vient vous remercier pour votre intervention. Bien tôt, chacun retourne se coucher. Rendez-vous au [533](#).

319

VOLEUR : Si vous êtes seul, rendez-vous au [480](#). Si vous êtes en groupe, rendez-vous au [472](#).



320 *Galor vous mène par les collines jusqu'à l'entrée de l'aire d'un Roc.*

320

Galor vous mène par les collines, jusqu'à l'entrée d'une grotte. D'un geste, il vous ordonne le plus grand silence. C'est en effet l'aire d'un Roc. Le gigantesque oiseau est endormi, attendant la nuit pour partir chasser. Ses ailes repliées sont comme des voiles de navire, ses serres épaisses comme des troncs. D'un signe de la main, vous remerciez Galor et vous avancez à pas feutrés en direction de l'oiseau. Vous vous attachez solidement à ses griffes et vous attendez que le crépuscule descende. Rendez-vous au [244](#).

321

Possédez-vous la clef d'argent de Fatima ? Si oui, rendez-vous au [524](#). Sinon, rendez-vous au [330](#).

322

En vous approchant, vous remarquez un halo d'énergie reliant le grand prêtre aux adeptes. Ceux que vous avez attaqués ont interrompu leur chant et le halo a diminué un court instant. En éliminant les Adeptes, vous parviendrez peut-être à priver le grand prêtre de ses pouvoirs... Déployez-vous comme précédemment, mais n'oubliez pas d'ajuster l'ENDURANCE des gardes, si vous leur avez déjà infligé des blessures.

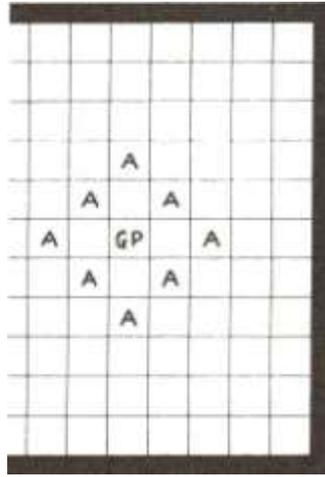
ADEPTE POUVOIR : 7 ENDURANCE : 8

Perdus dans leur concentration, les huit adeptes sont incapables de riposter.

GARDE (Protection 1, Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 10



Si vous éliminez les cinq gardes, ou au moins trois Adeptes, rendez-vous au [200](#).

323

Vous vous enfuyez par les couloirs de la citadelle. Par chance, vous ne rencontrez aucune résistance sur votre passage et vous atteignez bientôt une porte donnant sur l'extérieur. Vous poussez lentement le battant. Aucune sentinelle en vue. La nuit est tombée et vous vous glissez à la faveur de l'ombre par les ruelles obscures en remerciant votre bonne étoile. Rendez-vous au [164](#).

324

Vous ne voyez aucune honte à fuir un ennemi supérieur en nombre. Vous vous engouffrez dans une ruelle, sous les quoliberts des contrebandiers. Quelque temps plus tard, vous débouchez sur une place. Rendez-vous au [251](#).

325

Vous vous tenez haletant parmi les décombres de la chambre dévastée. Les Démons se décomposent rapidement en une vapeur phosphorescente qui disparaît entre les lattes du parquet. Indifférent à vos blessures, vous cherchez Susurrien du regard. Le fourbe s'est retiré en voyant que vous aviez l'avantage. Vous repoussez le rideau conduisant à la deuxième chambre. Personne ! Le chien s'est enfui ! Vous ouvrez la fenêtre et vous laissez échapper votre colère. Un jour ou l'autre, vous saurez bien lui faire payer ses crimes. Rendez-vous au [127](#).

326

PRÊTRE : *Il vous semble curieux qu'une princesse d'Opalar se réfère à Siout, qui est l'ancien nom de la ville d'Amsahim. De même, elle cite la légende emphidorienne d'Ulixés, alors que la mésaventure de Simbar avec le monstre cyclope eut été plus appropriée pour une princesse tahashim...* Rendez-vous au [281](#).

327

VOLEUR : « Tu n'as pas oublié, j'en suis persuadé, dites-vous avec un large sourire. Nous étions ensemble à Achantan. A cette époque, tu t'occupais du transport des pèlerins vers la Terre Sainte. Leur navire fut arraisonné par les marchands d'esclaves de Marazide et tous furent capturés... Tu dois te souvenir, ce fut le début de ta fortune... » Langresin vous ouvre grands ses bras : « Bien sûr ! Je ne te reconnaissais pas. Tu n'as pas changé depuis cette époque... Toujours aussi svelte... » Il vous embrasse et vous glisse à l'oreille : « Plus un mot sur cette histoire d'esclaves. » Vous lui retournez un sourire glacial. « Une tragédie, répondez-vous. Le destin est parfois cruel... Tu sembles avoir réussi dans ces contrées, peut-être pourrais-tu nous indiquer un endroit où passer la nuit, nous venons juste de débarquer. » Langresin vous regarde un instant et sort un rouleau de parchemin de l'écritoire qu'il porte en bandoulière. Il y griffonne un mot. « Voici une lettre d'introduction pour Tobias de Vanterie, dit-il. Je travaille pour les chevaliers de la Chapelle et nous sommes en excellents termes. » Il vous tend le parchemin, ainsi qu'une bourse. « Je ne pense pas te revoir, dit-il. Mes affaires m'obligent à quitter la ville pour quelques semaines. Que la chance te guide dans ce pays... » Déjà, il s'éloigne, tandis que s'élève l'appel à la prière. Bientôt, la place se vide. Vous ouvrez la bourse qu'il vous a remise. Elle contient douze Pièces d'Or, le prix de votre silence. Vous errez dans les allées désertes. La nuit tombe et des brasiers s'allument aux carrefours. Vous demandez votre route aux mendiants regroupés autour des feux et vous prenez sans tarder la direction du Bastion du Rocher, siège des chevaliers. Rendez-vous au [47](#).

328

Vous rattrapez la milice au moment où elle tourne le coin de la rue. « Encore vous, grogne Anvil. Qu'avez-vous aperçu cette fois-ci ? Un dragon qui demandait sa route ? » Toute la troupe s'esclaffe. Vous lui prenez le bras, un sourire au coin des lèvres. « Nous cherchons simplement une auberge pour la nuit », répondez-vous. Anvil se racle la gorge et vous désigne un carrefour non loin de là « Prenez à droite, dit-il. Vous arriverez devant l'Hôtel du Trône Pourpre. L'endroit est acceptable, mais prenez garde au propriétaire, c'est un filou. » Rendez-vous au [406](#).

329

Soudain, la porte de l'auberge s'ouvre avec fracas et quatre chevaliers sélentins font irruption dans la pièce. Alexius est demeuré sur le pas de la porte et vous observe nerveusement. Si quelqu'un a trouvé la mort lors du combat, rendez-vous au [391](#). Si vous ne déplorez aucune perte, de part et d'autre, rendez-vous au [12](#).

330

Hélas, l'allée se termine en cul-de-sac ! La rage au ventre, vous dégainez, prêt à défendre chèrement votre vie.



AZIDAHAKA (Protection 6, Dommages 12 dés)

FORCE : 11 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 10 ENDURANCE:100

NAZU (Protection 3, Dommages 8 dés)

FORCE : 10 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 11 ENDURANCE:140

Le contact de Nazu est assorti d'une attaque magique. Le joueur qui obtient un résultat supérieur à son total de POUVOIR avec deux dés tombe aussitôt en poussière.

YAZIR (Protection 3, Dommages 5 dés + 1)

FORCE : 9 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 18 ENDURANCE : 85

Yazir dispose des sortilèges suivants : 1 Foudre Noire, 2 Météore, 3 Vampire, 4 Souffle Mortel, 5 Blessure, 6 Hurlement. (Jetez un dé pour déterminer le sortilège qu'il emploie à chaque Assaut.) Lorsqu'il s'est concentré, il jette son sortilège à l'Assaut suivant. Ses sortilèges portent à chaque fois. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [270](#).

331

PRÊTRE : Vous lisez le jézani. Alexius ne vous donne pas les tarifs exacts. La loi dans ces pays est fondée sur des contrats écrits. Si vous acceptez de prendre la chambre, il vous faudra payer le prix écrit sur le panneau, même s'il est de beaucoup supérieur à celui annoncé. « Les tarifs écrits sont trois fois plus chers que ceux que tu nous donnes, dites-vous. Qui plus est, tu ne nous a pas traduit qu'un lit dans le dortoir ne coûte que 1 Pièce d'Or ! » Rendez-vous au [344](#).

332

Les marins sursautent, stupéfaits. « Mais, tu gagnes ! », s'indigne l'un d'eux. Aussitôt, un silence pesant tombe sur l'assistance. « Tu ne peux pas quitter ainsi le jeu, reprend l'homme d'une voix froide. Tu dois absolument continuer pendant au moins six tours, pour nous laisser une chance de récupérer nos mises. » Ses compagnons acquiescent en grognant. Si vous acceptez de poursuivre le jeu, rendez-vous au [241](#). Si vous persistez dans votre désir d'abandonner la partie, rendez-vous au [53](#).

333

« Seuls les oiseaux sans cervelle chantent sans rien demander en retour », grommelle le vieux marin en tirant sur sa bouffarde. Rapidement incommodé par les vapeurs toxiques du Tahac, vous retournez vers votre couche. Rendez-vous au [236](#).

334

Le geôlier oublie souvent de vous nourrir et, au bout de deux semaines, les effets de la malnutrition et du manque total d'hygiène commencent à se faire sentir. Chaque joueur perd 3 points d'ENDURANCE. Quel que soit le résultat, aucun joueur ne peut tomber en dessous de 2 points d'ENDURANCE, cette diète forcée n'est pas mortelle... Un jour enfin, des bruits de pas résonnent dans le couloir et la porte de votre geôle s'ouvre. Allez-vous être libéré ? Rendez-vous au [373](#).

335

PRÊTRE : Lorsque vous portez le philtre à vos lèvres, vous en reconnaissez l'odeur caractéristique : il s'agit de Stritten, une drogue fabriquée par certaines tribus mungodanes. Elle provoque des narcoses et l'arrêt cardiaque. « Votre âme, madame, est-elle aussi empoisonnée que ce philtre ? » murmurez-vous en lui rendant la fiole. Rendez-vous au [548](#).

336

Vous vous approchez du cheval et vous grimpez sur son dos. Ménira pousse un gémissement et son petit-fils s'élançe pour vous arrêter. Aussitôt, vous enfoncez la cheville dans le cou du cheval et il s'élève dans les airs. « Misérables voleurs ! » s'écrie Ridaq à quelques mètres en dessous de vous. « Silence ! répliquez-vous. Tu ne sais rien de nos intentions. Ce cheval nous est nécessaire pour accomplir une quête d'importance. Si l'Épée de Légende n'est pas retrouvée, le monde entier en pâtira et cela vous concerne ta grand-mère et toi. » Le jeune homme s'apprête à répliquer, mais vous talonnez le cheval et vous prenez votre envol. Bientôt, les cris de Ridaq et Ménira se perdent dans le vent. Rendez-vous au [510](#).

337

Vous plongez avec délice entre les draps frais et, épuisé par cette longue journée, vous sombrez rapidement dans un profond sommeil... Le lendemain matin, vous êtes réveillé par le soleil. Cette bonne nuit de sommeil vous a redonné des forces. Les joueurs blessés récupèrent un nombre de points d'ENDURANCE équivalant à la moitié de leur Niveau. Rendez-vous au [146](#).

338

Si vous avez formulé tous vos souhaits, rendez-vous au [432](#). Sinon, vous pouvez le faire maintenant sans demander deux fois la même chose. Si vous désirez des richesses, rendez-vous au [118](#). Si vous désirez des armes ou une armure plus performantes, rendez-vous au [464](#). Si vous souhaitez plus de vigueur, rendez-vous au [267](#). Si vous voulez davantage de force, rendez-vous au [238](#).

339

A demi noyé, vous vous accrochez désespérément à un morceau d'épave. Vous dérivez au gré des courants pendant près de deux jours avant d'être finalement rejeté par les flots sur une plage. L'île où vous avez abouti figurait sur la carte de Susurrien. Malgré toutes vos mésaventures, vous êtes quand même parvenu au point de rencontre avec le vaisseau fantôme. Rendez-vous au [488](#).

340

Jablo accepte que vous l'accompagniez mais, à peine dehors, il interpelle la première patrouille qui vient à passer. « Au secours ! hurle-t-il. On en veut à ma vie ! » Les soldats vous entourent aussitôt, interdisant toute fuite. « Que se passe-t-il ? » demande l'un d'eux. « Pitié pour un pauvre mendiant, seigneur ! s'exclame Jablo en désignant le voleur. Cet homme que vous voyez là n'est autre que Jablo le Surin, le célèbre assassin ! Je l'ai reconnu à son grain de beauté sur la joue. Malgré tous ses talents pour se déguiser, il ne peut pas le faire disparaître. » Le sergent se penche sur le voleur : « En effet, grogne-t-il, Jablo, tu es en état d'arrestation. » Malgré toutes vos protestations, la garde vous désarme (si vous êtes en groupe, vos compagnons sont arrêtés comme complices), et Jablo en profite pour s'éclipser. Si vous possédez une lame flexible du Crescentium, les gardes la trouvent et vous l'enlèvent. En revanche, ils ne trouvent pas l'Épée invisible du Marcheur des Cieux. Rayez votre armement de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total de FORCE et vos Dommages sont réduits de 2 points tant que vous combattez sans armes. Bientôt, vous êtes conduit sous bonne escorte jusqu'à la citadelle et enfermé dans un cachot. Rendez-vous au [470](#).

341

Vous prenez la mer et vous comprenez rapidement pourquoi le marin n'a pas jugé bon de marchander. La coque fuit de toute part et vous devez écoper constamment. Il va falloir prier pour que la mer soit calme et les vents constants pendant toute la traversée... Rendez-vous au [423](#).

342

Vous quittez l'hôtel à toute allure, assommant Alexius au passage, pour faire taire ses hurlements. Vous vous enfuyez dans la rue. De part et d'autre, des fenêtres s'illuminent. Un dormeur mécontent jette un seau d'eau qui retombe sur son voisin du dessous. Vous profitez du début de la dispute pour vous engouffrer discrètement dans une ruelle. Après une course de quelques minutes, vous vous arrêtez, haletant. Vous allez devoir vous montrer plus discret à partir de maintenant. Rendez-vous au [164](#).

343

« Nous pourrions nous rendre en Opalar, retrouver la pousse et repartir ensuite vers Hakbad. Il nous reste encore deux souhaits à formuler, c'est possible. » Le moine sursaute. « Non, dit-il. Nous devons revenir ici ensuite. Le passage astral est le meilleur moyen de rapporter la pousse à mon monastère en toute sécurité. » Le Djinn intervient à son tour. « Je veux bien faire l'aller et retour d'Opalar à ici, dit-il. Mais après, je serai libéré de ma parole. Ne comptez pas sur moi pour vous mener ensuite à Hakbad... » Il vous faut choisir. Si vous décidez d'aider le moine, rendez-vous au [316](#). Si vous préférez poursuivre votre quête, rendez-vous au [67](#).

344

Alexius détourne les yeux, manifestement gêné. « Vous avez raison, dit-il. Je ne sais pas lire. C'est ma femme qui note les prix, mais j'ai complètement oublié que nous les avons augmentés ce matin. Si vous voulez, je peux vous proposer un lit dans le dortoir et un repas pour seulement 1 Pièce d'Or par personne. » Si votre groupe compte un chevalier, rendez-vous au [585](#). Si vous désirez dormir au dortoir, rayez 1 Pièce d'Or et rendez-vous au [181](#). Si vous n'avez pas les moyens de payer cette somme, rendez-vous au [164](#).

345

En traversant le marché couvert, vous croisez la milice de la guilde des tisserands, qui vous indique la route à suivre. Vous atteignez bientôt la porte nord de la ville et vous suivez un chemin de terre qui longe une orangerie. La villa ne devrait pas être loin et vous marchez d'un bon pas sous les lueurs chaudes du jour finissant. Sur la route, vous croisez trois femmes du Tahashim au visage masqué par un voile. Si vous désirez les aborder, rendez-vous au [355](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [486](#). Si vous jugez préférable de rebrousser chemin et de rejoindre Crescentium avant la tombée de la nuit, rendez-vous au [170](#).

346

La créature se décompose en une gelée verdâtre qui dégage rapidement une vapeur nauséabonde. Sans perdre un instant, vous continuez dans le couloir et vous dépassez la chandelle d'où provenait la lumière. La vapeur verdâtre flotte dans votre direction et, en quelques secondes, un épais nuage suffocant vous recouvre. Rendez-vous au [397](#).

347

« Parfait, murmure Susurrien en observant les émeraudes. Après tout ce temps, elles sont encore chargées de la magie de Sahaknathur... » Il va chercher le Hatuli dans un petit meuble en bois de rose et place les bijoux dans ses orbites avant d'aller le poser au centre d'un guéridon. Vous le regardez, intrigué, tandis qu'il peint une spirale d'or autour de la figurine. Il pose ensuite douze plaques d'onyx autour de la spirale tout en murmurant une curieuse invocation : « Dîdan jostan, aavardan ! » Susurrien se redresse, l'air satisfait. « Le charme opère. Il faut encore attendre quelques minutes, le temps qu'il se recharge. Alors, je l'enverrai chercher la Griffe du Démon... » Si le voleur est parmi vous, rendez-vous au [482](#). Sinon, rendez-vous au [86](#).

348

MAGICIEN : Vous savez qu'Iblis est le prince des Djinns maléfiques, aussi brandissez-vous la broche en direction de la créature. « Vois-tu ceci ? » vous exclamez-vous. Le Djinn se penche pour mieux voir, mais il recule aussitôt, comme si une brusque lumière venait de l'aveugler. « C'est la broche de mon maître, le Prince Iblis », dit-il d'une voix chargée de crainte. Vous sondez votre mémoire, tâchant de vous rappeler ce que vous savez de

ce seigneur. « Tu dois servir le possesseur de ce talisman, avancez-vous, et lui accorder trois souhaits, n'est-ce pas ? » Le Djinn croise les bras sur sa poitrine gigantesque. « C'est vrai, dit-il. Ordonne et je t'obéirai. » Rendez-vous au [525](#).

349

Tariq vous désigne une alcôve où sont entassés de nombreux coussins. Vous vous installez pour la nuit et dépliez le rideau derrière vous. En vous allongeant, vous repensez à Langresin et à ses activités douteuses. Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [429](#). Sinon, rendez-vous au [203](#).

350

Vous projetez l'orbe en hurlant : « Déflagration ! » Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*. Aussitôt, de longs rubans de flammes s'enroulent autour de l'idole de bois. Vous reculez d'un pas, effrayé par les hurlements de la créature qui se débat au centre du brasier. Bientôt, les dernières flammes s'éteignent, ne laissant derrière elles qu'un petit tas de cendres fumantes. Rendez-vous au [356](#).

351

« 5 Pièces d'Or pour une litière de coussins ! vous exclamez-vous. Tu plaisantes ! Une telle couche ne vaut guère plus de 1 Pièce d'Or. » Tariq lève les bras au ciel. « La vie est rude dans nos contrées, soupire-t-il. Mais je suis un homme conciliant. Nous dirons donc 2 Pièces d'Or par personne... Il faut bien que je gagne ma vie. » Vous marchandez quelques instants encore, mais Tariq demeure intraitable et la mention de Langresin ne vous est d'aucune utilité. Si vous acceptez ce prix, chaque joueur paye 2 Pièces d'Or sur sa *Feuille d'Aventure* (rendez-vous au [349](#)). Si vous refusez de payer, rendez-vous au [249](#).

352

Le cheval a disparu ! Vous fouillez frénétiquement le pont, mais sans en découvrir aucune trace ! Le trou noir vers lequel fonce le navire se rapproche dangereusement. Vous foncez en direction des canots de sauvetage et vous en mettez un à la mer. En ramant de toutes vos forces, vous vous éloignez du vaisseau fantôme. Rendez-vous au [99](#).

353

MAGICIEN : Vous brandissez le miroir en direction du Djinn. « Reconnais-tu ceci, misérable créature ? » hurlez-vous. Le Djinn lève un sourcil. « Bien sûr, répond-il, surpris. C'est un miroir de scrutation que l'on utilise pour les oracles. » Vous enragez. Si ce qu'il dit est vrai, cet objet ne vous est d'aucune utilité maintenant. En désespoir de cause, vous reflétez les rayons du soleil, tentant de l'aveugler, mais ce geste ne fait qu'accroître sa fureur. Rendez-vous au [163](#).

354

VOLEUR : Tout cela n'était qu'une ruse ! Vous avez imité le grincement de la porte, dans l'espoir que l'homme dévoile ses intentions. Vous bondissez dans la pièce et d'un geste ample, vous vous emparez du miroir. Aussitôt, vous prenez soin de l'essuyer à votre cape. « Comment est-ce possible ? » s'étonne le lépreux. « Ventriloquie, répliquez-vous. Maintenant tu vas entendre le bruit d'une vraie porte qui se ferme. » A ces mots, vous repoussez le battant. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez ouvrir l'autre porte (rendez-vous au [377](#)) ou bien grimper au deuxième étage (rendez-vous au [97](#)). Si vous préférez retourner dormir, rendez-vous au [151](#).

355

Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [24](#). Sinon, rendez-vous au [6](#).

356

Si vous avez inscrit le mot « Malhonnêteté » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [214](#). Sinon, rendez-vous au [436](#).

357

L'automate s'immobilise et laisse choir sa masse d'armes. Il porte la main à son torse. Vous vous reculez aussitôt, de crainte qu'il ne s'effondre, mais au lieu de cela, il libère une ouverture et en sort une petite fourche de cristal qu'il vous tend. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. L'objet émet une légère vibration quand vous le prenez. L'automate s'incline légèrement et repart au fond de la pièce. Rendez-vous au [293](#).

358

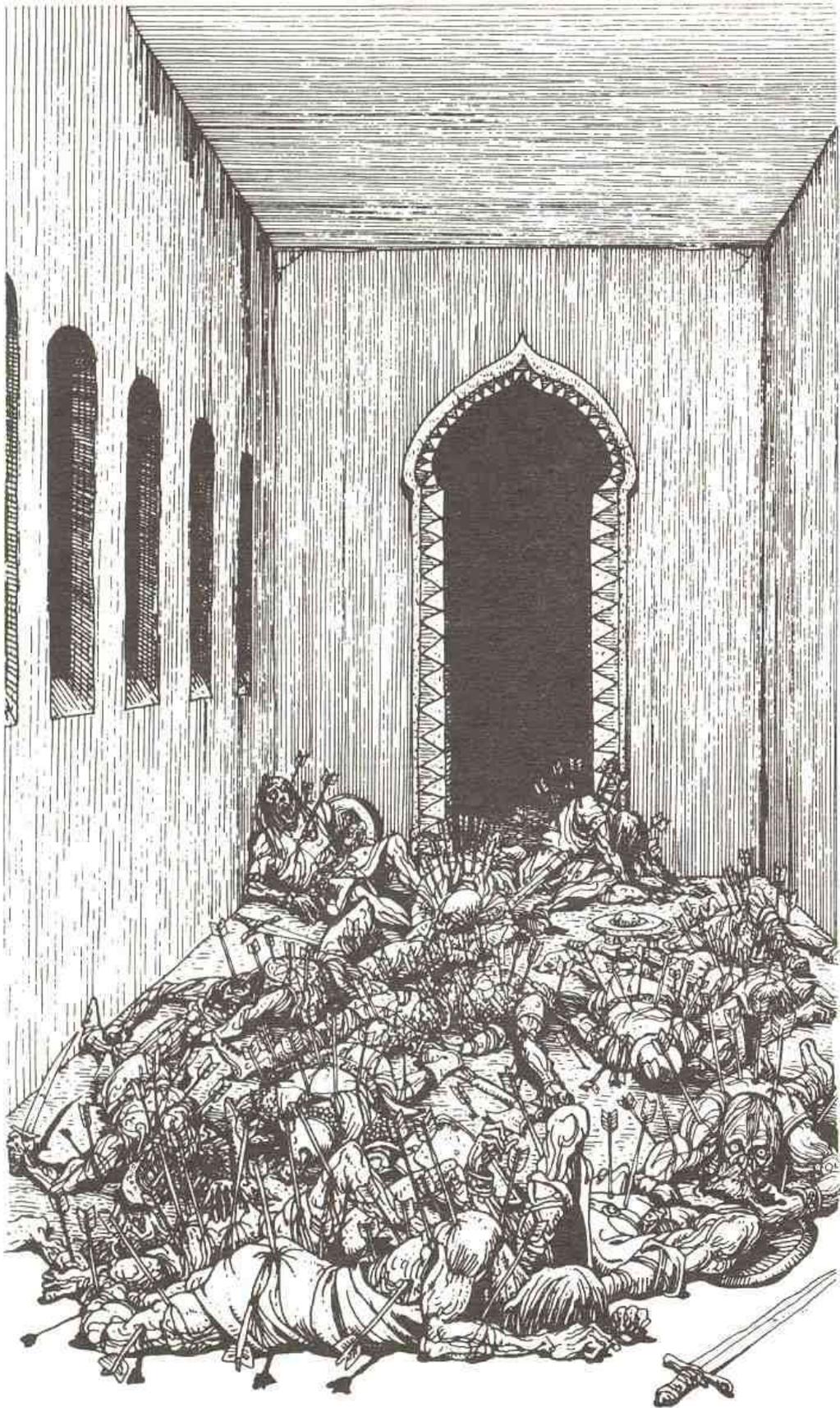
« Un gigantesque Mungodan a grimpé sur le quai, tout ruisselant, vous exclamez-vous. Il s'est emparé du long couteau qu'il portait à la ceinture et s'est enfui par cette ruelle en hurlant des cris de guerre ! » Anvil vous regarde interloqué et se tourne vers Langresin. « Vous confirmez ses dires? », demande-t-il. « Personnellement, je n'ai rien vu, répond Langresin. Je suis arrivé, attiré par les cris... » Anvil vous lance un regard sombre. « Rentrez chez vous, grommelle-t-il. Cela vaudra mieux. » La patrouille s'éloigne bientôt. Langresin vous rejoint, le sourire aux lèvres. « Nous nous sommes mal compris tout à l'heure, dit-il. Tu cherches sûrement à te loger... Hélas, je ne possède pas de chambres dans ma modeste demeure ! Rends-toi de ma part à l'Auberge de la Noix de Coco, le patron est un ami, il te fera un prix... Je passerai te voir demain matin. » Il s'éloigne avec un salut de la main. Si vous désirez aller dans cette auberge, rendez-vous au [169](#). Sinon, rendez-vous au [328](#).

359

Vous débouchez dans une pièce, éclairée par une lueur verdâtre qui semble provenir des parois. Le sol est jonché de cadavres desséchés et criblés de flèches. Vous observez les lieux, sur vos gardes, et vous remarquez que le mur de gauche est percé de meurtrières. Vous réfléchissez un instant avant de pénétrer plus avant dans la pièce. En longeant le mur de gauche, vous pourriez passer sous les meurtrières et éviter le tir des archers, si tant est qu'ils existent encore (rendez-vous au [418](#)), ou bien traverser la pièce en courant, de manière à les prendre par surprise (rendez-vous au [440](#)).

360

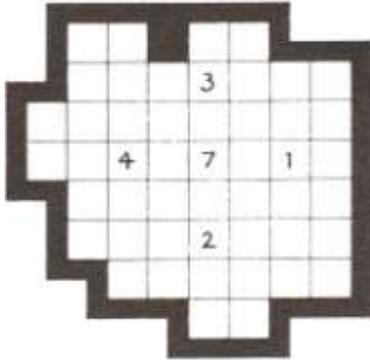
MAGICIEN : Allez-vous employer votre sortilège d'Asservissement (rendez-vous au [32](#)) ou bien votre Détection de la Magie (rendez-vous au [526](#)) ?



359 *Le sol est jonché de cadavres desséchés et criblés de flèches.*

361

La septième idole mesure à peine un mètre. D'un revers de manche, vous épongez la sueur qui ruisselle de votre front en espérant qu'il s'agit bien de la dernière...



SEPT-EN-UN (Dommages 3 dés)

FORCE : 12 HABILITÉ : 5

POUVOIR : 9 ENDURANCE:15

L'idole ne possédant pas de cerveau, elle est insensible au sortilège d'Asservissement. Si vous désirez employer un objet, notez le numéro **361** sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [402](#). Si vous combattez et que vous remportez la victoire, rendez-vous au [356](#).

362

Les Thulaniens se tournent vers vous, sans lâcher prise pour autant. « Il est interdit de s'amuser dans cette ville? » grogne l'un d'eux. « Cette femme a droit au respect ! vous exclamez-vous. Elle n'a certainement aucune envie de se faire maltraiter par deux ours puants ! » Les deux hommes repoussent la femme avec un grognement enragé et s'avancent vers vous, une lueur meurtrière dans le regard. Rendez-vous au [43](#).



362 *Les Thulaniens se tournent vers vous, sans lâcher prise pour autant.*

363

Votre vision se brouille. Le visage de Psyché vous apparaît comme dans un songe, les traits déformés par un rictus sauvage. Ses paroles résonnent à vos oreilles et se répercutent en écho dans toute la pièce. « Imbécile ! ricane-t-elle. Je ne pensais pas que tu tomberais dans un piège aussi grossier. Regarde-moi. Je suis la sueur de Utayama-No Sugensiki... Plus connu dans tes contrées barbares sous le nom d'Icon Ungody... » Icon Ungody, votre ennemi juré ! Malgré votre faiblesse, vous tentez de vous relever, il faut absolument vous défendre... Hélas ! La lame acérée d'un poignard met un terme définitif à votre existence... Votre aventure s'achève ici.

364

En pleine nuit, vous êtes réveillé en sursaut par des coups violents sur les côtes. Six malfrats vous entourent en grimaçant et vous assènent des coups de gourdin répétés. « De la part de Langresin, avec ses amitiés », ricane l'un d'eux. Tout en simulant la douleur, vous empoignez vos armes sous les couvertures. Les truands, persuadés de leur supériorité, n'ont rien remarqué de votre manège. Vous bondissez hors du lit en leur jetant la couverture au visage. Rendez-vous au [404](#) pour le combat, mais vous disposez d'un Assaut pour les frapper.

365

Les Badawins reprennent vite leurs esprits et s'emparent de leurs armes. Devant ce soudain afflux de combattants, les truands préfèrent battre en retraite. Le chef des Badawins vient vous saluer. « Tariq devra rendre des comptes, dit-il. N'importe qui peut pénétrer dans son hôtel à la nuit tombée. Sa réputation va en souffrir. » Rendez-vous au [533](#).

366

« Comme il vous plaira », grommelle le Djinn en plongeant sur les bâtiments. Aussitôt, l'alerte est donnée et une troupe de mages en robe violette accourt sur la terrasse principale. Derrière eux, le grand prêtre hurle ses ordres. Le Djinn fond sur la troupe, un rictus prédateur au coin des lèvres. Vous voyez le grand prêtre brandir un bâton d'or et de bijoux, tandis que les mages entament un chant cristallin. Soudain, un rayon de lumière jaillit du bâton et fonce dans votre direction ! Rendez-vous au [71](#).

367

Soudain, le moine aperçoit le miroir dépassant de votre havresac et s'en empare. Il semble en transe. «Regardez ! s'exclame-t-il. Ne voyez-vous pas? L'arbre et le serpent ! les deux symboles de vie ! » Vous regardez à votre tour, mais vous ne pouvez distinguer que deux ombres fugitives. Avec beaucoup d'imagination, en effet, il est possible d'y voir un arbre et un serpent. Le moine contemple à nouveau le miroir. « Le serpent se transforme ! Il devient une épée... L'Épée de Vie ! Il s'enroule autour de l'arbre... Ah... la vision se brouille. » Il demeure un instant comme pétrifié, mais il reprend vite ses esprits. « Ce miroir est extraordinaire, dit-il. J'ai quelques dons de divination, mais je n'avais encore jamais vécu une telle expérience. » L'Épée de Vie... Se pourrait-il que sa quête soit liée à la vôtre ? Vous pouvez reprendre le miroir, mais il semble que le moine soit plus apte à l'employer que vous. Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez qu'il le conserve. Rendez-vous au [19](#).

368

La vieille femme refuse votre offre. « Si le cheval peut vous aider dans votre voyage, je vous en prie, emportez-le. Je n'accepterai pas d'argent. » Vous marquez un instant d'étonnement. « C'est là un grand trésor, dites-vous enfin. Pourquoi vous en séparer sans rien demander en retour? » Ménira sourit. « Au contraire, répond-elle. Lorsque vous aurez pris le cheval, mes voisins viendront me demander pourquoi il n'est plus là. Je pourrai alors inventer des histoires pour expliquer sa disparition. Ils viendront m'écouter et me récompenseront. Quant à moi, je serai heureuse d'avoir un auditoire. » Vous reconnaissez bien là la logique tahashim. En souriant, vous vous dirigez dans la cour où se trouve le cheval. Rendez-vous au [111](#).

369

Sans perdre une seconde, vous descendez le long de la chaîne et vous empoignez les rames de la barque, vous éloignant du navire fantôme, qui déjà se dissout dans les limbes. Rendez-vous au [99](#).

370

Assurez-vous d'avoir noté le numéro du paragraphe que vous venez de quitter. La fiole contient une potion régénérante. Le joueur qui la boit récupère 4 dés d'ENDURANCE. N'oubliez pas que Votre ENDURANCE ne peut jamais dépasser son total de départ. La fiole ne contient qu'une dose. Après l'avoir bue, retournez au paragraphe que vous avez quitté.

371

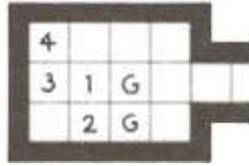
Une moue de dépit déforme ses traits et la rend effrayante un court instant, mais elle soupire et hausse les épaules avec nonchalance. « Fort bien, dit-elle. Je comprends vos craintes. Nous vivons une époque troublée... Je voulais seulement vous aider... » Un silence gêné s'installe entre vous, mais Psyché frappe dans ses mains. Un esclave à la peau d'ébène arrive bientôt. « Buko vous montrera vos chambres, dit-elle en réprimant un bâillement. Je vous souhaite le bonsoir. » Vous prenez congé et vous suivez l'esclave. Si vous désirez le questionner en chemin, rendez-vous au [427](#). Si le magicien désire tenter quelque chose, rendez-vous au [70](#). Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [491](#). Si vous préférez ne rien tenter dans l'immédiat, rendez-vous au [372](#).

372

La chaleur moite de la nuit tropicale vous empêche de trouver le sommeil. Quelque part à l'extérieur, un chacal hurle à la lune. Une tension sourde emplît l'atmosphère, la menace est presque palpable. Vous vous redressez en sursaut, le front mouillé de sueur. Allez-vous explorer la villa tandis que Psyché dort (rendez-vous au [155](#)) ou bien tenter de vous endormir (rendez-vous au [560](#)) ?

373

Deux gigantesques soldats pénètrent dans la cellule, accompagnés d'un eunuque asmulien. L'eunuque déroule un parchemin et entame sa lecture : « Par ordre de Sa Majesté le Prince Baldric, vous avez été condamnés à mort. La sentence est exécutoire immédiatement... » Il vous observe un instant et, d'un geste, il ordonne aux deux gardes de faire leur office.



GARDE (Dommages 2 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7
POUVOIR : 6 ENDURANCE : 24

L'eunuque ne participe pas au combat. Si vous parvenez à vaincre les deux gardes, rendez-vous au [568](#). Si vous arrivez à vous frayer un chemin pour fuir, rendez-vous au [323](#).

374

Le vaisseau fantôme semble suspendu entre deux mondes, dans un perpétuel océan de brume. Vous regardez les alentours, curieusement désorienté. Le temps semble aboli. Vous vous penchez par-dessus le bastingage sans pouvoir distinguer l'océan. Le silence est total et vous ne percevez pas le clapotis des vagues. De temps à autre, des plaintes traversent le brouillard, cris perdus de tous les marins disparus en mer... Troublé, vous préférez vous concentrer sur le navire. Le pont est gigantesque et doit faire près de vingt mètres de largeur. Vous estimez que le vaisseau s'élève à plus de dix mètres de la surface. Vous levez la tête en direction des mâts. Les voiles inutilisables pendent en lambeaux. L'accès aux cabines est entièrement sculpté de figures maléfiques. Vous vous avancez vers l'escalier quand, brusquement, vous repérez une silhouette à la barre. A demi masquée par la brume, sa longue cape déchiquetée lui donne l'apparence d'une chauve-souris. Si vous désirez lui parler, rendez-vous au [296](#). Si vous préférez descendre dans les cales, rendez-vous au [576](#).

375

La nuit commence à tomber quand vous atteignez le quartier des orfèvres. Les échoppes ferment une à une et les marchands se préparent pour la prière du soir. La foule se disperse peu à peu, mais vous repérez un jeune garçon jouant dans le caniveau. Vous lui demandez s'il connaît l'adresse de Jablo. Pour toute réponse, il esquisse un geste et vous fait comprendre qu'il désire être payé. Si vous acceptez de lui remettre un peu d'argent, rendez-vous au [465](#). Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [500](#). Si vous préférez le

menacer, rendez-vous au [544](#). Si vous voulez lui dire que vous n'avez pas d'argent, rendez-vous au [426](#).

376

Alexius reçoit une bonne claque derrière l'oreille pour son impudence et 3 Pièces d'Or par personne en paiement des chambres (rayez-les de vos *Feuilles d'Aventure*). « Vous devez payer la totalité de la somme ! hurle-t-il. Le prix était clairement affiché ! La grivèlerie est sévèrement punie par les chevaliers de la Chapelle ! » Soudain, une porte s'ouvre et un homme vêtu de velours fait son apparition. « Quel est ce remue-ménage ? demande-t-il. Ces hommes refusent de payer ? » Alexius salue le nouveau venu et vous désigne : « Oui, seigneur Ulric, plaide-t-il, et ils m'ont frappé... » Ulric se tourne vers vous. « Je déteste les mauvais payeurs, dit-il. Mais, avant tout, je ne supporte pas la violence... » Il lève les bras dans votre direction et murmure une phrase magique. Aussitôt, l'espace autour de vous s'assombrit et vous perdez connaissance... Rendez-vous au [207](#).

377

La chambre est noire et ne renferme qu'un piédestal, sur lequel est posée une fiole de cristal sur un coussin de soie noire. Vous pouvez prendre l'un et l'autre, mais n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez boire le contenu de la fiole à tout moment, sauf au combat. Ce faisant, rendez-vous au [370](#) pour en découvrir les effets, mais notez le paragraphe que vous quittez, car le **370** ne vous dira pas où vous rendre ensuite. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez tenter la porte blanche (rendez-vous au [83](#)), visiter le second étage (rendez-vous au [97](#)), ou bien quitter la tour et aller dormir (rendez-vous au [151](#)).

378

De mauvaise grâce, vous vous défaites de votre armement. N'oubliez pas qu'à partir de maintenant, votre Protection est de 0. De même, votre total de FORCE et vos Dommages sont réduits de 2 points. La troupe vous emmène vers la citadelle. Vous êtes conduit dans les souterrains et poussé dans un cachot humide... Rendez-vous au [470](#).

379

Le vieillard dans la cage pousse un gémissement. La Géante se tourne vers lui, masquant son visage de la main pour se protéger du soleil. « Que se passe-t-il, petit homme ? dit-elle. Tu aimerais partager mon repas ? » Le vieillard crache par terre. « Puisse-t-il te rendre malade et te brûler les entrailles ! » grommelle-t-il. La Géante éclate d'un rire sardonique. « Au contraire, tes compagnons étaient délicieux. Je n'avais pas aussi bien mangé depuis longtemps. Je vais faire une sieste, maintenant. » Elle se dirige vers l'âtre et lance quelques planches dans le feu. Apparemment, ce sont des fragments de navire. La Géante s'empare d'une ancre et l'utilise comme tisonnier. Si vous désirez l'attaquer, rendez-vous au [183](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [498](#). Si vous voulez employer un objet, rendez-vous au [2](#). Vous pouvez aussi attendre encore (rendez-vous au [545](#)).

380

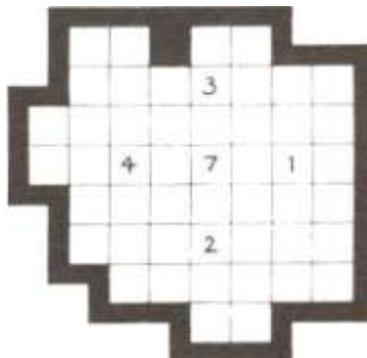
Après avoir demandé plusieurs fois votre route, vous arrivez enfin devant la demeure de Langresin. Vous frappez à la porte et votre ami vient ouvrir. Par l'entrebâillement, vous repérez des hommes d'allure louche, rassemblés autour d'une table. « Langresin ! vous exclamez-vous, cela fait longtemps... » Manifestement gêné, il se racle la gorge. « Bien longtemps en effet. Tu viens de débarquer ? C'est gentil d'être passé... Nous nous verrons demain, si tu le veux bien. » Il s'apprête à refermer la porte. « Attends ! vous exclamez-vous. Tu ne vas quand même pas me laisser passer la nuit dehors. » Langresin vous fait signe d'attendre et revient quelques secondes plus tard. « Je ne peux pas te recevoir, dit-il. J'ai une réunion d'affaires... Voici un mot d'introduction pour Tobias de Vanterie. Nous avons travaillé ensemble quelquefois. Rends-toi à la citadelle. Il t'hébergera pour la nuit. » Dans son dos, les hommes commencent à manifester leur impatience. Langresin vous tend le parchemin et referme la porte. Vous empochez le papier en soupirant et vous repartez par les rues désertes. Rendez-vous au [47](#).

381

Vous pouvez maintenant, discuter avec les marins (rendez-vous au [503](#)) ou bien demander à Alexius de vous conduire à vos chambres (rendez-vous au [106](#)).

382

L'idole paraît chaque fois gagner en force, alors que les vôtres commencent à vous abandonner.



SEPT-EN-UN (Dommages 3 dés + 2)
FORCE : 10 HABILITÉ : 5
POUVOIR : 9 ENDURANCE:25

L'idole ne possédant pas de cerveau, elle est donc insensible au sortilège d'Asservissement. Si vous désirez employer un objet, notez le numéro **382** sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [402](#). Si vous combattez et si vous remportez la victoire, rendez-vous au [536](#).

383

A peine avez-vous déroulé le tapis qu'un petit homme du Tahashim accourt à votre rencontre. Il est bedonnant et vêtu d'une fine robe de soie. « Que le Maître des Cieux soit remercié, s'exclame-t-il, et loué soit le grand Akaabah ! Mon bien m'est enfin retourné ! » L'homme se perd en courbettes devant vous. « Fais-tu allusion à ce tapis ? » demandez-vous. « Certes oui, répond-il. Je l'ai fabriqué de mes mains. Sa réalisation me demanda de longues années de travail, mais il me fut dérobé la nuit même où je l'avais terminé. Je connais le voleur, mais vous n'avez pas le temps, j'en suis sûr, d'écouter mon histoire. Rendez-moi mon bien et je ne vous importunerai plus. » Si vous désirez lui remettre le tapis, rendez-vous au [230](#). Si vous préférez lui répondre que vous avez risqué votre vie pour l'avoir et qu'il est vôtre maintenant, rendez-vous au [506](#).

384

Susurrien vous toise d'un air rageur et se tourne un instant face à la fresque en murmurant. Il vous semble soudain que l'atmosphère devient oppressante. Un changement s'est opéré, mais vous mettez quelques secondes avant de le réaliser : trois figures ont disparu de la fresque. Vous sentez brusquement une présence dans votre dos. Rendez-vous au [410](#).

385

VOLEUR : Mû par une soudaine impulsion, vous offrez 1 Pièce d'Or à Wuraq en échange de sa statuette. « D'accord, dit-il en empochant la pièce. Je peux en sculpter d'autres si vous voulez. » Vous observez la figurine, vous demandant la raison de cette brusque envie. « Non, répondez-vous. Une seule suffira. » Rendez-vous au [341](#).

386

Le marin poursuit son récit, se perdant dans de multiples digressions, mais sans jamais oublier le fil directeur. Il vous raconte de quelle manière il se maria avec une princesse, avant de rencontrer à nouveau le sage de Yamato... Il dut fuir à de nombreuses reprises pour terminer à Crescentium. Lorsqu'il achève son histoire, l'aube est sur le point de paraître. Vous vous levez en bâillant, mais le marin place un petit objet dans votre paume. « Voici la cheville qui permet d'actionner le cheval volant, dit-il. Je suis trop vieux maintenant pour reprendre mes voyages. Si vous retrouvez le cheval, peut-être pourrez-vous en faire un meilleur usage que moi. » Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [538](#). Sinon, rendez-vous au [421](#).

387

Le vieux marin mâchonne le tuyau de sa pipe en silence. A l'extérieur, un chacal hurle à la lune. L'homme l'écoute un instant avant de déclarer : « Il ne faut pas blâmer le conteur si son histoire paraît absurde, car c'est à l'auditeur de lui donner un sens. » Vous levez vers lui un air mauvais, mais il désigne l'extérieur, suggérant qu'il mentionnait le cri du chacal. Vous tournez aussitôt les talons en haussant les épaules. Rendez-vous au [236](#).

Vous débouchez rapidement le flacon et vous le placez devant le brouillard. Vous avez compris qu'Icon projetait de traverser de Flux Éternel pour se ressourcer. Sous cette forme brumeuse, il ne se rend pas compte qu'il pénètre dans le flacon. Vous attendez que le dernier ruban de fumée s'y soit engagé pour sceller à nouveau la bouteille. « Libère-moi, lâche ! hurle Icon d'une voix étouffée. N'as-tu pas le courage de combattre ? » Vous frappez le flacon à plusieurs reprises contre un pilier, jusqu'à ce qu'il fasse silence. Vous réfléchissez rapidement. Si jamais il parvenait à se libérer, il vous poursuivrait sans relâche. Vous ne pouvez vivre avec une telle menace. La lueur verte du pôle de Mort vous donne brusquement la solution à votre problème. Il est directement relié au royaume d'en bas, au monde des morts, d'où personne ne revient... Vous vous approchez et, après une courte hésitation, vous jetez le flacon dans le puits. Les cris de votre ennemi se répercutent en écho dans toute la salle. Un silence pesant s'instaure puis, une voix d'outre-tombe retentit comme un grondement de tonnerre. « J'en appelle à mes ancêtres ! Qu'ils reviennent du monde d'en bas pour assouvir ma vengeance... Qu'ils vous arrachent votre bien le plus précieux... » Lentement, quelques rubans de fumée s'élèvent du puits et se transforment en un brouillard opaque ! Des faces monstrueuses apparaissent, figées dans un rictus de douleur, des mains décharnées s'avancent... Vous tournez les talons et prenez la fuite, mais dans un sifflement strident, les brumes explosent dans la pièce et vous recouvrent. Les mains froides de la mort vous frôlent et il vous semble que votre sang s'est transformé en glace ! Vous tombez à terre mais, avant de vous évanouir, vous entrevoyez la face ricanante d'Icon planer au-dessus de vous... Bientôt, vous reprenez vos esprits. Vous ne pouvez savoir combien de temps vous êtes demeuré évanoui. La salle est de nouveau calme, le feu et les Fantômes ont disparu. Vous vous relevez en gémissant, mais vos plaintes se changent aussitôt en un hurlement de rage. Les Esprits ont emporté l'Épée avec eux... Rendez-vous au [489](#).



388 *Des faces monstrueuses apparaissent, figées dans un rictus de douleur.*

389

Le marin empoche votre argent et déclare : « J'ai navigué sur cinq des sept mers, et visité douze pays, mais jamais je n'ai entendu parler de cette Épée de Légende... » Vous protestez et vous demandez qu'il vous rende votre argent. « Le Seigneur guide ceux qu'il désigne, reprend-il sur un ton péremptoire. Contentez-vous de ce qui vous est révélé. » Vous vous mesurez du regard. Cet homme doit être fou et lui reprendre l'argent vous porterait malheur. Vous l'abandonnez en soupirant et vous allez vous coucher. Rendez-vous au [236](#).

390

A l'instant où vous prononcez la phrase magique, le Dendan semble pris d'un accès de rage. Il se dresse et s'écrase sur votre barque. Vous poussez un hurlement de terreur qui se perd dans les flots... Rendez-vous au [147](#).

391

« Les duels à mort sont rigoureusement interdits, déclare le capitaine. Lâchez vos armes et ôtez vos armures. » Il se tourne vers un garde et lance quelques phrases en angate. Aussitôt, le soldat s'éloigne en courant. Si votre groupe compte un chevalier, rendez-vous au [54](#). Sinon, vous pouvez obéir (rendez-vous au [378](#)) ou refuser d'être arrêtés (rendez-vous au [310](#)).

392

Si vous avez tué Psyché, rendez-vous au [523](#). Si vous avez fui sa demeure, rendez-vous au [396](#).

393

Quel objet allez-vous employer ? La lance du Gardien-Chien (rendez-vous au [158](#)), une main squelettique (rendez-vous au [414](#)) ou bien la fourche de cristal (rendez-vous au [100](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [586](#).

394

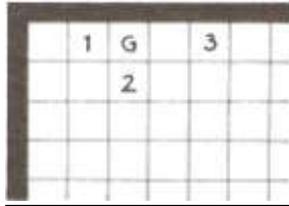
Une patrouille vous arrête et vous demande ce que vous faites dehors à pareille heure. Vous leur expliquez que vous cherchez la demeure d'Emeritus. La garde vous mène devant sa porte. Une jeune servante, les yeux embués de sommeil, vous accueille et vous explique dans un langage balbutiant que son maître Emeritus s'est rendu au chevet d'un de ses patients, hors de la ville. Il ne sera pas de retour avant demain. Après force discussions, vous parvenez à faire taire ses craintes et elle accepte finalement de vous laisser entrer. Vous établissez un campement de fortune dans le patio et, épuisé par la traversée, vous vous couchez sans attendre. Rendez-vous au [159](#).

395

Vous vous dirigez vers le bastion du Rocher, siège des chevaliers de la Chapelle à Crescentium. Dans la cour intérieure, vous croisez des soldats en armes, revêtus de cottes de mailles, malgré la chaleur étouffante. Un serviteur vous conduit bientôt par les couloirs sombres d'une tour carrée, baignée d'une fraîcheur apaisante. Dans un bureau monacal, un chevalier au visage sévère vous accueille et jette un rapide regard à votre lettre d'introduction. « Vous venez à peine de débarquer, dit-il. Fort bien. La langueur orientale ne vous a pas encore perverti... Je suis Tobias de Vanterie, le nouveau commandant de cette place. Le laxisme régnait ici avant mon arrivée, mais je suis en train d'y mettre bon ordre. Dans quelque temps, les Bataillons du Sauveur seront à nouveau dignes de leur nom. » Vous le saluez poliment, cherchant à masquer votre ennui. « Je vais vous faire conduire à vos quartiers, reprend-il en hélant un serviteur dans le couloir. Nous reprendrons cette conversation demain matin. » L'homme s'arrête devant vous, tandis que Tobias tourne les talons. Si vous désirez suivre le serviteur, rendez-vous au [198](#). Si vous préférez vous enquérir auprès de Tobias de l'heure du souper, rendez-vous au [221](#). Si vous voulez lui demander tout de suite ce qu'il sait de l'Épée de Légende, rendez-vous au [26](#).

396

Une étrange créature au poil luisant et aux yeux verts est tapie au centre d'un pentagramme. En vous apercevant, le monstre pousse un rugissement, mais heureusement, une force inconnue l'oblige à demeurer dans le périmètre que dessine le symbole. Vous vous avancez, mais vous sentez brusquement une violente douleur vous traverser le crâne. Cette créature possède des pouvoirs télépathiques... Sans perdre un instant, vous rebroussez chemin et vous refermez la porte. Tracez une nouvelle croix et rendez-vous au [473](#).



397

Le brouillard est toxique. Les magiciens et les prêtres y sont insensibles, mais les chevaliers et les voleurs doivent obtenir un résultat inférieur ou égal à leur total de POUVOIR avec deux dés pour ne pas perdre 2 points d'ENDURANCE. Les survivants atteignent bientôt l'extrémité du tunnel. Rendez-vous au [65](#).

398

VOLEUR : Vous savez que, dans tout affrontement, le premier coup porté est primordial. Aussi prenez-vous bien soin de frapper la Géante en plein dans son oeil unique. Le monstre se réveille en hurlant de douleur et fouette l'air au hasard.

GÉANTE (Protection 1, Dommages 5 dés + 1)

FORCE : 4 **HABILETÉ** : 5

POUVOIR : 8 **ENDURANCE** : 59

Si le magicien tente de l'asservir, qu'il note le numéro de ce paragraphe avant de se rendre au [139](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [467](#). Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [498](#).

399

La Géante se dresse de toute sa hauteur et s'élançe à l'attaque en hurlant.



GÉANTE (Protection 1, Dommages 5 dés + 1)

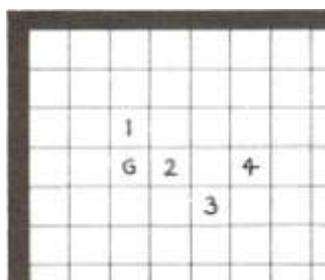
FORCE : 6 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 65

Si le magicien tente de l'asservir, qu'il note le numéro de ce paragraphe avant de se rendre au [139](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [467](#). Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [498](#).

400

La Géante s'empare de l'ancre et s'élançe à l'attaque en hurlant.



GÉANTE (Protection 1, Dommages 5 dés + 1)

FORCE : 6 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 65

Si le magicien tente de l'asservir, qu'il note le numéro de ce paragraphe avant de se rendre au [139](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [474](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [498](#).

401

CHEVALIER : Le Djinn gagne du terrain. « Tu ne peux plus m'échapper ! » tonne-t-il dans votre dos. Ce n'était pas dans vos intentions. Vous faites volte-face et vous plongez votre épée jusqu'à la garde sous l'ongle de son gros orteil. Le Djinn pousse un cri de douleur, faisant vibrer l'air tout autour de lui. Sans lui laisser le temps de se reprendre, vous assénez un nouveau coup d'épée sur son pied valide, lui faisant perdre l'équilibre ! Le Djinn tombe en arrière et va s'écraser dans l'océan, provoquant une gigantesque vague. « Alors ? vous écriez-vous. Qui est le vainqueur ? » Le Djinn se redresse avec une grimace de douleur « Tu as gagné, je dois l'admettre. Commande et je t'obéirai. » Rendez-vous au [525](#).

402

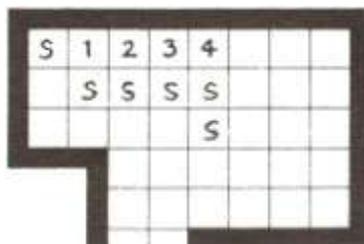
Avez-vous noté le numéro du paragraphe que vous venez de quitter ? Si vous désirez employer l'orbe de Feu, rendez-vous au [350](#). Si vous préférez employer le bâton de commandement du grand prêtre, rendez-vous au [461](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets ou si vous ne désirez pas les employer, retournez au paragraphe que vous venez de quitter et reprenez le combat.

403

PRÊTRE : Vous puisez dans votre volonté pour demeurer conscient malgré l'air raréfié. Rapidement, vous défaites les liens qui vous maintiennent à l'oiseau. Il faut absolument que vous lévitez pour atterrir sans encombres sur cette île. Vous regardez le sol à plusieurs centaines de mètres en contrebas... Évitez de penser à la chute, votre survie en dépend. Déterminez le succès ou l'échec de votre tentative de Lévitiation en vous rendant au [255](#) ou au [298](#).

404

Les six sbires de Langresin forment une troupe hétéroclite, mais ont une même détermination.



SBIRE (Protection 1, Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 5

POUVOIR : 6 ENDURANCE:12

Si vous remportez le combat en quatre Assauts, rendez-vous au [318](#). Si vous combattez encore après le quatrième Assaut, rendez-vous au [365](#). Si vous choisissez de fuir, rendez-vous au [227](#).

405

Les quatre hommes de Langresin vous entourent, brandissant de lourds cimenterres. Il faut vous en débarrasser avant qu'une patrouille n'intervienne.

HOMME DE MAIN (Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE:15

Si vous remportez le combat en quatre Assauts, rendez-vous au [259](#). Si vous combattez encore passé le quatrième Assaut, rendez-vous au [29](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [212](#).

406

Vous poussez la porte et vous pénétrez dans la salle commune de l'hôtel. De nombreux marins sont regroupés autour d'une table de jeu et lancent les dés. Un personnage vêtu d'une robe verte glisse entre les joueurs tout en remplissant les verres. En vous apercevant, il s'avance et s'incline. D'instinct, vous reculez d'un pas, ses manières sont trop obséquieuses et vous n'aimez pas son sourire servile. « Bienvenue à l'hôtel du Trône Pourpre, dit-il. Je m'appelle Alexius de Ferromaine. Voulez-vous consulter les tarifs ? Je peux aussi vous montrer directement ma meilleure suite... » Si vous demandez à voir les tarifs, rendez-vous au [10](#). Si vous préférez parler aux marins, rendez-vous au [503](#). Si vous voulez être conduit à votre chambre, rendez-vous au [106](#).

407

Vous grimpez sur le cheval et vous volez en direction du navire fantôme. Après avoir effectué quelques tours à proximité des mâts, vous vous posez sur le pont. Rendez-vous au [374](#).

408

Le serviteur empoche votre argent avec un large sourire. « Suivez-moi, dit-il. Je viens de me souvenir qu'il reste encore quelques chambres libres au bout du couloir. » Il vous mène dans une suite d'appartements somptueux, décorés avec luxe. « Ces chambres étaient réservées aux officiers, explique le serviteur, mais le nouveau commandant désapprouve cet excès de confort. Maintenant, les officiers dorment sur des matelas de crin, au même titre que les soldats. » L'homme vous salue et s'apprête à quitter la chambre. Si vous désirez le retenir et récupérer l'argent que vous lui avez remis, rendez-vous au [143](#). Si vous préférez aller vous coucher, rendez-vous au [337](#).

409

Si vous possédez le Hatuli, rendez-vous au [287](#). Sinon, rendez-vous au [268](#).

410

Vous vous retournez lentement pour vous retrouver face à trois créatures monstrueuses. La première est un gigantesque Serpent, doté de trois têtes humaines. A sa droite se tient un vieillard avec un arbre mort sortant de son crâne. La troisième est une femme recouverte de pustules et affublée d'une tête de mouche. « Voici Azidahaka, Yazir et Nazu, dit Susurrien, sur le ton de la conversation. Ils étaient adorés bien avant que le Prophète ne délivre son message de paix... Eux ne délivrent que la mort et l'horreur... » Les trois Démons se déploient lentement dans la pièce.

AZIDAHAKA (Protection 6, Dommages 12 dés)

FORCE : 11 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 10 ENDURANCE:100

NAZU (Protection 3, Dommages 8 dés)

FORCE : 10 HABILITÉ : 8

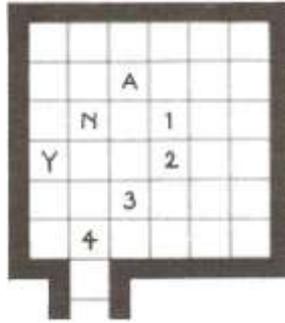
POUVOIR : 11 ENDURANCE:140

Le contact de Nazu est assorti d'une attaque magique. Le joueur qui obtient un résultat supérieur à son total de POUVOIR avec deux dés, tombe aussitôt en poussière.

YAZIR (Protection 3, Dommages 5 dés + 1)

FORCE : 9 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 18 ENDURANCE:85



Yazir dispose des sortilèges suivants : 1 Foudre Noire, 2 Météore, 3 Vampire, 4 Souffle Mortel, 5 Blessure, 6 Hurlement (lancez un dé pour déterminer le sortilège qu'il emploie à chaque Assaut). Lorsqu'il s'est concentré, il jette son sortilège à l'Assaut suivant. Ses sortilèges portent à chaque fois. Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [570](#). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [325](#).

411

MAGICIEN : Vous activez l'orbe de Feu et vous la projetez en direction du Djinn. Aussitôt, un tourbillon de flammes l'entoure et le recouvre. La créature, pourtant, ne semble pas souffrir, tout au contraire... Bientôt, les dernières flammes disparaissent. Le Djinn se penche sur vous, une moue narquoise au coin des lèvres. « Pauvre ignorant, ricane-t-il. Tu ne sais donc pas que les Djinns naissent des flammes ? Cette petite fournaise a encore renforcé mes pouvoirs. Mais n'attends de moi aucune gratitude, car il est clair que tu cherchais à me nuire... » Rendez-vous au [163](#).

412

CHEVALIER: Votre code d'honneur vous empêche d'attaquer un ennemi endormi, aussi mauvais soit-il. D'un coup de pied dans les côtes, vous réveillez le monstre. Rendez-vous au [399](#).

413

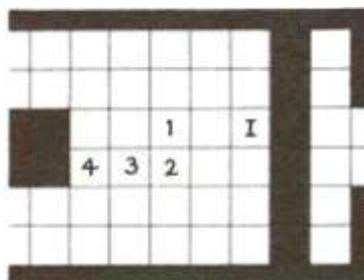
Vous vous approchez du bord de la tour et vous avancez d'un pas dans le vide. Le vent nocturne s'engouffre dans votre cape. Vous regardez tout autour de vous, subjugué par la beauté des étoiles. La Goule, au sommet de la tour, hurle de rage en vous voyant doucement atterrir. Rendez-vous au [164](#).

414

Cette main appartenait au plus grand voleur de Crescentium, tout du moins jusqu'à ce qu'il se fasse prendre... Dans l'espoir qu'elle vous soit d'un quelconque usage, vous l'approchez de la serrure. A votre grande surprise, vous la voyez s'animer et plonger son index dans le trou de la serrure. Quelques secondes plus tard, vous entendez un cliquetis et la porte s'ouvre... Rendez-vous au [483](#).

415

Un rictus sauvage déforme ses traits. « Vous autres misérables n'avez jamais su prononcer mon nom. Je m'appelle Aïken et non Icon... » Vous poussez un profond soupir. « Qui que tu sois, ôte-toi de notre chemin. Nous n'avons aucune raison de nous quereller. Cette nuit fut longue et parsemée de cadavres, nous ne voudrions pas ajouter ton nom à la liste des morts... » Icon pousse un grognement animal. « Je vous poursuis depuis cinq années, depuis que vous m'avez ravi la victoire. Ma sueur Saïki m'a averti de votre présence en Outremer. Peu m'importe votre épée magique, je ne veux que votre sang... » D'un geste lent, il sort une poche de toile et déverse une poudre argentée sur le sol. Aussitôt, une barrière de flammes bloque le chemin. Il s'avance dans le feu et s'embrase à son tour ! Vous l'avez déjà vu employer ce sortilège dans le passé... L'armure de feu... « Fort bien, Icon, soupirez-vous. Nous allons combattre, si c'est ce que tu veux... » Le guerrier brandit sa lame et s'élançait à l'attaque.





415 *Un rictus sauvage déforme les traits d'Icon Ungody.*

ICON UNGODY (Protection 2, Dommages 5 dés)

FORCE : 9 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 55

Icon est insensible au sortilège d'Asservissement. A cause de son armure de feu, quiconque le frappe en combat subit une brûlure et perd 1 point d'ENDURANCE (l'armure n'assure aucune Protection). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [304](#).

416

Soudain, vous percevez des cris et des bruits de bottes venant de l'extérieur. Alexius est de retour avec la garde. Plutôt que de les attendre, vous empochez les gains qui se trouvaient encore sur la table de jeu et vous foncez vers les cuisines. Vous débouchez dans une ruelle déserte et vous fuyez à la faveur de l'ombre. Quelques minutes plus tard, vous vous arrêtez et comptez votre butin : 15 Pièces d'Or. Rendez-vous au [164](#).

417

Sous l'effet de l'alcool, les Badawins s'endorment rapidement. Vous vous levez pour éteindre les lanternes. Tariq accourt à votre rencontre, mais vous le repoussez, feignant l'ivresse. L'aubergiste s'en retourne en haussant les épaules. A nouveau seul, vous parachevez votre oeuvre en recouvrant de votre propre cape l'homme le plus proche de la porte. Vous retournez vous coucher. Les heures passent et vous commencez à sommeiller quand soudain, une bande de malfrats font irruption dans le dortoir. Apercevant votre cape, ils commencent à s'acharner sur les Badawins à grands coups de bâton. Si vous désirez intervenir, rendez-vous au [559](#). Si vous préférez ne rien faire et dormir, rendez-vous au [530](#).

418

Vous glissez en silence le long de la paroi gauche quand, brusquement, des ombres menaçantes se dressent au-dessus de vous ! Vous relevez la tête. Des tentacules viennent de jaillir des meurtrières. En un instant, ils s'enroulent autour de vous et vous soulèvent du sol ! Votre unique chance de salut est de parvenir à les trancher. Chaque joueur perd 2 points d'ENDURANCE par Assaut, tant qu'il est emprisonné. Vous devez affronter douze tentacules, à répartir entre tous les joueurs. Chaque coup réussi sectionne un tentacule.

Lorsque vous vous serez libéré, vous pourrez atteindre la sortie, à l'autre bout de la pièce. Rendez-vous au [554](#).

419

Vous pénétrez dans la maison, sans tenir compte des protestations de la foule. Aussitôt, une jeune fille accourt vers vous et désigne les malades. « Ces gens étaient là avant vous, proteste-t-elle. Il vous faudra attendre votre tour. » Un homme mince, le visage auréolé d'un casque de cheveux blonds, émerge d'une pièce fermée par un rideau. « Dhali a raison, dit-il avec un sourire. Je traite tous mes patients équitablement, quel que soit leur rang... » Soudain, son regard se pose sur le fourreau et le pommeau de l'Épée, qui ne quittent jamais votre côté. « L'Épée de Vie ! s'exclame Emeritus. Je la croyais détruite à jamais ! » Vous repoussez votre cape en arrière pour mieux la lui présenter. « Il manque encore la lame », dites-vous. Emeritus se frotte le menton et vous observe un instant. « Je peux peut-être vous aider, murmure-t-il. Entrez dans mon cabinet, nous serons plus tranquilles. » Vous pénétrez à sa suite dans une petite pièce et il referme aussitôt le rideau derrière lui. « Nombreux sont ceux qui aimeraient voir la lame perdue pour toujours, dit-il. Il vaut mieux parler sans témoins... » Rendez-vous au [60](#).

420

PRÊTRE : L'urgence de votre quête ne vous permet pas de perdre de temps avec ce Djinn. « Je t'impose obéissance, au nom de l'Ineffable ! », vous écriez-vous, employant la formule d'obéissance de Salamin. Le Djinn tremble l'indignation, mais le pouvoir de l'invocation est le plus fort. La créature est à votre service. Toutefois, vous devez agir avec prudence et choisir avec soin ce que vous allez lui demander, car un ordre irréalisable risquerait de briser le charme. Rendez-vous au [525](#).

421

Acceptez-vous de prendre la cheville qui permet d'actionner le cheval volant ? Si oui, rendez-vous au [129](#). Sinon, rendez-vous au [23](#).

422

Vous avez certainement récolté quelques noms de code lors de votre exploration du navire. Si vous avez Mythago, Nexus et Speculum, rendez-vous au [451](#). Si vous avez Mythago et Nexus, rendez-vous au [273](#). Si vous avez Mythago et Speculum, rendez-vous au [505](#). Si vous avez seulement Mythago, rendez-vous au [271](#). Si vous n'avez aucun de ces codes, rendez-vous au [553](#).

423

Vous voguez vers le sud, suivant les indications, parfois complexes, de la carte de Susurrien. La traversée se déroule sans problèmes majeurs et les fuites de la coque s'avèrent moins importantes que vous le craigniez. A la tombée du jour, vous croisez une flottille de pêche s'en retournant au port. Vous les apostrophiez, mais le vent vous empêche de comprendre leur réponse. A la nuit tombée, le ciel s'emplit d'étoiles et une brise légère gonfle les voiles. Soudain, votre main, que vous laissiez négligemment pendre dans l'eau, touche une masse poisseuse. Vous vous redressez, alerté. La mer tout autour de vous est recouverte de poissons morts ! A quelque distance, un étrange bouillonnement agite la surface des eaux... Rendez-vous au [497](#).

424

« ... Alors, la Goule me transporta à Crescentium sur le dos d'un gigantesque Roc. " Tawi ! Tawi ! " cria-t-il à l'oiseau pour l'obliger à se poser au sommet de cette tour. Là, il m'abandonna... » L'étranger a enfin terminé son histoire. Heureusement, car vous étiez sur le point de vous endormir. Dans un demi-sommeil, vous le voyez qui s'approche lentement de vous. L'étranger n'est autre que la Goule, qui attendait cet instant pour attaquer ! Les joueurs qui ont réussi le précédent jet de dés peuvent riposter aussitôt. Les autres doivent jeter un dé à la fin de chaque Assaut ; avec un résultat de 5 ou 6, ils se réveillent. Rendez-vous maintenant au [534](#).

425

MAGICIEN : Grâce à vos sortilèges, il vous sera facile de fuir cette geôle. Le plus simple serait d'asservir le geôlier et de lui ordonner de vous libérer. Vous pouvez aussi utiliser la téléportation, mais il faut pour cela qu'un de vos compagnons vous hisse jusqu'à la mince ouverture ménagée près du plafond. Si vous désirez asservir le geôlier, rendez-vous au [250](#). Si vous préférez vous téléporter (vous devez pour cela être accompagné d'au moins une personne), rendez-vous au [126](#).

426

« Si vous n'avez pas d'argent, vous ne risquez rien avec Jablo, réplique le gamin en haussant les épaules. Il habite le bâtiment de l'autre côté de la place. » Rendez-vous au [164](#).

427

L'esclave dresse l'oreille en vous entendant, mais il ouvre la bouche et vous montre sa langue coupée... Il jette un regard inquiet en direction de la véranda, pour s'assurer que sa maîtresse ne l'observe pas et, d'un geste, il vous signifie que vous êtes en danger. Vous acquiescez d'un signe de tête et vous suivez le couloir. Rendez-vous au [372](#).

428

Vous alertez aussitôt la garde de nuit, mais entre-temps, les assassins ont disparu. Vérifiez vos possessions. Pour cela, jetez un dé pour chacun de vos objets ; avec un résultat de 5 ou 6, les assassins s'en sont emparés. Il n'est pas nécessaire de procéder à ce lancer pour les fragments de L'Épée de Vie, protégés des vols ordinaires par une aura magique. La garde vérifie les moindres recoins de la chambre et se retire. Vous retournez vous coucher, mais vous parvenez difficilement à trouver le sommeil. Le lendemain matin, vous vous réveillez avec peine. Chaque joueur blessé récupère, malgré tout, 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [146](#).

429

VOLEUR : De toute évidence, Langresin va tenter de se venger pour les pertes subies au port. Vous appelez Tariq et vous lui demandez de vous apporter une bouteille d'alcool. « Je suppose que les Badawins ne voudront pas en boire », dites-vous sur le ton de la conversation. « Le Codex tahashim est suivi à la lettre par les gens de Zhénir, acquiesce-t-il. Ils ne touchent jamais à l'alcool. Moi, par contre... » Vous coupez court à sa confession d'un geste autoritaire. « Apporte-moi plusieurs pichets de jus de fruit avec l'alcool, dites-vous. Je réglerai les consommations demain matin. » Tariq s'empresse d'honorer votre commande. A l'abri du rideau, vous versez de bonnes doses d'alcool dans les pichets avant d'aborder les Badawins. « Permettez-moi de partager ces rafraîchissements avec vous. Le jus de fruit nous fera du bien par cette chaleur... » Les hommes acceptent de bonne grâce et, bientôt, vous trinquez ensemble en plaisantant. Rendez-vous au [417](#).

430

Vous pénétrez dans les appartements privés de Psyché, encore enfumés des vapeurs du sortilège. Soudain, des voix s'élèvent au-dessus de vos têtes. La première est celle de Psyché, grondant de rage, la deuxième n'est pas humaine... Si le prêtre désire tenter quelque chose, rendez-vous au [565](#). Si vous choisissez d'avancer en direction des voix, rendez-vous au [28](#). Si vous préférez quitter la villa et retourner en ville, rendez-vous au [103](#).

431

Langresin rejoint bientôt plusieurs hommes encagoulés. Soudain, des bruits de bottes s'élèvent et tous se dispersent dans les coins d'ombre, tandis qu'une patrouille vient à passer... Vous les suivez à distance respectable jusqu'au port. Après avoir regardé tout autour de lui, un des hommes imite le cri de la mouette et, quelque temps plus tard, vous percevez le clapotis caractéristique d'une barque qui s'approche. Plusieurs caisses passent de main en main et Langresin tend une bourse aux marins dans la barque... Vous esquissez un sourire : Langresin n'a rien perdu de ses mauvaises habitudes, à ce que vous pouvez voir... Qu'allez-vous faire maintenant ? Appeler la patrouille (rendez-vous au [583](#)), attaquer les contrebandiers (rendez-vous au [105](#)) ou bien quitter votre cachette et vous avancer (rendez-vous au [89](#)) ?

432

Le Djinn se transforme en un énorme chien au poil noir et luisant. Aussitôt, il s'éloigne à toute allure à travers les arbres. Vous le perdez bientôt de vue. Susurrien vous avait dit de le retrouver à la Maison des Sables du Désert. Vous n'avez aucune idée de l'endroit où elle se trouve, mais vous décidez de quitter le parc. Après avoir erré pendant quelque temps, vous rejoignez une vaste avenue qui semble conduire au centre de la cité. Bientôt, vous remarquez un vieux derviche venant vers vous, portant un lourd fardeau. Si le voleur est présent et qu'il possède une statuette de bois, rendez-vous au [228](#). Sinon, rendez-vous au [134](#).

433

« En ce moment même, il combat Feshtis, le Seigneur-Démon, mais il va subir une blessure dans les cinq prochaines minutes et il abandonnera la lutte. Je vous conseille d'être parti avant son retour ! » Vous vous précipitez vers l'escalier qui mène aux cales. Rendez-vous au [59](#).

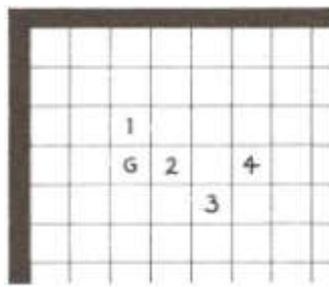
434

Vous projetez l'orbe dans l'âtre où elle explose au visage de la Géante (rayez l'orbe de votre *Feuille d'Aventure*). Aussitôt, vous vous élancez à l'attaque. Le monstre aveuglé se redresse en hurlant et, armé de son ancre, commence à frapper au hasard.

GÉANTE (Protection 1, Dommages 5 dés + 1)

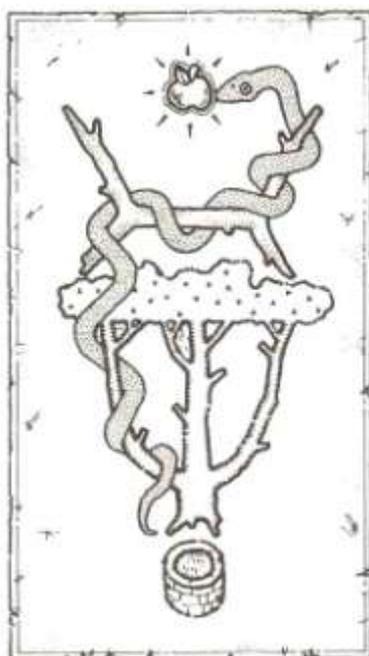
FORCE : 6 HABILITÉ : 5

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 65



Si le magicien tente de l'asservir, qu'il note le numéro de ce paragraphe avant de se rendre au [139](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [474](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [498](#).

Vous vous réveillez le lendemain matin, peu après l'aube. Le moine a rassemblé ses affaires et se tient devant le passage astral. « Je vais retourner au monastère, dit-il, mais avant de partir, je voulais vous remettre ceci... » Il vous tend un parchemin sur lequel est dessiné un étrange motif. « J'ai eu une vision pendant que vous dormiez. Regardez, l'arbre, les bois de cerf et le serpent sont des symboles se référant au mythe d'Yggdrasil. Je suis persuadé que le Seigneur m'a envoyé cette vision pour vous guider dans votre quête. » Vous roulez le parchemin et vous le placez dans votre sac. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* ainsi que le numéro **435**, si vous vouliez le consulter plus tard. Ce parchemin est d'un encombrement négligeable et ne compte pas comme un objet.



Le moine vous laisse les rations qu'il possédait. Chaque joueur récupère 1 point d'ENDURANCE pour le déjeuner et un nombre de points équivalant à la moitié de son Niveau, pour la nuit de sommeil. Le moine se dirige vers le passage astral et se signe « Pardonnez-moi, Seigneur, pour ce rite païen, mais je dois m'y soumettre pour votre plus grande gloire. » Il lève l'index et l'annulaire de sa main gauche tout en murmurant : « *vestigia nulla retrorum.* » Un éclair vous force à vous masquer les yeux. Quand vous les ouvrez à nouveau, le moine a disparu, ainsi que le passage. Vous rassemblez vos affaires en soupirant et vous allez sur la terrasse. Rendez-vous au [520](#).

436

Vous devez encore affronter Susurrien... Il se tient devant vous, bras levés, comme pour jeter un sort, mais vous remarquez une expression de stupeur sur son visage. Le saphir qui orne son turban scintille un instant et se ternit, tandis qu'un filet de sang s'échappe de ses lèvres. Il titube et s'écroule comme une masse à vos pieds. Hasan se tient derrière lui, essayant consciencieusement la lame de sa dague avec un chiffon de soie. Vous comprenez alors qui il est : ce vieillard n'est autre que Hasan-i-Sabbah, le grand maître de la secte des assassins Marijahs. « Je vous avais dit que Susurrien ne verrait pas l'aube se lever... » Rendez-vous au [40](#).

437

Tracez une nouvelle croix. Le couloir débouche sur une rangée de cabines. Si vous désirez ouvrir une porte et explorer une cabine au hasard, rendez-vous au [34](#). Si vous préférez continuer en direction de la poupe, rendez-vous au [473](#).

438

MAGICIEN : Sélectionnez avec soin votre sortilège, votre vie dépend de ce choix. Allez-vous employer la Téléportation (rendez-vous au [102](#)), l'Asservissement (rendez-vous au [292](#)) ou bien la Foudre Noire (rendez-vous au [490](#)) ?

439

Susurrien esquisse un sourire en remarquant votre trouble. « Hunguk est au-dessus de la vie et de la mort. Ces notions n'ont aucun sens pour des héros de cette trempe... Les sages de votre foi prétendent qu'il a vendu son âme pour assouvir ses forfaits et qu'il est condamné à errer sur les mers jusqu'au jour du Jugement... Je pense, quant à moi, qu'il n'est fait ni pour le Paradis ni pour l'Enfer. De tels personnages sont l'essence même des mythes. De nombreux marins prétendent avoir aperçu son navire, *La Dame de l'Enfer*, naviguer sans encombre au coeur de la tourmente. Tous n'étaient pas des menteurs. » Susurrien s'interrompt un instant pour aller chercher un rouleau de parchemin. « J'ai consigné de nombreuses histoires se rapportant à *La Dame de l'Enfer*. Ce navire emprunte toujours la même route... D'après mes calculs, vous devriez le rencontrer à soixante milles du Golfe de Marazid, dans deux jours... Je sais d'autre part que les épées qui nous intéressent se trouvent dans la cité d'Hakbad. Lorsque vous vous serez emparé des émeraudes, nous nous

retrouverons à la Maison des Vents du Désert... » Il vous remet la carte. L'entrevue est *terminée*. Vous rangez le document dans votre havresac. « Pouvez-vous nous dire comment s'y rendre ? » demandez-vous. « Non, réplique-t-il. Vous devrez résoudre seul ce problème. » Rendez-vous au [133](#).

440

Vous prenez votre élan et traversez la pièce à toute allure, bondissant par-dessus les cadavres empilés. Curieusement, vous atteignez la sortie sans qu'aucune flèche ait été tirée. Jetant un dernier regard en arrière vous voyez des tentacules glisser lentement hors des meurtrières... Rendez-vous au [554](#).

441

VOLEUR : Vous connaissez deux personnes à Crescentium : Jablo, dit le Surin, est un bandit de grand chemin qui est venu se retirer dans cette partie du monde. Aux dernières nouvelles, il habiterait près du quartier des orfèvres. Vous avez rencontré le second voici quelques années dans le comté de Balmersheim, Langresin embarquait sur un navire croisé et projetait de s'installer comme marchand d'épices. Si vous désirez retrouver Jablo, rendez-vous au [375](#). Si vous préférez rencontrer Langresin, rendez-vous au [33](#). Si les autres joueurs refusent vos propositions, retournez au [269](#) et faites un nouveau choix.

442

La créature blessée à mort s'écroule à vos pieds. Vous pouvez prendre sa lance si vous le désirez, mais n'oubliez pas de la noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous reportez aussitôt toute votre attention sur la porte. Elle est verrouillée et trop solide pour songer à l'enfoncer. Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [61](#). Si vous pensez qu'un de vos objets pourrait s'avérer utile, rendez-vous au [393](#).

443

Une aveuglante lueur emplît soudain la ruelle, accompagnée d'une forte odeur de soufre. Lorsque vous pouvez à nouveau ouvrir les yeux, les Thulaniens ont disparu. Seules demeurent leurs armes, gisant sur le sol. La jeune femme se tient à quelques pas de vous et vous pouvez entrevoir un sourire derrière son voile. Elle tient deux gros rats gris par la queue, dont elle vient juste de trancher la gorge. Elles les jette au loin d'un geste négligent. « Cette ville est infestée d'animaux nuisibles », dit-elle d'une voix musicale. Rendez-vous au [257](#).

444

Vous empoignez Langresin alors qu'il tentait de s'enfuir et vous l'attirez à la limite du quai. « Cher vieil ami ! dites-vous d'une voix menaçante. C'est un plaisir de se revoir. Pour fêter cela, tu vas nous inviter chez toi. Nous avons faim et nous sommes fatigués. » Langresin se racle la gorge, tout en lançant un regard effrayé vers les eaux du port. « Impossible, dit-il. J'habite une chambre meublée près du bazar, c'est très petit... » Vous le penchez un peu plus au-dessus de l'eau. « Que suggères-tu ? » Langresin étouffe un cri et se raccroche désespérément à votre bras. « J'ai une solution, clame-t-il. Je vais vous écrire un mot d'introduction pour les chevaliers de la Chapelle. Ils ont leurs quartiers au bastion du Rocher. Vous pourrez y passer une nuit. ou deux... » Il sort un parchemin et une plume de l'écritoire qu'il porte en bandoulière et griffonne quelques mots. Vous lui arrachez le papier pour vérification avant de le précipiter dans les eaux du port. « Ravi de t'avoir revu », dites-vous avant de vous éloigner. Rendez-vous au [47](#).

445

Le clapotis s'intensifie au fur et à mesure de votre progression. Vous débouchez bientôt dans une salle circulaire, occupée en son centre par un bassin. Un mince filet s'écoule depuis le plafond de la caverne. Vous repérez un autre couloir à l'extrémité de la pièce. Le seul moyen de l'atteindre est d'emprunter un étroit chemin qui surplombe légèrement les eaux. Si vous désirez vous engager sur ce passage (vous ne pourrez passer que l'un après l'autre si vous êtes en groupe), rendez-vous au [580](#). Si vous préférez rebrousser chemin et explorer un autre couloir, retournez au [477](#).

446

Malgré l'heure tardive, Tariq allume une lanterne et vous conduit jusqu'à la demeure d'Emeritus. Une jeune servante vient vous ouvrir et vous explique dans un beaulangue approximatif que son maître s'est absenté pour la nuit et qu'il sera de retour dans la matinée. Elle conduit le Badawin blessé au dortoir situé au fond de la demeure et vous arrange des lits de fortune dans le vestibule de l'entrée. Epuisé par toutes ces péripéties, vous sombrez rapidement dans un profond sommeil. Rendez-vous au [159](#).

447

Brusquement, des centaines d'aiguilles étincelantes jaillissent de la porte. Le joueur qui agissait est touché par 2 à 12 aiguilles (jetez deux dés), tandis que ses compagnons sont touchés par 1 à 6 aiguilles. Chaque aiguille provoque la perte de 5 points d'ENDURANCE. Les survivants se rendent au [11](#).

448

Vous vous acharnez sur la porte, mais en vain. Vous êtes bloqués dans cette pièce, avec ce lépreux. Maintenant que Psyché est morte, il est probable que ses serviteurs n'oseront plus pénétrer dans la tour, s'ils ne vous voient pas revenir. La défaite a un goût amer... Votre aventure se termine ici.

449

PRÊTRE : Emeritus de Quadrille était votre acolyte au Monastère de l'Illumination. Après avoir reçu les sacrements, il partit en pèlerinage vers la ville sainte d'Ibrahim. Vous avez entendu dire qu'il s'est installé depuis à Crescentium où il exerce ses talents de guérisseur. Sans nul doute, il vous ouvrira sa porte ; pendant vos années d'études, vous étiez les meilleurs amis du monde. Si les autres joueurs acceptent de rencontrer Emeritus, rendez-vous au [173](#). Si vous ne parvenez pas à vous entendre, retournez au [521](#) et faites un nouveau choix.

450

PRÊTRE : Emeritus de Quadrille était votre acolyte au monastère de l'Illumination. Après avoir reçu les sacrements, il partit en pèlerinage vers la ville sainte d'Ibrahim. Vous avez entendu dire qu'il s'est installé depuis à Crescentium où il exerce ses talents de guérisseur. Sans nul doute, il vous ouvrira sa porte ; pendant vos années d'études, vous étiez les meilleurs amis du

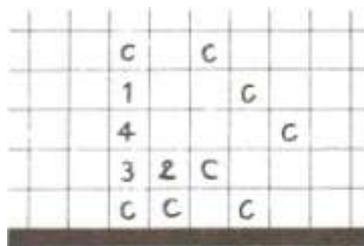
monde. Si les autres joueurs acceptent de rencontrer Emeritus, rendez-vous au [173](#). Si vous ne parvenez pas à vous entendre, retournez au [269](#) et faites un nouveau choix.

451

Soudain, un grondement sourd fait vibrer l'air de la cabine. Vous vous tournez aussitôt vers le passage astral, qui émet une violente lumière bleue. Vous pouvez discerner une silhouette gigantesque qui se détache progressivement de l'entrelacs de signes. Hunguk est de retour ! Bientôt, des bruits de pas couvrent le vrombissement et la silhouette se découpe dans la lumière bleue. En vous apercevant, Hunguk pousse un hurlement de rage. Inutile de chercher à combattre, vous tournez les talons et vous fuyez sans plus tarder en direction de l'escalier. Rendez-vous au [185](#).

452

VOLEUR : non loin de votre cachette, vous repérez un entassement de tonneaux couchés en équilibre instable. Vous vous en approchez à pas feutrés et, d'un coup de pied bien placé, vous faites sauter la cale qui les maintenait. Les tonneaux dégringolent et roulent sur Langresin et ses sbires, les fauchant de plein fouet ! Vous attaquez aussitôt avant qu'ils ne se relèvent. Aucun des huit contrebandiers ne pourra riposter avant le troisième Assaut.



CONTREBANDIER (Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE:12

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [444](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [324](#).

453

Vous attendez calmement, les défiant du regard, une main posée sur le pommeau de votre épée. Un marin s'avance, mais un autre le retient et lui glisse quelques mots à l'oreille. Devant votre air déterminé, ils préfèrent ne pas insister et quittent la pièce en vous lançant des regards noirs. Vous vous tournez alors vers l'aubergiste pour lui demander de vous montrer vos chambres. Rendez-vous au [106](#).

454

Vous allez devoir rallier le vaisseau à la nage. Pour cela, vous devez abandonner vos armures sur la plage. Vous pénétrez dans l'eau froide et vous nagez dans la brume jusqu'au navire. Vous agrippez une chaîne qui pendait le long de la coque et vous vous hissez jusqu'au pont. Rendez-vous au [374](#).

455

Langresin se fond dans la foule et s'engage dans une petite allée. Vous le suivez à distance en cherchant les coins d'ombre. Manifestement, il n'a pas conscience d'être suivi. Soudain, il jette un regard furtif par-dessus son épaule et prend la direction des bas quartiers. Rendez-vous au [431](#).

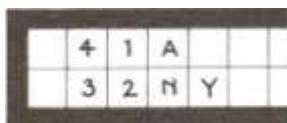


456

Après le départ de la garde, vous vous approchez d'Alexius, l'air menaçant. « Je ne cherchais que votre sécurité, plaide-t-il. J'aurais dû me rendre compte que vous pouviez vous défendre seul. » Vous le foudroyez du regard. « Silence, misérable ! Pour cela, nous logerons ici gratuitement, nous n'avons plus le temps de trouver une autre auberge. » Alexius s'incline et vous précède, l'air penaud. Rendez-vous au [181](#).

457

Le chemin aboutit à une porte close... La rage au ventre, vous vous retournez. Les Démons se sont arrêtés à quelque distance, ombres ricanantes sous le soleil.



AZIDAHAKA (Protection 6, Dommages 12 dés)

FORCE : 11 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 10 ENDURANCE:100

NAZU (Protection 3, Dommages 8 dés)

FORCE : 10 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 11 ENDURANCE:140

Le contact de Nazu est assorti d'une attaque magique. Le joueur qui obtient un résultat supérieur à son total de POUVOIR avec deux dés, tombe aussitôt en poussière.

YAZIR (Protection 3, Dommages 5 dés + 1)

FORCE : 9 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 18 ENDURANCE:85

Yazir dispose des sortilèges suivants : 1 Foudre Noire, 2 Météore, 3 Vampire, 4 Souffle Mortel, 5 Blessure, 6 Hurlement. (Jetez un dé pour déterminer le sortilège qu'il emploie à chaque Assaut.) Lorsqu'il s'est concentré, il jette son sortilège à l'Assaut suivant. Ses sortilèges portent à chaque fois. Toute fuite est impossible. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [270](#).

458

Vous prenez une longue rasade de vin frais. « D'où venez-vous ainsi ? » demande l'homme. « De Crescentium », répondez-vous. Il hoche un instant la tête. « Et vous allez loin ? » Si vous désirez lui parler de votre quête, rendez-vous au [76](#). Si vous préférez ne pas en parler, rendez-vous au [3](#).

459

PRÊTRE : Votre pouvoir de Lévitacion pourrait vous permettre de plonger dans les eaux du port et de remonter une caisse à la surface. Si vous désirez agir ainsi, rendez-vous au [50](#). Si le magicien préfère intervenir, rendez-vous au [575](#). Si votre groupe ne compte pas de magicien, rendez-vous au [312](#).

460

Vous échangez quelques banalités d'usage avant que le marin n'en vienne à vous conter son histoire : « ... Une fois, nous faisons route vers le port de Shamir. Les cales étaient chargées de bois de santal, de soie et d'ébène et nous avions aussi un passager, un sage venu de la lointaine contrée de Yamato. Il avait déposé dans les cales une large caisse. Je me demandais ce que pouvait bien contenir cette caisse. Un soir, poussé par la curiosité, je descendis dans les cales et j'ouvris la caisse... Elle contenait un superbe cheval d'ébène, incrusté d'ivoire. Mais, tandis que je m'extasiais devant cette merveille, un brusque tangage me projeta violemment en arrière. Aux cris de l'équipage, je compris que nous venions de rencontrer le Dendan, le monstre marin qui rôde dans les eaux du golfe. Si je n'avais pas quitté mon poste à la vigie, je l'aurais sûrement aperçu et nous aurions pu changer de cap. Ma curiosité allait provoquer la mort de tout l'équipage... » Le vieux marin s'interrompt un instant pour rallumer sa bouffarde. Qu'allez-vous lui répondre : « Continue ton histoire. Comment as-tu survécu au naufrage ? » (rendez-vous au [294](#)), « Tout cela n'est qu'un tissu de mensonges, et tu attends sûrement qu'on te paie pour continuer » (rendez-vous au [387](#)), « Tout cela ne nous intéresse pas ; dis-nous plutôt ce que tu sais de l'Épée de Légende » (rendez-vous au [189](#)).

461

De longs rubans de flammes jaillissent du bâton et s'enroulent autour de la figurine de bois. Vous reculez d'un pas, effrayé par ses hurlements, tandis qu'elle se débat au milieu des flammes. Finalement, le brasier s'éteint, ne laissant derrière lui qu'un petit tas de cendres fumantes. Rayez le bâton de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [356](#).



460 « La caisse contenait un superbe cheval d'ébène incrusté d'ivoire », raconte le marin.

462

La cité de Crescentium est un véritable dédale de rues, reliant des places et des bazars. Déjà, une activité grouillante s'est emparée de la cité et une fine poussière monte dans l'air chaud, vous desséchant la gorge. A l'ombre des étals, des vieillards vous regardent passer d'un air absent, spectateurs désabusés d'une comédie qu'ils connaissent par coeur. Vous errez au hasard pendant toute la matinée et, vers midi, la chaleur devient insupportable. Vous regardez tout autour de vous, à la recherche d'un abri. Non loin de là, une échoppe propose du café pour 1 Pièce d'Or. Un auvent protège les consommateurs de la morsure du soleil. Parmi eux, se trouve un chevalier de la Chapelle. L'homme vous aperçoit à son tour et vous invite à partager sa table. Si vous acceptez son invitation, rendez-vous au [41](#).

463

Après un temps qui vous semble une éternité, la fournaise s'éteint, laissant un silence de mort planer sui les lieux. Vous vous dirigez vers le balcon. Les combats ont cessé et la terrasse en contrebas est jonchée de cadavres calcinés. Le Djinn vous aperçoit et vous salue joyeusement. « Que s'est-il passé ? » demandez-vous. Le Djinn hausse les épaules. « Je m'apprêtais à abandonner le combat quand, brusquement, la source de leurs pouvoirs s'est interrompue. Je les ai tous éliminés avec une boule de foudre... » Vous errez quelque temps parmi les cadavres grimaçants et vous repérez un objet scintillant. Le bâton de commandement du grand prêtre, miraculeusement intact. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure si vous* désirez le conserver. Les adeptes survivants n'opposent aucune résistance et vous remettent le plant de l'Arbre de Vie. Comme vous le prenez, un flux d'énergie vous entoure et chaque joueur récupère 2 dés d'ENDURANCE. N'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*. « Notre mission est un succès, déclare le Djinn en vous prenant dans la paume de sa main. Les mages ne sont pas près de se remettre de cette défaite. » Rendez-vous au [494](#).

464

Ce qui suit est réservé au joueur qui exprime les souhaits.

« Je veux que tu renforces notre armement », dites-vous au Djinn. Rayez un de vos trois souhaits sur votre feuille. La créature frappe des mains et une aveuglante lumière bleue vous recouvre un cours instant. Lorsque vous ouvrez à nouveau les yeux, vous portez une splendide armure magique qui vous donne

2 points de Protection supplémentaires. Vous possédez aussi une superbe épée (ou si vous préférez un bâton d'acier) qui donne + 3 aux Dommages que vous lui infligez. Si vous êtes voleur ou prêtre, le Djinn vous donne un arc et un carquois. Ils ne sont pas magiques, mais de fort belle facture. Si vos compagnons étaient sans armes, le Djinn ne les a pas oubliés et a remplacé l'armement qui leur faisait défaut. Ce sont toutefois des armes ordinaires, sans pouvoir particulier. Rendez-vous au [338](#).

465

Rayez 1 Pièce d'Or de votre *Feuille d'Aventure*. Le gamin empoche votre argent avec un large sourire et vous désigne une demeure, de l'autre côté du marché. « Prenez l'escalier près de la porte d'entrée. Jablo habite à l'étage. » Rendez-vous au [149](#).



466

La chance cesse brusquement de vous sourire et, en quelques tours, vous perdez tous vos gains. Vous vous retrouvez en dette de 5 Pièces d'Or. Vous décidez d'abandonner la partie, sous l'air goguenard des marins. Si vous payez ce que vous leur devez (vos compagnons, s'ils existent, peuvent participer), rendez-vous au [106](#). Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer, rendez-vous au [91](#).

467

Après qu'il s'est un peu calmé, le vieillard est en mesure de vous conter ses mésaventures : « Je viens du Monastère de la Régénérescence, qui se trouve en Courlande, au pied des Monts Drakken. Mes compagnons furent tous dévorés par ce monstre. Nous nous étions lancés dans une quête capitale et nous nous y préparions depuis des années. Comme vous le savez sûrement, l'aube du nouveau millénaire verra le début d'une ère nouvelle. Le Créateur parachèvera son oeuvre et débarrassera notre monde du Diable et de ses suppôts. » Vous savez cela, mais il est dit aussi que l'an mil verra le retour des archimages et la renaissance de Spyte. « Cela ne se fera pas sans peine, dites-vous. Les troupes du Mal ne se laisseront pas faire sans combattre. »

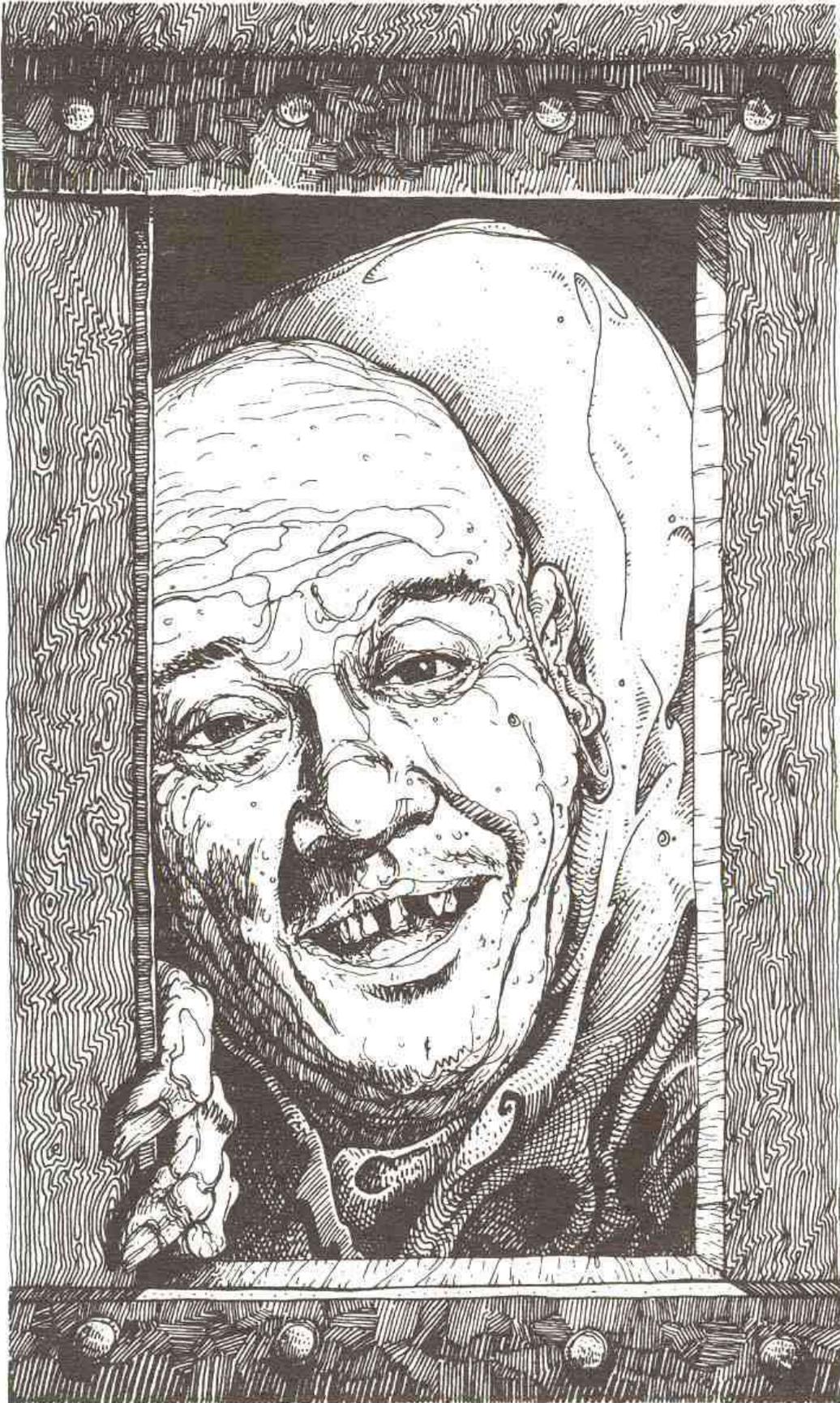
Le moine exulte. « En effet, reprend-il avec fougue. Et cette tâche nous incombe, à nous, serviteurs du Créateur. Il nous faudra vaincre les troupes du Mal ! Nous possédions pour cela un atout capital une pousse de l'arbre d'Yggdrasil, l'Arbre de Vie. Mais cette pousse nous fut dérobée par les mages d'Opalar. Nous comptions emprunter un passage astral pour nous rendre en Opalar et retrouver la pousse. Notre frère Pereus était autrefois sorcier. Mais il se trompa dans ses formules et nous fit atterrir dans l'ancre de ce monstre ! Mes compagnons sont morts, mais notre quête doit se poursuivre. L'arbre d'Yggdrasil sera le centre autour duquel se bâtira le nouveau monde, de même qu'il était le premier arbre du premier jardin. Aidez-moi à reprendre la pousse ! » Rendez-vous au [253](#).

468

Si vous proposez de 1 à 3 Pièces d'Or, rendez-vous au [101](#). Si vous proposez de 2 à 16 Pièces d'Or, rendez-vous au [42](#). Si vous proposez 17 Pièces d'Or ou davantage, rendez-vous au [282](#).

469

« Quelle est cette étrange sculpture ? » demandez-vous. Ménira, la vieille femme, vous sourit : « Cet objet a une merveilleuse histoire. Il y a bien longtemps, bien avant que vos troupes ne débarquent dans notre pays, un homme vint du lointain Royaume de Minj pour épouser la fille du sultan, chevauchant ce cheval magique. Il apportait avec lui de la soie et de l'or, mais le sultan n'avait d'yeux que pour cet extraordinaire cheval. Il conçut aussitôt un ignoble plan pour s'en emparer et, revenant sur sa promesse de mariage, ordonna que l'on emprisonne cet infidèle qui avait l'impudence de demander la main de sa fille... » Mérima vous ressert une tasse de café et remet en ordre les coussins dans son dos. Vous reconnaissez là les signes annonciateurs d'une interminable série d'histoires et vous préférez couper court. « Je ne doute pas que cette histoire soit fascinante, dites-vous, mais nous n'avons que très peu de temps... Ce cheval, dites-moi, peut-il encore voler ? » La vieille femme lève les bras au ciel : « Oh non ! s'exclame-t-elle. Celui qui s'y risquerait, subirait le sort de l'esclave qui prit la perle du Roi Ishan. » Vous vous levez et vous la saluez. « Soyez remerciée de votre hospitalité, dites-vous, mais nous devons reprendre la route. » Vous quittez la maison avec un soupir de soulagement et vous repartez le long de la côte. Rendez-vous au [82](#).



470 *Un panneau glisse sur la porte de votre cellule et une face grimaçante apparaît.*

470

Quelque temps plus tard, un panneau glisse sur la porte de votre cellule et une face grimaçante fait son apparition : « Bonjour, dit-il avec un rire sardonique. Je suis chargé de vous surveiller et de vous nourrir, mais aujourd'hui, j'ai oublié votre repas. Demain, je mettrai peut-être des limaces dans votre soupe... Qui peut savoir? Nous allons bien nous amuser ensemble, vous verrez... » L'individu part d'un rire hystérique et referme le panneau. Cette situation est intolérable. Il faut absolument que vous vous échappiez... Rendez-vous au [220](#).

471

VOLEUR : Brusquement, votre crochet cède dans la serrure. Le bruit du métal se mêle au craquement sinistre du linteau qui se détache au-dessus de votre tête. Vous venez de libérer un piège ! Vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ** avec deux dés pour esquiver le bloc de pierre. Si vous obtenez un résultat supérieur, un linteau vous écrase sous sa masse et vous mourez sur le coup. Rendez-vous au [308](#).

472

Psyché change brusquement d'attitude et laisse échapper un ricanement sardonique. « Pauvres fous ! s'écrie-t-elle. Je connais aussi votre passé ! Maintenant, je peux assouvir ma vengeance ! » Elle lève les bras au ciel et un souffle de magie tourbillonne autour d'elle. Tout à sa concentration, elle a oublié le voleur, qu'elle suppose en pleine torpeur. Fatale erreur ! Sans perdre un instant, il s'élance et plonge sa lame entre les épaules de Psyché, qui tombe lourdement sur le sol avec un râle d'agonie. Rendez-vous au [180](#).

473

Vous arrivez devant une *large porte circulaire* et, après un bref instant d'hésitation, vous tournez la poignée qui se trouve en son centre. La porte s'ouvre en de multiples fragments, tels les pétales d'une fleur. Vous pénétrez dans la cabine. Le mobilier semble avoir été conçu pour un personnage gigantesque. Vous repérez une couche recouverte d'une couverture brodée et une table où se trouvent de nombreuses cartes. Devant vous, flanquée de deux vasques remplies de bibelots, s'ouvre une nouvelle porte. Inscrivez le code **MYTHAGO** sur votre *Feuille d'aventure* et tracez une nouvelle croix. Allez-vous inspecter les cartes (rendez-vous au [209](#)), fouiller les vasques à la recherche

des émeraudes (rendez-vous au [148](#)) ou bien ouvrir l'autre porte (rendez-vous au [561](#)) ?

474

La Géante s'écroule à vos pieds, baignant dans une mare immonde de sang verdâtre. Vous libérez le vieillard qui vous étreint en pleurant de joie. « Ce monstre a dévoré tous mes compagnons. Sans votre intervention, j'aurais connu la même sort. Comment pourrai-je vous remercier ? » Rendez-vous au [467](#).

475

Vous flottez dans le néant, dans un univers sans couleurs et sans formes. Depuis combien de temps êtes-vous là ? Vous ne sauriez le dire. Le temps s'est aboli et seul le souvenir obsédant du fourreau perdu occupe vos pensées. Brusquement, il apparaît, brillant de tous ses feux, tandis que des rires sardoniques se répercutent en écho tout autour de vous. L'image s'estompe, cédant la place à cinq silhouettes majestueuses. Chaque seigneur est entouré d'un halo de couleur d'un éclat quasi insoutenable. Le premier est vêtu de rouge, le deuxième de bleu céruléen. Le troisième est vert émeraude, l'autre est de couleur or. Quant au dernier, il est d'un blanc immaculé. Le seigneur rouge prend la parole « Autrefois, de puissants seigneurs guidaient le destin de Spyte et leurs voix étaient écoutées de tous... » Le seigneur bleu reprend : « Les murs de Spyte se dressaient fièrement, car le feu ne les avait pas calcinés... » Le silence se fait et le seigneur vert poursuit : « Alors la parole des anciens, portée par des voix mortelles, se propagea dans tout le pays... » La voix du seigneur d'or s'élève à son tour : « Mais la bête qui rôde dans les ténèbres, gagna le coeur des hommes. La haine poussa le frère contre le frère... » Le seigneur blanc termine le sermon tandis que les autres s'évanouissent peu à peu « Le temps est venu pour nous de retourner en Terre du Milieu. Aucune force mortelle ne peut désormais se dresser contre nous... » Les cinq silhouettes disparaissent et vous abandonnent...

476

La créature invisible s'avance. Ses grognements incessants vous donnent une vague idée de sa position. Soudain, elle pousse un hurlement et s'élance à l'attaque.

	2	
4	1	A
	3	

APHANOS L'INVISIBLE (Dommages 4 dés)

POUVOIR : 9 HABILITÉ : 9
FORCE : 9 ENDURANCE: 55

Puisqu'il est invisible, vous devez évaluer les Dommages avec trois dés au lieu des deux habituels. Qui plus est, le monstre génère une aura destructrice. A chaque Assaut, chaque joueur perd définitivement 1 point d'ENDURANCE. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [346](#).

477

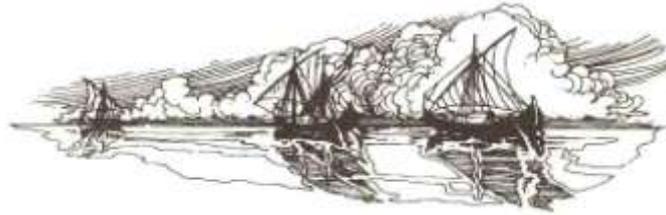
Vous atteignez bientôt le fond du puits, plongé dans l'obscurité. L'atmosphère est froide et humide, mais le sol est sec, si ce n'est une petite mare de boue au centre de l'espace. Trois tunnels s'ouvrent sur le mur au sud. Le bruit régulier d'un goutte à goutte vous parvient de celui de droite. Les deux autres passages sont silencieux. Vous scrutez la pénombre et vous découvrez quelques branches mortes. Vous les rassemblez pour confectionner une torche. Comme vous l'allumez, un serpent s'enfuit en ondulant dans le couloir de gauche. Vous jetez un dernier regard vers le cercle de ciel au-dessus de vos têtes. Quel tunnel allez-vous explorer ? Celui de droite (rendez-vous au [445](#)), celui du milieu (rendez-vous au [502](#)) ou bien celui de gauche (rendez-vous au [206](#)) ?

478

Des renforts font irruption dans la salle. Des soldats en armes vous entourent. « Prenez leurs armes et leurs armures, ordonne-t-il, et mettez-leur les fers. » Vous esquissez un mouvement de riposte, mais les lames dirigées vers votre gorge vous ramènent vite à la sagesse. Rendez-vous au [378](#).

479

« Hors de ma vue ! grognez-vous. Il y a bien assez des mouches pour nous importuner... Allez, filez ! » Vous esquissez un geste de gifle en direction du plus proche et tous les gamins s'enfuient, apeurés. Aussitôt, une vieille femme surgit de derrière une haie et va en consoler deux. « Akaabah dit que celui qui déteste les enfants sera puni par le Père Céleste », marmonne-t-elle dans votre direction. Vous poursuivez votre chemin sans relever l'insolence de la vieille. Rendez-vous au [82](#).

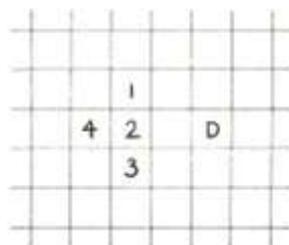


480

VOLEUR : Psyché se penche sur vous, le visage déformé par la haine. « Pauvre imbécile, siffle-t-elle à votre oreille en brandissant un poignard. Je vais mettre un terme à ta misérable existence... » Aussitôt, vous cessez de feindre la torpeur et, d'un coup de pied, vous la repoussez avant de vous emparer de votre épée. Sans perdre un instant, vous plongez votre lame dans sa poitrine. Psyché tombe à genoux, les mains repliées sur sa blessure sanglante. « Pourquoi voulais-tu me tuer ? » hurlez-vous. Mais elle retombe en arrière, le regard vide. Rendez-vous au [180](#).

481

Psyché apparaît dans l'embrasement de la porte et s'appuie négligemment contre le chambranle. Elle va assister à votre combat contre le Démon qu'elle a invoqué. Le sourire narquois qu'elle affiche a pour effet de vous énerver davantage. Lorsque vous en aurez fini avec la créature, vous saurez bien lui faire changer d'attitude.



DÉMON (Protection 4, Dommages 5 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 9 ENDURANCE:60

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [177](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [152](#).

482

VOLEUR : Possédez-vous la statuette de bois que vous avez achetée à Wurak le Marin ? Si oui, rendez-vous au [219](#). Si vous n'avez jamais rencontré Wurak, rendez-vous au [86](#).

483

Si vous possédez le Hatuli, rendez-vous au [21](#). Sinon, rendez-vous au [16](#).

484

Si votre groupe compte un chevalier, rendez-vous au [412](#). S'il n'y a pas de chevalier, mais un voleur, rendez-vous au [398](#). S'il n'y a ni chevalier ni voleur, rendez-vous au [532](#).

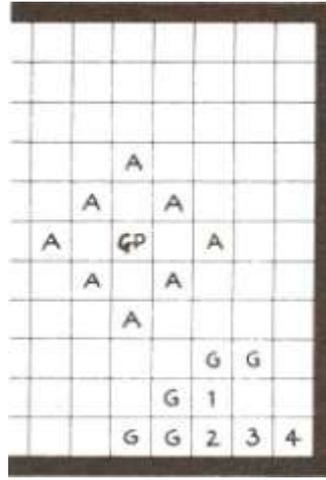
485

Cinq gardes armés de lourdes masses s'élancent vers vous. Pendant ce temps, le grand prêtre et le Djinn échangent un feu nourri de boules de foudre.

GARDE (Protection 1, Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE:10



Si vous éliminez tous les gardes, rendez-vous au [200](#). Si vous attaquez un des Adeptes, notez la position que chacun occupe sur le plan de sol et rendez-vous au [322](#).

486

Soudain, un gémissement attire votre attention. Vous scrutez la pénombre et vous repérez une silhouette sur le bas-côté. Elle semble se tenir derrière un rocher. Les lueurs blafardes de la lune naissante révèlent des traits fins mais déformés par la douleur. Si vous désirez vous approcher de l'inconnu, rendez-vous au [13](#). Si vous préférez l'ignorer et poursuivre votre route, rendez-vous au [262](#).

487

L'atmosphère humide est chargée d'une forte odeur de moisi, mais au moins, le froid glacial de la brume épargne l'intérieur du navire. Des lueurs vacillantes dansent dans des globes disposés sur les parois de l'étroit couloir. Le sol semble composé d'ambre, mais les panneaux sont d'ébène sculpté. Tracez une nouvelle croix. Allez-vous vous diriger vers la proue du navire (rendez-vous au [182](#)) ou bien vers la poupe (rendez-vous au [437](#)) ?

488

A la tombée de la nuit, une chape de brume recouvre les eaux. Vous scrutez intensément le brouillard, cherchant à repérer le navire d'Hunguk. Si les indications de Susurrien sont justes, il ne devrait pas tarder à apparaître. Soudain, une vibration sourde fait trembler le sable de la plage. Les brumes se déchirent un court instant et vous entrevoyez le navire fantôme, glissant lentement devant vous. Si vous possédez le cheval volant, rendez-vous au [407](#). Si vous disposez d'un bateau, rendez-vous au [210](#). Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, rendez-vous au [454](#).

489

Vous rebroussez chemin, perdu dans d'amères pensées et vous remontez à la surface sans même vous en rendre compte. La place est silencieuse, l'aube pointe à peine à l'horizon. Si vous avez noté le mot « Malhonnêteté » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [162](#). Sinon, rendez-vous au [31](#).

490

MAGICIEN : Le Djinn sera moins arrogant lorsque vous lui aurez montré l'étendue de vos pouvoirs. Vous vous concentrez sur votre sortilège de Foudre Noire et vous le libérez sans crier gare. Jetez les dés pour déterminer les Dommages provoqués par le sortilège. Si vous lui avez infligé plus de 40 points de Dommages, rendez-vous au [179](#). Si vous lui en avez infligé 40 ou moins, rendez-vous au [163](#).

491

VOLEUR : *Vous rebroussez chemin dans le plus grand silence et vous retournez sur la véranda. Psyché a rejoint ses appartements. Heureusement, elle a omis de tirer les rideaux. Vous l'observez dans la pénombre. Elle danse autour d'un pentagramme tout en psalmodiant une obscure litanie. Pas besoin d'être grand clerc pour comprendre qu'elle se livre à un rituel d'invocation.* Perplexe, vous retournez dans votre chambre. Rendez-vous au [372](#).

492

MAGICIEN : « *Mes services ne sont jamais gratuits, répond le Faltyn. Cette fois-ci, je veux ton sortilège de Foudre Noire. Si tu acceptes, tu ne pourras plus jamais t'en servir.* » Si vous acceptez le marché, rendez-vous au [303](#). Si vous refusez, le Faltyn émet une lueur de dépit et disparaît (rendez-vous au [372](#)).

493

D'instinct, vous plongez à couvert lorsqu'une silhouette élégante s'approche de la place. Vous reconnaissez Susurrien, guidé par le Hatuli. La statuette s'approche du puits et escalade la margelle. Susurrien regarde en contrebas avec un air de profond dégoût et, après avoir ramassé la statuette, il se téléporte au fond du puits. Vous sortez aussitôt de votre cachette. L'intérieur du puits est sombre comme une tombe. Sans aucun doute, il doit conduire à un souterrain où sont cachées les épées. Hélas, Susurrien vous a devancé et il possède un guide. Vous enjambez la margelle et descendez dans le puits. Rendez-vous au [477](#).

494

Le Djinn s'envole. « Ce voyage est le dernier que nous faisons ensemble, dit-il. Lorsque vous aurez rejoint votre ami le moine, je serai libéré de ma parole. » Il vous faudra trouver un autre moyen de rallier Hakbad, mais dans l'immédiat, vous êtes trop épuisé pour songer à cela. Si vous avez pris le bâton de commandement du grand prêtre, vous pourrez combattre avec. Notez le numéro du paragraphe que vous quittez et rendez-vous au [166](#) pour découvrir ses propriétés... Affaibli par la bataille, le Djinn consacre une journée entière à la traversée. Le manque d'espace vous empêche de dormir plus de quelques minutes et vous arrivez épuisé à la forteresse de Sahknathur. Rendez-vous au [531](#).

495

VOLEUR : Vous écrivez une lettre que vous tendez au geôlier en lui disant de la remettre au commandant des chevaliers de la Chapelle. « C'est un ami, dites-vous. Il te conduira au sorcier. » L'homme s'empare du mot et le tourne dans tous les sens. Comme vous l'espérez, il est illettré. Heureusement, car vous le présentez comme un dangereux hérétique vous ayant extorqué une lettre de crédit sous la torture... Fidèle à sa parole, le geôlier vous escorte jusqu'à une porte dérobée et il vous libère. Le crépuscule descend sur la cité et les marchands rassemblent déjà leurs affaires. Il vous salue d'un air réjoui. Vous ne pouvez vous empêcher de sourire en pensant à la réception que lui fera Tobias à la lecture de votre lettre. Rendez-vous au [164](#).

496

Vous prenez place aux côtés du jeune chevalier en soupirant d'aise devant la soudaine fraîcheur. Aussitôt, un serviteur apporte à chacun un bol de café sucré. « Je m'appelle Clovis », dit le jeune homme en lançant une pièce pour payer les consommations. D'emblée, vous le trouvez sympathique. Manifestement, tous les chevaliers de la Chapelle ne sont pas aussi ennuyeux que Tobias. Si vous désirez lui parler de votre quête, rendez-vous au [511](#). Si vous préférez boire votre café en échangeant des banalités avant de prendre congé, rendez-vous au [41](#).

497

La barque fait une embardée quand une masse gigantesque émerge brusquement des profondeurs de l'océan dans un torrent de vagues ! Un énorme poisson vient de bondir devant vous. Chacune de ses écailles est de la taille d'un bouclier. Le tourbillon provoqué par son apparition vous attire inexorablement vers lui ! Avez-vous écouté les aventures du marin, à l'Auberge du Trône Pourpre ? Si oui, rendez-vous au [77](#). Si vous ne l'avez pas rencontré, ou si vous n'avez pas pris la peine de l'entendre, rendez-vous au [147](#).

498

« Il est temps de partir », dites-vous au Djinn. La créature tend la main vers la terrasse et vous recueille dans sa paume avant de reprendre sa route. Rendez-vous au [550](#).

499

Vous repoussez violemment les gardes qui vous entourent et vous foncez vers la ruelle la plus proche. Derrière vous, des ordres sont lancés et trois balles de fronde atteignent le dernier joueur dans l'ordre de marche, chacune d'elles infligeant un Dommage de 1 dé - 1 d'ENDURANCE (moins la Protection). Vous vous enfuyez à toute allure, changeant constamment de direction. Finalement, vous débouchez dans une allée, près d'une place. Rendez-vous au [251](#).

500

VOLEUR : Vous abordez le gamin avec des airs de conspirateur. « Nous sommes en mission pour le Duché de Ferromaine, lui murmurez-vous à l'oreille. Nous devons impérativement contacter Jablo... » Le gamin vous regarde bouche bée. « Une mission secrète ? » souffle-t-il. « Tout juste, reprenez-vous. Es-tu pour le bien et la justice ?... Tu seras notre agent de liaison. » Interloqué, le gamin vous désigne aussitôt une bâtisse. « Jablo est là-bas, dit-il, l'air sérieux. » Vous lui tapotez l'épaule. « Rentre chez toi maintenant et garde le silence. Nous te recontacterons en temps utile. » Le gamin disparaît en vous lançant un coup d'oeil entendu. Sans plus attendre, vous prenez la direction de la bâtisse. Rendez-vous au [149](#).

501

Vous demandez au Djinn de s'arrêter un instant. « Je ne peux demeurer trop longtemps au même endroit. Je vous attendrai jusqu'à minuit. Si vous êtes au rendez-vous, nous reprendrons la route d'Akbad, mais si vous n'êtes pas là, je supposerai que vous n'avez plus besoin de mes services et je serai libéré de ma parole. » Vous n'avez aucune envie de demeurer dans ces murs plus que de raison. « Accordé, dites-vous. Dépose-moi sur cette terrasse. » Vous prenez pied sur la plate-forme de marbre et vous vous dirigez aussitôt vers la lumière. Vous passez sous une arche et pénétrez dans une vaste salle. Rendez-vous au [39](#).

502

A l'entrée du tunnel, vous remarquez une tablette d'argile crue scellée dans la paroi. Une figure votive y est gravée et, tout autour, de petites poignées d'argile ont été prélevées. Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [188](#). Si aucun prêtre n'est présent, mais si vous désirez poursuivre l'exploration de ce

tunnel, rendez-vous au [233](#). Si vous préférez rebrousser chemin, vous pouvez vous engager dans le tunnel de gauche (rendez-vous au [206](#)) ou bien dans celui de droite (rendez-vous au [445](#)).

503

« Un instant, s'il vous plaît... » dites-vous à Alexius. Vous vous avancez vers les marins rassemblés autour de la table de jeu. L'un d'eux relève la tête et vous toise d'un air sombre. « C'est privé », grommelle-t-il. Si vous désirez prendre part au jeu, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez leur demander ce qu'ils savent de l'Épée de Légende, rendez-vous au [150](#). Si vous souhaitez monter dans votre chambre maintenant, rendez-vous au [106](#).

504

Vous projetez le coussin de manière qu'il atterrisse derrière la Géante. « As-tu entendu ? » demande-t-elle au vieillard dans la cage. « Non, répond-il. Ce doit être le remords qui te fait entendre des voix. » La Géante hausse les épaules et se dirige vers le feu. Ce faisant, elle trébuche sur le coussin. « Tiens! s'étonne-t-elle. Je ne l'avais jamais remarqué auparavant... Qu'importe, il est très joli. Je vais m'en servir comme oreiller. » Elle se dirige vers une couche de fortune, près de l'âtre. « Attends ! s'écrie le vieillard, alors qu'elle allait s'étendre. Si je dois mourir à ton réveil, accorde-moi un dernier vœu... » La Géante se retourne. « Quoi donc ? » Le vieillard désigne une pile d'affaires dans un coin de la pièce. « Il y a une lyre qui appartenait à mes compagnons. J'aimerais jouer un dernier air, une complainte... N'aie crainte, cela ne t'empêchera pas de dormir. » La Géante réfléchit un instant. « Accordé », dit-elle finalement. Elle fouille dans les affaires et sort l'instrument. « Joue-moi une berceuse », dit-elle avec un sourire narquois. Le vieillard entame une complainte tandis qu'elle va se coucher. Les accords résonnent dans toute la pièce et, pendant quelques minutes, vous vous laissez bercer par la mélodie. Bientôt, des ronflements sonores s'élèvent de la couche. Vous sortez de votre cachette pour libérer le vieil homme. « Ce monstre a dévoré tous mes compagnons, vous dit-il. » Aussitôt, vous lancez un regard inquiet vers la Géante. Le vieil homme sourit : « N'ayez crainte, je lui ai joué une mélodie magique qui l'a plongée dans un profond sommeil... » Si vous désirez l'attaquer maintenant, rendez-vous au [484](#). Si vous préférez questionner le vieil homme, rendez-vous au [467](#).

505

L'autre porte de la cabine s'ouvre avec fracas, libérant un tourbillon de lumière bleue. Une silhouette gigantesque se détache dans l'embrasement de la porte, brandissant dans chaque main une hache souillée de sang. En vous apercevant, Hunguk pousse un hurlement de rage. Inutile de chercher à combattre, vous tournez les talons et vous fuyez sans plus tarder en direction de l'escalier. Rendez-vous au [185](#).

506

« S'emparer ainsi du bien d'autrui vous fermera définitivement les portes du ciel, dit Sharkan. Vous vous punissez vous-même. » Il s'incline légèrement et tourne les talons. Rendez-vous au [577](#).

507

« Aussi incroyable que cela puisse paraître, je suis le sultan de Hakbad, dit l'étranger. La raison pour laquelle je suis ici est très étrange, mais la nuit est longue, et comme la Goule ne partira pas avant le lever du jour, je peux vous raconter mon histoire, si vous le désirez... » Si vous acceptez de l'entendre, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez quitter la tour malgré ses mises en garde, rendez-vous au [72](#). Si vous vous méfiez de cet homme au point de préférer l'attaquer, rendez-vous au [280](#).

508

Si vous êtes un aventurier solitaire, rendez-vous au [289](#). Si vous êtes en groupe, rendez-vous au [17](#).

509

Vous pourriez demander au Djinn de vous conduire en Opalar, jusqu'au repaire des mages, mais il faudrait pour cela employer votre dernier vœu et vous seriez bloqué ensuite bien loin de Hakbad. Vous expliquez tout cela au moine. « Vous pourriez vous y rendre à pied », suggère-t-il. Vous secouez la tête d'un air dépité. « Cela prendrait des mois pour traverser le désert. Susurrien ne nous attendra pas éternellement et sans son aide nous ne pourrions trouver l'Épée de Vie... » Vous devez vous séparer. « Bonne chance dans votre quête, dit le moine, lorsque vous prenez place dans la paume du Djinn. Je vais emprunter le passage astral pour retourner au

monastère. Là-bas, je formerai de nouvelles troupes. Il nous reste encore cinq ans. Je saurai bien retrouver la pousse d'ici là. » Le Djinn s'éloigne à grands pas et, bientôt, la roche grise disparaît à l'horizon. Rendez-vous au [550](#).

510

Les maisons et les jardins semblent des jouets, vus du ciel. Bientôt, l'immensité bleue de l'océan se déroule en dessous de vous. Après quelques manoeuvres dangereuses, vous parvenez à contrôler le cheval et, déroulant la carte de Susurrien, vous foncez en direction du point de rendez-vous. L'air marin vous fouette le visage, augmentant encore votre exaltation. Vous arrivez bientôt en vue de l'endroit où le navire pirate devrait apparaître. Vous repérez une île non loin de là et vous vous y posez. Rendez-vous au [260](#).

511

Clovis écoute le récit de votre quête avec des yeux écarquillés. « Grands dieux, s'exclame-t-il. Votre quête est fantastique. Je ne pourrai vous être d'un grand secours, car mes connaissances en surnaturel sont fort réduites, mais si je peux vous donner un conseil, allez consulter Emeritus. Ce sage est l'homme le plus érudit de Crescentium et c'est un guérisseur réputé. Il habite dans le quartier des orfèvres. Votre histoire l'intéressera sûrement... » Vous remerciez le jeune homme de toutes ses indications et vous vous mettez en route. La maison du guérisseur est connue de tous et vous arrivez sans peine à la trouver. Bientôt, une servante vous accueille et vous fait entrer dans un vestibule avant d'aller chercher son maître. Rendez-vous au [311](#).

512

Si vous désirez combattre le guerrier de métal, rendez-vous au [285](#). Si vous préférez mimer l'attitude des prêtres observée sur le bas-relief, rendez-vous au [515](#).

513

PRÊTRE : Vous poussez un grognement exaspéré. Le Faltyn a étendu le brouillard à l'univers parallèle qui jouxte le nôtre. Votre vision totale est inopérante, mais alors que vous pensiez utiliser vos perceptions extrasensorielles, un hurlement strident vous glace d'effroi. Rendez-vous au [229](#).

514

PRÊTRE : « Emeritus est le meilleur guérisseur de cette ville, dites-vous aux Badawins. Je vais vous y faire conduire. » Rendez-vous au [446](#).

515

Était-ce : bras levés et reliés l'un à l'autre par le dos de la main (rendez-vous au [357](#)), paume contre paume, les doigts écartés (rendez-vous au [80](#)) ou bien doigts entrelacés (rendez-vous au [46](#)) ?

516

Vous récupérez les pièces abandonnées par les marins et vous foncez dans la rue. Alexius recule, effrayé, et bientôt ses hurlements retentissent dans la rue. La gravité de votre acte vous apparaît alors. Vous venez d'éliminer des chevaliers sélentins. L'Ordre n'aura de cesse d'avoir vengé les siens. Vous serez poursuivi partout de par le monde et, même dans les Terres du Tahashim, vous ne serez pas en sécurité, chacun connaissant les relations privilégiées qu'entretiennent les Sélentins avec les assassins Marijahs. Vous vous dirigez sans tarder vers le port. Votre unique salut est d'embarquer au plus vite sur un navire en partance pour le Kithai. Toutes vos pensées sont désormais fixées sur la fuite. Vous devez abandonner votre quête. Vous êtes encore vivant, mais votre aventure se termine ici.

517

« C'est donc cela que vous cherchez, ricane le fantôme. Ils sont dans sa cabine, je suppose. Descendez et dirigez-vous vers la poupe, mais ne traînez pas en route. » Shamber éclate d'un rire silencieux tandis que vous vous dirigez vers l'escalier. Rendez-vous au [59](#).

518

N'oubliez pas de noter le numéro du paragraphe que vous venez de quitter. Seul un prêtre peut prendre connaissance de ce que contient le parchemin. Si votre groupe ne compte pas de prêtre, retournez au paragraphe que vous avez quitté. Si un prêtre est présent, rendez-vous au [141](#).

519

Ménira, la vieille femme, sursaute d'étonnement en vous voyant sortir la cheville et la placer sur le cou du cheval. « Ma patience est enfin récompensée, murmure-t-elle. J'ai attendu toute ma vie que quelqu'un revienne un jour avec cet objet. » Vous êtes surpris à votre tour, car cette déclaration ne concorde pas avec l'histoire du marin. « Depuis quand possédez-vous ce cheval ? » demandez-vous. « Il fut sculpté par mon propre grand-père, à l'occasion d'un concours organisé par le sultan, répond-elle. Le sultan admira la finesse de la réalisation, mais refusa de croire qu'il pouvait s'envoler. Pensant que mon grand-père se moquait de lui, il le fit enfermer, mais le jeune prince expérimenta le cheval et prit son envol. Cette escapade l'emmena jusqu'au Kithaï, où il sauva une jeune fille des griffes de son oncle pour l'épouser à son retour à Crescentium. Mon grand-père fut libéré et fut récompensé. Le cheval lui fut rendu... » « Comment la cheville de bois fut-elle perdue ? » demandez-vous, intrigué. « Le jeune prince la portait en permanence, afin que nul autre que lui ne put se servir du cheval. L'objet devait demeurer dans la famille du sultan, mais il fut perdu lors de l'invasion du pays par vos troupes. » Vous poussez un soupir agacé. « Si cette histoire est vraie, dites-vous, le marin qui nous a remis la cheville nous a menti. Dans ce cas, pourquoi l'avait-il en sa possession ? » La vieille femme sourit. « Les objets sont comme les hommes, dit-elle. Seul le Seigneur des Cieux sait exactement quel chemin leur existence emprunte. » Vous réfléchissez un instant. Ce cheval serait le moyen idéal pour parvenir à votre rendez-vous avec le navire pirate. Le problème est de savoir si Ménira et son petit-fils seront d'accord pour s'en séparer. Si vous voulez proposer d'acheter le cheval, rendez-vous au [156](#). Si vous préférez vous en emparer par la force, rendez-vous au [336](#). Si vous préférez poursuivre votre route sans lui, rendez-vous au [153](#).

520

En sortant sur le balcon, vous avez la surprise de voir le Djinn tranquillement assis à observer le lever du soleil. « Votre ami le moine est enfin parti ? demande-t-il en vous apercevant. J'espère qu'il a apprécié nos efforts... » Vous vous avancez jusqu'à lui. « Tout à fait, mais nous pensions ne pas te trouver là... » Le Djinn hausse les épaules. « J'allais me rendre au Kithäi, mais à mi-chemin, je me suis dit que je vous devais un service, pour m'avoir permis de vaincre les mages... Je vais donc vous emmener à Hakbad. » A ces mots, il étend la main. Rendez-vous au [550](#).

521

Vous atteignez les remparts de la ville en début d'après-midi. Les gardes aux portes de la cité vous dévisagent quand vous passez à leur hauteur, mais ils ne font rien pour vous arrêter. De nouveau, se pose le problème de votre séjour. Qui plus est, vous savez que des patrouilles circulent à la nuit tombée pour faire respecter le couvre-feu. Si le prêtre de votre groupe désire faire une suggestion, rendez-vous au [449](#). Si le chevalier désire proposer un endroit où dormir, rendez-vous au [38](#). Si vous désirez vous fier aux contacts du voleur, rendez-vous au [35](#). Si vous êtes un magicien solitaire, ou si personne ne veut se fier aux propositions des autres, vous devez trouver une auberge (rendez-vous au [251](#)).

522

A peine avez-vous progressé de quelques mètres dans le corridor, qu'une profonde fissure s'ouvre dans le sol. Au même instant, un grondement sourd s'élève dans votre dos. Une gigantesque stèle vient de tomber du plafond, bloquant le passage ! Un nouveau grondement se fait entendre devant vous. A la lueur de votre torche, vous apercevez un lourd sarcophage de pierre, fonçant sur vous, guidé par la fissure. L'espace d'un instant, vous entrevoyez la face grimaçante d'un squelette... Chaque joueur jette trois dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez à bondir par-dessus le sarcophage (rendez-vous au [264](#)). Si vous obtenez un résultat supérieur, le cercueil de pierre vous pulvérise...

523

Vous reconnaissez Psyché à l'instant où vous pénétrez dans la cabine. Elle est maintenue à la paroi par des fers et ses vêtements sont en haillons. « A l'aide, par pitié! gémit-elle. Délivrez-moi. » Tracez une nouvelle croix. Si vous refermez la porte pour poursuivre votre exploration, rendez-vous au [473](#). Si vous désirez la libérer, rendez-vous au [302](#). Si vous voulez lui demander pourquoi elle est encore en vie, rendez-vous au [175](#).

524

Vous vous engagez dans l'allée bordée de murs hauts de six mètres. Soudain, vous voyez le petit singe au milieu du chemin, bondissant nerveusement et désignant une porte. Les paroles de Fatima vous reviennent en mémoire. Vous fouillez dans votre havresac et vous en sortez la clef. Les Démons ont gagné du terrain. Dans quelques secondes, ils seront sur vous. D'une main tremblante, vous introduisez la clef dans la serrure. Une atmosphère maléfique vous recouvre déjà... Vous ouvrez la porte et vous vous y engouffrez, refermant aussitôt le battant. Vous vous adossez contre le mur en poussant un soupir de soulagement. Rendez-vous au [123](#).

525

Par mesure de précaution, vous ramassez le flacon de cuivre où se trouvait le Djinn. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure si vous* désirez le conserver. Si vous êtes en groupe, seul le joueur ayant dominé le Djinn sera en mesure de lui donner des ordres. « Commandez et je vous obéirai, déclare le Djinn. Mais je ne peux exaucer que trois souhaits. Après cela, je reprendrai ma liberté. » Cette restriction ne vous gêne guère, car un seul voeu vous importe. Vous demandez au Djinn de vous apporter la lame de l'Épée de Légende. « Impossible ! s'exclame-t-il. Mes pouvoirs ne sont pas aussi étendus. Je ne peux localiser un objet parmi tous ceux qui sont éparpillés de par le monde. Cette quête prendrait une vie entière et vous seriez des vieillards avant que je n'y parvienne. » Vous poussez un profond soupir. « Quels sont exactement tes pouvoirs ? demandez-vous, exaspéré. Si tant est que tu en possèdes. » Le Djinn sursaute d'indignation. « Je possède le pouvoir d'Enrichissement ainsi que celui de Vigueur, qui peut vous donner une santé parfaite. Je peux renforcer vos armes et vos armures, accroître vos forces à un degré surhumain ou bien vous transporter en n'importe quel endroit de cette terre. » Ce dernier pouvoir va vous permettre de rallier

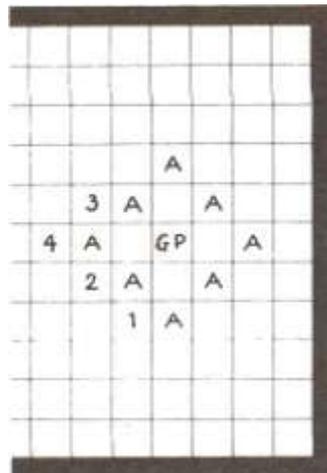
Hakbad en quelques heures, mais vous devez choisir avec soin vos deux autres souhaits... Rendez-vous au [56](#).

526

MAGICIEN : *Contrairement à ce qu'elle prétend, la Géante n'est pas sous l'influence d'un sortilège. Ce que vous voyez est bien son apparence réelle. Si vous désirez partir, rendez-vous au [498](#). Si vous voulez l'attaquer, rendez-vous au [183](#).*

527

A l'instant où vous vous emparez de la pousse, un flux d'énergie parcourt tout le groupe et chaque joueur récupère 2 points d'ENDURANCE (notez la pousse sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous dirigez vers la terrasse où la bataille fait rage. Manifestement, le Djinn est en passe d'être vaincu. Le grand prêtre semble doté de pouvoirs inépuisables. Vous remarquez alors un halo d'énergie le reliant aux adeptes. En brisant le cercle, vous parviendrez peut-être à le priver de ses pouvoirs...



ADEPTE

POUVOIR : 7 ENDURANCE : 8

Perdus dans leur concentration, les huit adeptes sont incapables de riposter. Lorsque vous aurez éliminé au moins trois d'entre eux, rendez-vous au [49](#).

528

Vous progressez dans un tunnel taillé à même la roche et vous atteignez bientôt une bifurcation. Allez-vous continuer tout droit (rendez-vous au [359](#)) ou bien partir vers la droite (rendez-vous au [8](#)) ?

529

Le cadavre de Susurrien gît à vos pieds. En d'autres temps, vous vous seriez réjoui de sa mort, mais cette victoire vous laisse un goût amer. Bloqué devant cette porte définitivement close, votre quête se solde par un échec...

530

Le lendemain matin, vous êtes réveillé par les plaintes de Tariq, penché sur les corps des Badawins. « Quel malheur ! gémit-il. Des voleurs ont fait irruption dans mon auberge et les ont battus à mort ! Je ne comprends pas pourquoi les Badawins n'ont pas riposté. Ils sont d'ordinaire de farouches guerriers... La réputation de mon auberge est perdue. » Vous vous levez, feignant l'étonnement. « Une bien triste affaire, en effet, dites-vous. Mais n'oubliez pas pour autant de nourrir les vivants. » Rendez-vous au [18](#).

531

Vous retrouvez le moine, profondément endormi près du feu. Vous le secouez et vous lui présentez le plant. Le vieil homme se réveille en sursaut et reste un instant interdit. « L'Arbre de Vie ! s'exclame-t-il. Vous avez réussi. Comment pourrai-je vous remercier ? » Vous répondez par un bâillement et vous déroulez votre sac de couchage. « Tout cela n'aura servi à rien si nous ne retrouvons pas l'Épée de Vie, dites-vous. Nous reparlerons de tout cela demain... » Vous vous allongez et vous fermez les yeux. « Regardez ! s'écrie le moine, quelques minutes plus tard. Une apparition dans le ciel ! » Mais rien, pas même l'Apocalypse ne saurait vous arracher à votre sommeil... Rendez-vous au [435](#).

532

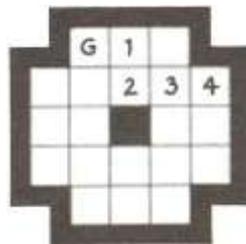
Vous vous approchez de la Géante endormie, armes à la main. Rendez-vous au [399](#) pour combattre, mais vous pourrez la frapper librement pendant un Assaut avant qu'elle ne se réveille et songe à riposter.

533

Vous remerciez les Badawins de leur assistance. La nuit est déjà bien avancée, mais vous parvenez quand même à dormir quelques heures. Le lendemain matin, Tariq vous apporte un plat de yaourt crémeux et du pain aux épices, ainsi qu'une cruche de café noir. Les joueurs ayant subi des blessures récupèrent un nombre de points d'ENDURANCE équivalant à la moitié de leur Niveau s'ils étaient sans armure, et 2 points s'ils la portaient. N'oubliez pas que votre total d'ENDURANCE ne peut jamais dépasser le total de départ. Après le déjeuner, vous rassemblez votre paquetage et vous prenez congé. Avec les incidents de la nuit dernière, il sera plus prudent de trouver une autre auberge ce soir... La cité de Crescentium est un véritable dédale de rues reliant des places et des bazars. Déjà, une activité grouillante s'est emparée de la cité et une fine poussière monte dans l'air chaud, vous desséchant la gorge. A l'ombre des étals, des vieillards vous regardent passer d'un air absent, spectateurs désabusés d'une comédie qu'ils connaissent par cœur. Vous vous frayez un chemin parmi la foule, errant au hasard. Quelque part dans cette ville, un homme ou une femme sait, et pourra vous aider à retrouver l'Épée... Rendez-vous au [41](#).

534

La Goule bondit de côté et se prépare au combat en ricanant.



GOULE (Dommages 4 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 9 ENDURANCE:45

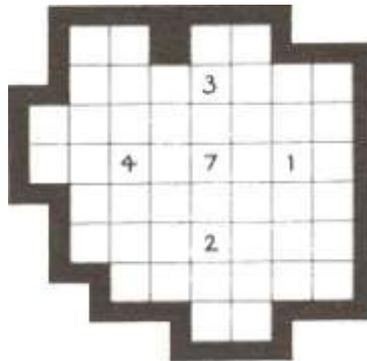
Si vous êtes un prêtre solitaire désirant employer la lévitation, rendez-vous au [245](#). Si le magicien désire recourir à la téléportation, rendez-vous au **25**. Hormis ces deux solutions, toute fuite est impossible. Si vous remportez le combat contre la Goule, rendez-vous au [27](#).

535

Vous vous asseyez sur les marches pour attendre l'arrivée de Jablo. Une heure se passe. L'appel du muezzin se termine et les cloches des églises de la vraie foi prennent le relais. Les derniers rayons du soleil illuminent un court instant le palier avant de vous laisser dans la pénombre. Bientôt, vous entendez des rires et des éclats de voix. Un couple monte à l'étage. « Jablo ? » demandez-vous en vous relevant d'un bond. « Jablo, c'est l'étage en dessous, vous répond un jeune noble coradien à l'haleine chargée d'alcool. » La jeune femme ouvre la porte de l'appartement et le pousse à l'intérieur. « A votre place, je n'irais pas mettre mon nez dans ses affaires, vous dit-elle. Jablo risque fort de vous le couper... » Vous avez été berné... « Où puis-je passer la nuit ? » demandez-vous avant qu'elle ne referme la porte. La jeune femme vous toise et lève les yeux au ciel. « Essayez l'Hôtel du Trône Pourpre, dit-elle. Il n'est pas cher, à condition de discuter du prix avec Alexius, le propriétaire. » Elle vous indique le chemin. Le jeune noble commence à manifester bruyamment son impatience et elle vous abandonne sur le palier. Vous quittez la maison, irrité par cette perte de temps. Rendez-vous au [406](#).

536

La nouvelle idole n'est pas plus haute que vous, mais elle semble aussi farouche que les autres.



SEPT-EN-UN (Dommages 3 dés + 1)
FORCE : 11 HABILITÉ : 5
POUVOIR : 9 ENDURANCE:20

L'idole ne possédant pas de cerveau, elle est insensible au sortilège d'Asservissement. Si vous désirez employer un objet, notez le numéro [536](#)

sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [402](#). Si vous combattez et que vous remportez la victoire, rendez-vous au [361](#).

537

Vous prenez congé d'Alexius et traversez la ville en direction de la demeure d'Emeritus. Vous arrivez bientôt en vue d'une petite bâtisse aux murs recouverts de stuc, près d'une fontaine de marbre noir. Vous vous arrêtez un instant pour vous désaltérer avant de frapper à la porte. Rendez-vous au [419](#).

538

PRÊTRE : *Cet homme a conté son histoire avec trop d'aisance pour n'être qu'un simple marin. Ce doit être un conteur professionnel, comme il s'en trouve des centaines dans les Terre du Tahashim. Très certainement, il va vous demander quelque chose maintenant.* Rendez-vous au [421](#).

539

« La raison vous est venue trop tard ! », dit le capitaine en vous désarmant. D'un geste sans équivoque, il signe votre arrêt de mort. Aussitôt, les lames des gardes vous transpercent de part en part et vous vous écroulez sur le sol de l'auberge. Votre aventure est terminée...

540

Ce qui suit est réservé au joueur qui exprime les souhaits.

« Je veux posséder des pouvoirs surhumains », dites-vous au Djinn. Rayez un de vos trois souhaits sur votre *Feuille d'Aventure*. La créature ferme les yeux et entame une incantation. Bientôt, de longs rubans de fumée verte s'enroulent autour de vous. Au fur et à mesure qu'ils pénètrent dans votre corps, vous sentez qu'une étrange transformation s'opère. *Votre chair devient dure comme de l'acier et votre Protection est augmentée de 1 point. Vos poings, de cette manière, sont de véritables marteaux et vous n'aurez plus à réduire votre total de FORCE et vos Dommages lorsque vous combattrez sans armes. En outre, vous gagnez 1 point de FORCE, d'HABILETÉ et de POUVOIR. Votre total d'ENDURANCE augmente de 10 points et ce, de manière permanente.* Rendez-vous au [140](#).

541

MAGICIEN : Le Djinn est sous votre domination mais, hélas, ce n'est que pour un bref instant ! Il vous faut trouver un moyen de le contraindre à l'obéissance avant qu'il ne reprenne ses esprits et se venge... « Comment peut-on te forcer à obéir ? » lui demandez-vous, mû par une soudaine inspiration. « Par un sortilège d'Asservissement, répond-il. Ou bien en invoquant le nom de l'Ineffable, selon le rituel de Salamin... » Vous lui ordonnez aussitôt de vous expliquer les diverses phases du rituel. A peine a-t-il terminé que votre sortilège s'estompe. Le Djinn tourne vers vous un regard furieux, mais vous entamez l'invocation et il reprend aussitôt son calme. « Parle, maître, dit-il. Je t'obéirai. » Rendez-vous au [525](#).

542

Vous atteignez bientôt une nouvelle bifurcation. L'embranchement de gauche vous ferait revenir sur vos pas, aussi décidez-vous de partir sur la droite. Rendez-vous au [359](#).

543

PRÊTRE : Vous ne pouvez plus rien pour vos compagnons, la plupart d'entre eux ont déjà suffoqué. Vous puisez dans votre volonté pour demeurer conscient malgré l'air raréfié. Vous défaites les liens qui vous lient à l'oiseau. Puis vous récupérez les fragments de l'Épée (si vous ne les transportiez pas). Il vous faut absolument léviter et atterrir sans encombre sur cette île. Vous regardez le sol à plusieurs centaines de mètres en contrebas... Évitez de penser à la chute, votre survie en dépend. Déterminez le succès ou l'échec de votre tentative de lévitation en vous rendant au [255](#) ou au [298](#).

544

« Vas-tu répondre, morveux ? vous exclamez-vous en le saisissant par l'épaule. A moins que tu ne veuilles recevoir une bonne correction? » Pris de panique, le gamin fond en larmes et pousse des hurlements stridents, alertant la patrouille. Bientôt, six soldats portant l'insigne des chevaliers de la Chapelle accourent à la rescousse. « Que se passe-t-il ? » grogne le sergent. Le gamin lui explique dans sa langue natale que vous vouliez le forcer à vous dire où habite un certain Jablo... « Vous n'avez pas de chance, grogne le sergent à votre adresse. Cet enfant est le fils du Seigneur Averno, notre gouverneur. » Il ordonne à ses hommes de vous désarmer. Vous préférez ne

pas intervenir, toute rébellion dans ce pays étant punie de mort. Rayez toutes vos armes de votre *Feuille d'Aventure* (à l'exception de l'épée invisible du Marcheur des Cieux, si vous la possédez). A partir de maintenant vous devez réduire votre total de FORCE et vos Dommages de 2 points, jusqu'à ce que vous soyez à nouveau en possession d'armes. Vous êtes emmené sans délai en direction de la citadelle et jeté au cachot. Rendez-vous au [470](#).

545

Après avoir ranimé le feu, La Géante va s'étendre sur une couche à proximité de l'âtre. Bientôt, des ronflements sonores emplissent la pièce. Vous sortez de votre cachette et vous avancez à pas feutrés en direction de la cage. En vous apercevant, le vieillard s'apprête à hurler sa joie, mais d'un geste vous lui intimez le silence. Vous faites jouer le loquet de la cage. Hélas, la porte s'ouvre avec un grincement sinistre ! La Géante se réveille en sursaut. Rendez-vous au [399](#).

546

VOLEUR : Vous regardez aussitôt en bas de la tour, une expression de terreur sur le visage. « Une Goule ! vous exclamez-vous. Voilà une nouvelle effrayante. D'ordinaire, je possède de grands pouvoirs, mais je les ai épuisés lors de mon dernier combat contre un Djinn... Je suis si faible que je peux à peine tenir debout. » Vous vous maintenez au parapet, comme sous l'effet d'une intense fatigue. « Tu ne peux donc plus jeter de sortilèges ? » demande l'inconnu en se pouléchant les lèvres. « Pas avant l'aube, reprenez-vous. Mais, dis-moi, les Goules sont-elles vraiment des créatures si puissantes ? » L'inconnu sursaute. « Elles possèdent des pouvoirs extraordinaires ! » proteste-t-il. Il entame une série de récits, présentant les Goules comme des adversaires redoutables. Vous entendez à la suite l'histoire de la Goule et du Djinn, celle des sept Goules de Marazid, celle encore de la forteresse des Goules. Vous secouez la tête, très impressionné. « En effet, dites-vous. Ce sont là des êtres extraordinaires. Dis-moi, toi qui les connais tant... Elles ne craignent donc rien ? » « Seul le nom d'Allah peut les faire fuir », souffle-t-il en réprimant un frisson. Aussitôt, vous bondissez en avant en hurlant : « Va-t'en donc, maudite créature ! au nom d'Allah, je te chasse ! » La Goule pousse un hurlement de terreur et s'élance hors de la

tour. Vous descendez sans plus tarder, mais vous ne trouvez aucune trace du monstre lorsque vous débouchez à l'air libre. Rendez-vous au [164](#).

547

Hunguk s'écroule sur le sol de la cabine. Seul le bruit sourd de vos respirations vient troubler le silence. Vous tentez de soulever une de ses haches, mais en vain, elle semble collée au sol. Vous entreprenez de fouiller le pirate. En défaisant son armure, vous constatez qu'il était déjà terriblement blessé. Vous vous sentez moins fier de votre victoire à la lumière de cette découverte. Hunguk vous a combattu, le corps couvert de plaies mortelles. Soudain, il se redresse en grognant. Rendez-vous au [154](#).

548

Une expression haineuse déforme ses traits. « Vous ne me faites pas confiance ? gronde-t-elle. Fort bien, je vais vous expédier dans un autre monde... » Rendez-vous au [177](#).

549

Le Roc descend en piqué et se pose sur le plus haut sommet de l'île, surveillant la mer. Vous vous demandez un instant quel type de poisson il peut bien chasser et cette simple pensée vous fait frémir. Vous défaites les liens qui vous maintenaient aux serres et vous vous éloignez rapidement. L'oiseau ne se préoccupe aucunement de vous. Va-t-il demeurer ici indéfiniment ? Vous ne sauriez le dire. Rendez-vous au [260](#).

550

Vous arrivez à Hakbad aux premières lueurs de l'aube, le lendemain matin. Depuis votre hauteur, vous pouvez apercevoir les gigantesques palais et les dômes étincelants s'étendant à perte de vue, séparés par de larges allées. Habitué aux cités grouillantes du nord, vous avez du mal à vous habituer à ces immenses villes. D'après ce que vous savez, Hakbad compte un million d'habitants, quatre fois la population de Ferromaine, mais répartis sur une surface dix fois plus vaste ! « Plusieurs rivières se rassemblent ici, dit le Djinn. Autrefois, il n'y avait que quelques bourgades, mais qui se sont étendues jusqu'à former cette gigantesque cité... » Le Djinn se dirige vers un parc situé entre deux canaux. « Il y a bien longtemps, je me serais transformé en chien ou en marchand pour visiter la ville. » Il rapetisse

jusqu'à ce qu'il ait la taille d'un palmier. « Peut-être le ferai-je ce soir, quand nous en aurons fini ensemble. » Si vous avez épuisé tous vos souhaits rendez-vous au [432](#). Si vous avez encore des voeux à formuler, rendez-vous au [556](#).

551

Le Dendan s'immobilise et s'enfonce lentement dans les eaux. Accroché au bord de votre barque, vous attendez que l'océan se calme. Bientôt, la nervosité cède le pas au sommeil et vous vous endormez. Vous vous réveillez le lendemain matin, pataugeant jusqu'aux chevilles, mais après avoir écopé et corrigé votre trajectoire, vous voguez à nouveau en toute tranquillité, poussé par les vents constants... Deux jours plus tard, une terre pointe à l'horizon. Vous débarquez sur une petite île située à proximité de l'endroit de votre rendez-vous. Chaque joueur peut si nécessaire récupérer 4 points d'ENDURANCE, plus 2 autres s'il a consommé des rations pendant le voyage. Vous vous installez sur la plage pour attendre l'apparition du vaisseau fantôme. Rendez-vous au [488](#).

552

A l'instant où vous prononcez la phrase magique, le Dendan semble pris d'un soudain accès de rage. Il se dresse et s'écrase sur votre barque. Vous poussez un hurlement de terreur qui se perd dans les flots... Rendez-vous au [147](#).

553

Des craquements sinistres résonnent soudain dans tout le navire. Les parois de la cabine tremblent comme sous l'effet de la chaleur. Vous comprenez qu'une mutation s'est opérée. Le vaisseau fantôme vient de quitter la sphère des vivants. Vous vous précipitez sur le pont. Le navire vogue sur un océan de lumière violette, des oiseaux noirs survolent le pont et... deux soleils illuminent le ciel ! « Bienvenue à bord ! » ricane l'homme à la barre. A côté de lui, une gigantesque silhouette se détache, scrutant l'horizon. Hunguk le pirate poursuit son voyage éternel, indifférent à votre présence. Vous allez partager son destin jusqu'à la nuit des temps. Votre quête est terminée...

554

Vous pénétrez dans une pièce et vous remarquez un autre accès, venant du nord. Vous seriez très certainement arrivé par cette voie si vous aviez emprunté l'autre route... Une lourde porte de chêne, dotée d'un solide verrou, se détache sur le mur en face de vous. Vous vous avancez dans la pièce quand soudain, une silhouette se détache de l'ombre et vient se placer devant la porte. La lueur de votre torche dessine des ombres sur le corps musculeux du gardien, armé d'une lance scintillante. Malgré la menace, vous marquez un temps d'arrêt. La créature est affublée d'une tête de chien aux babines retroussées ! Si vous désirez attaquer, rendez-vous au [286](#). Si vous préférez employer un objet, rendez-vous au [81](#).

555

Une lueur aveuglante vous pousse à vous retourner. Un nuage sulfureux a envahi l'allée et deux jeunes goretts émergent de la fumée en poussant de petits cris. La jeune femme en prend un dans chaque bras et s'éloigne avec un rire sardonique... Vous pressez le pas. Rendez-vous au [73](#).

556

N'oubliez pas que seul le joueur qui commande au Djinn peut formuler les souhaits. Si vous désirez des richesses, rendez-vous au [118](#). Si vous désirez des armes ou une armure plus performantes, rendez-vous au [464](#). Si vous souhaitez plus de vigueur, rendez-vous au [267](#). Si vous voulez davantage de force, rendez-vous au [228](#).

557

Le vieux marin empoche votre argent avant de poursuivre son récit : « Le navire prenait l'eau de partout, reprend-il. Un brusque tangage me projeta dans un coin de la cale. C'est alors que je vis l'homme de Yamato qui descendait l'escalier. Il poussa un hurlement de joie en voyant que son cheval était intact. Il enjamba la statue et actionna une manette proche de la selle. Le cheval s'éleva immédiatement dans les airs ! Voyant qu'il allait fuir, je m'emparai d'un bout de bois provenant de la coque et lui assenai un coup violent entre les épaules, qui l'assomma net. Pendant ce temps, le monstre poursuivait la destruction du navire. Les hurlements des marins s'élevaient de toutes parts. Sans perdre un instant, je bondis sur le cheval et actionnai la manette comme je l'avais vu faire. Le cheval s'envola et m'emmena dans

le ciel. En dessous de moi, le monstre s'acharnait sur le navire réduit à l'état d'épave. Le sage de Yamato apparut alors sur le pont et hurla à pleins poumons : « Hui You-Yang ! Hui You-Yang ! » Ces quelques paroles magiques firent fuir le Dendan. Mais trop tard, car le navire sombrait déjà ! Avant que les eaux ne l'engloutissent, j'entendis le sage qui criait une malédiction : « Où que tu sois, tu subiras mon châtement !... » Le marin s'interrompt un instant. « La mer l'emporta et jusqu'à présent, ses menaces ne m'ont pas touché... Donc, sur le dos de la statue... » Vous vous sentez fatigué. Si vous désirez interrompre le récit pour aller dormir, rendez-vous au [84](#). Si vous préférez le laisser poursuivre, rendez-vous au [386](#).

558

Ce qui suit est réservé au joueur qui exprime les souhaits.

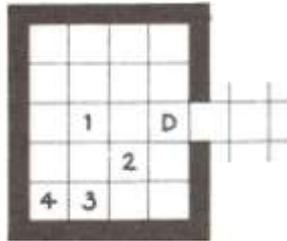
« Je veux que tu renforces notre armement », dites-vous au Djinn. Rayez un de vos trois souhaits sur votre *Feuille d'Aventure*. La créature frappe des mains et une aveuglante lumière bleue vous recouvre un instant. Lorsque vous ouvrez à nouveau les yeux, vous portez une splendide armure magique qui vous donne 2 points de Protection supplémentaires. Vous possédez aussi une superbe épée (ou si vous préférez un bâton d'acier) qui vous donne + 3 aux Dommages que vous infligez. Si vous êtes voleur ou prêtre, le Djinn vous donne un arc et un carquois. Ils ne sont pas magiques, mais de fort belle facture. Si vos compagnons étaient sans armes, le Djinn ne les a pas oubliés et il a remplacé l'armement qui leur faisait défaut. Ce sont toutefois des armes ordinaires, sans pouvoir particulier. Rendez-vous au [140](#).

559

En vous apercevant, les truands s'enfuient aussitôt. Vous les poursuivez jusqu'à la porte de l'auberge avant de retourner sur vos pas. Les Badawins se sont redressés et des gémissements s'élèvent du dortoir. « Ces voleurs nous auraient tués pour prendre notre argent, déclare le chef avec une grimace de douleur. Veuillez accepter cette bourse en signe de gratitude. » Il vous tend une bourse contenant 25 Pièces d'Or (si un chevalier est présent, il reçoit la bourse en priorité.) Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [514](#). Sinon, rendez-vous au [277](#).

560

Un craquement sec vous arrache à votre sommeil. Une gigantesque créature vient de pénétrer dans votre chambre, pulvérisant la mince cloison de bois ! Sa silhouette se découpe sous la lune. Vous ne pouvez distinguer clairement ses traits, mais vous voyez qu'elle est dotée de deux têtes hérissées de minuscules tentacules ! Psyché se tient derrière le monstre, vêtue d'une robe de rituel bleu et argent. « Attention, créature des abysses, hurle-t-elle. Tue-les proprement, je ne veux pas que ma maison soit détruite ! » Vous ne pouvez vous enfuir, il faut affronter le monstre.



DÉMON (Protection 4, Dommages 5 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 60

Si vous parvenez à le vaincre, vous pourrez affronter Psyché. Rendez-vous au [177](#).

561

Notez le code Nexus sur la feuille où vous tracez les croix. La porte s'ouvre sur une surface étrange, composée de formes en perpétuel mouvement. Vous tentez de vous concentrer sur elle, mais elle semble ne pas faire partie de cet univers. Ce doit être un passage astral permettant à Hunguk de visiter les diverses sphères de l'existence. Tracez une nouvelle croix. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez fouiller les vasques (rendez-vous au [148](#)) ou consulter les cartes (rendez-vous au [209](#)). Si vous avez fait tout cela, vous pouvez partir (rendez-vous au [185](#)).

562

MAGICIEN : Votre esprit sonde le futur. *Vous vous voyez pris au cœur d'un brasier. Des milliers de fragments de cristal s'éparpillent dans la pièce et vos cris d'agonie se mêlent au grondement des flammes...* La vision disparaît peu à peu. Si vous choisissez de détruire l'œuf, rendez-vous au [567](#). Si vous préférez emprunter l'escalier, rendez-vous au [239](#).

563

Vous vous engagez dans une voie étroite qui débouche sur deux allées. Vous ne voyez plus aucune trace des Démons, mais pourtant leur présence est presque palpable... Soudain, un mouvement furtif sur votre droite vous fait sursauter. Ce n'est qu'un petit singe qui dormait à l'ombre et que votre présence a réveillé. L'animal s'enfuit. Si vous désirez partir dans sa direction, rendez-vous au [321](#). Si vous préférez prendre la fuite par l'allée de gauche, rendez-vous au [330](#).

564

Tracez une nouvelle croix. Vous retournez vers l'escalier. Conscient de l'urgence, vous poursuivez votre exploration. Rendez-vous au [437](#).

565

PRÊTRE : Vous pouvez recourir à vos perceptions extrasensorielles (rendez-vous au [317](#)) ou à votre Vision Totale (rendez-vous au [513](#)).

566

Vous prenez congé de Tobias et vous vous préparez à partir. Devant les portes de la citadelle dominant la cité, vous vous arrêtez pour contempler les minarets scintillant sous le soleil. L'écho des prières tahashim s'élève de la cité en un chant unique et cette plainte portée par l'air vibrant de chaleur semble provenir du soleil, comme s'il se lamentait de voir Crescentium occupé par les armées du nord... Tobias vous rejoint et vous tire de votre rêverie. « Le muezzin appelle à la prière, dit-il avec dédain. S'il ne tenait qu'à moi, tous ces impies seraient convertis de force, mais la communauté coradienne a oublié la véritable raison de notre présence ici. Elle préfère négocier avec le Tahashim que lui faire la guerre... Le Diable doit danser de joie en voyant cela. » Il pousse un soupir de dépit et se tourne vers vous. « Je tiens à vous aider dans votre quête, reprend-il. Les archimages sont

des forces du Mal, il faut que vous soyez protégé par l'emblème de notre Sauveur. » Il ouvre la cassette qu'il tenait sous son bras et remet un crucifix à chacun. Vous ne pouvez refuser ce présent. Si vous avez atteint la limite de dix objets transportés, il vous faut en rayer un de votre liste. Si d'aventure vous veniez à perdre ce crucifix, rendez-vous au [142](#), mais n'oubliez pas de noter le numéro du paragraphe que vous quittez, le **142** ne vous dira pas où vous rendre ensuite. (Notez le crucifix sur votre *Feuille d'Aventure*, voir au **142** en cas de perte.) Vous remerciez Tobias pour son présent et vous partez en direction de la demeure d'Emeritus. Rendez-vous au [291](#).

567

Vous abattez votre épée de toutes vos forces sur l'œuf de cristal. Il se fissure lentement et explose en un millier de fragments, libérant un torrent de flammes qui vous submerge. Chaque joueur perd 7 points d'ENDURANCE (l'armure n'assure aucune Protection). Les survivants se rendent au [463](#).

568

Vous pouvez prendre les armes des gardes si vous le désirez. Vous empoignez l'eunuque et vous le plaquez contre la paroi. L'homme vous fixe, une expression de terreur dans le regard. « Indique-moi la sortie ! » ordonnez-vous en le serrant à la gorge. Sous la menace, l'eunuque vous guide jusqu'à une porte dérobée sans gardien. Vous l'assomez et vous le traînez dans un coin d'ombre avant de vous faufiler à l'extérieur. Rendez-vous au [164](#).

569

Décidez d'une somme comprise entre 1 et 20 Pièces d'Or et rendez-vous au [468](#).

570

Pris de panique, vous fuyez la chambre et vous dévalez les escaliers à toute allure. Vous débouchez dans la cour, mais les trois démons se sont lancés à votre poursuite. Votre quête est un échec. Sans le Hatuli, il vous sera impossible de retrouver l'Épée de Vie, mais pour l'instant, vous ne songez qu'à la fuite. Hélas, les monstres s'élancent dans les airs et leurs griffes surhumaines ont tôt fait de vous déchiqueter !... Votre aventure est terminée.

571

Vous acceptez de bonne grâce de lui rendre ce petit service mais, pendant que vous allez cueillir les oranges, l'homme se concentre. Lorsque vous vous approchez pour les lui remettre, il prononce une parole magique et un tourbillon de flammes rouges enveloppe le premier joueur selon l'ordre de marche. Ce dernier perd 7 dés + 7 points d'ENDURANCE (moins sa valeur de Protection). A la lueur de la flamme, vous remarquez une phrase gravée sur la roche : « N'accordez aucune pitié à cet homme car son coeur aussi est de pierre. » Cet avertissement arrive un peu tard, mais vous êtes bien déterminé à l'empêcher définitivement de nuire...

HOMME DE PIERRE (Dommages 2 dés + 2)

FORCE : 7 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 25



L'Homme de Pierre ne peut se déplacer, mais à chaque Assaut il tente de libérer son sortilège de Miasmes. Si vous préférez prendre la fuite et poursuivre votre route, rendez-vous au [262](#). Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au [313](#).

572

VOLEUR : « Tu es sûrement l'être le plus puissant de la création, dites-vous au Djinn. Nous ne pouvons rien faire pour t'arrêter. Permets-moi au moins de te poser une dernière question, je ne voudrais pas mourir sans savoir. » Le Djinn se penche sur vous de toute sa hauteur. « Demande, gronde-t-il. Je te répondrai... » Vous regardez le flacon de cuivre d'un air dubitatif. « Je me demande comment un être aussi gigantesque peut tenir dans cette petite fiole... » Le Djinn éclate d'un rire sonore. « Un tel prodige est chose facile », répond-il. Vous hochez la tête, d'un air peu convaincu. « Que se passe-t-il ? s'étonne le Djinn. Tu ne me crois pas ? » Vous brandissez le flacon. « A vrai dire, non, répliquez-vous. Malgré tous tes pouvoirs, je suis sûr que tu ne pourrais y entrer à nouveau... » Le Djinn pousse un grognement de rage qui éclate comme le tonnerre. « Regarde bien, misérable mortel. Je vais te montrer de quoi je suis capable ! » Le Djinn tourne sur lui-même et, avec un sifflement surnaturel, il regagne l'intérieur du flacon. « Es-tu convaincu, maintenant ? » dit une voix caverneuse au fond de la bouteille. Aussitôt, vous rebouchez le flacon avec la paume de votre main. « Tout à fait ! vous exclamez-vous. Prépare-toi maintenant à passer encore quelques siècles dans ce flacon ! » Le Djinn pousse une longue plainte. « Non ! Pitié, je t'obéirai, je le jure ! Libère-moi et je ferai tout ce que tu voudras ! » Vous débouchez à nouveau le flacon avec un sourire satisfait. Rendez-vous au [525](#).

573

Vous vous accordez une longue nuit de sommeil pour vous remettre de vos émotions. Chaque joueur ayant subi des blessures récupère un nombre de points d'ENDURANCE équivalant à la moitié de son Niveau, plus 1 point pour le déjeuner. Si vous aviez abandonné votre armure sur la plage avant de visiter le vaisseau pirate, vous pouvez maintenant la récupérer. Vous devez à présent songer à quitter l'île. Si vous êtes venu avec l'oiseau Roc et si vous connaissez le mot qui le commande, rendez-vous au [125](#). Si vous avez atteint l'île en bateau, rendez-vous au [306](#). Si vous êtes venu avec le cheval ou le tapis volant, ou si vous avez échoué sur cette île, rendez-vous au [201](#).

574

MAGICIEN : Vous ordonnez au Chien-Gardien de vous ouvrir la porte. La créature pointe sa lance et frôle le battant. La porte s'ouvre avec fracas, dans un tourbillon d'étincelles. Vous mettez un terme à l'existence du monstre avant qu'il ne reprenne ses esprits.. Rendez-vous au [483](#).

575

MAGICIEN : Le Faltyn apparaît bientôt à la périphérie de votre vision. *« Que me veux-tu encore ? » demande-t-il avec une moue méprisante. « Rapporte-moi une des caisses qui se trouvent au fond de l'eau. »* Le Faltyn regarde les eaux noires du port avec dégoût. *« Pour cela, je réclame une épée magique ou bien encore une potion de Soins. Si tu n'en possèdes pas, je veux une robe magique. Si tu n'as rien de tout cela, je me contenterai de deux objets... Rayez les objets de votre Feuille d'Aventure. Vous pouvez conclure le marché avec les possessions de vos compagnons. Le Faltyn s'en emparera sans qu'ils puissent intervenir. Mais vous devez les prévenir qu'ils viennent de perdre un objet...* Satisfait de la transaction, le Faltyn jette un filet invisible dans les eaux du port et remonte une caisse qu'il laisse choir sur le quai, révélant une cargaison de rouleaux de soie du Kithäi... Rendez-vous au [7](#).

576

Notez le numéro [422](#), ainsi qu'une croix. A partir de maintenant, pour chaque paragraphe que vous lirez, il faudra inscrire une nouvelle croix. Les croix symbolisent le temps que vous consacrez à l'exploration du navire. Lorsque vous aurez huit croix, rendez-vous immédiatement au [422](#). Inscrivez votre première croix et rendez-vous au [487](#).

577

Vous repérez un marin à côté de son embarcation. Certaines voiles ont besoin d'être reprises et la coque n'est pas entretenue, mais l'homme concentre toute son attention sur la statuette de bois qu'il est en train de sculpter. *« Je suis Wuraq, fils d'Abdallah le Pêcheur. Si je peux vous être utile sans devoir me lever, j'en suis heureux. »* Vous vous accroupissez devant lui. *« Combien pour ton bateau ? »* demandez-vous. L'homme fait semblant de réfléchir un instant. *« Il est vieux et en mauvais état, je vous le cède pour 5 Pièces d'Or, mais si vous voyez ma femme, ne lui dites pas*



577 *Le marin concentre toute son attention sur la statuette qu'il est en train de sculpter.*

que je vous l'ai vendu. Je lui dirai que j'ai fait naufrage... » Vous acquiescez. Si vous ne pouvez payer 5 Pièces d'Or, il acceptera que vous lui échangiez le bateau contre un objet. Décidez de ce que vous allez lui remettre et rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Si votre groupe compte un voleur et qu'il lui reste au moins 1 Pièce d'Or, rendez-vous au [385](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [341](#).

578

Vous pourrez vous procurer les articles suivants, à condition bien sûr de pouvoir les payer. Si votre pécule est inférieur à 3 Pièces d'Or par personne, Emeritus vous fera don d'une bourse contenant 12 Pièces d'Or, à répartir équitablement.

Armure de chevalier : 30 Pièces d'Or

Armure de voleur : 10 Pièces d'Or

Armure de prêtre : 15 Pièces d'Or

Armure de magicien : 25 Pièces d'Or

Bâton : 1 Pièce d'Or

Épée : 8 Pièces d'Or

Arc : 5 Pièces d'Or

Carquois contenant six flèches : 2 Pièces d'Or

Rations pour une semaine : 2 Pièces d'Or.

Lorsque vous aurez remis l'argent aux serviteurs et qu'ils vous auront rapporté les articles voulus, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [186](#).

579

Vous avisez une troupe de soldats portant sur leur tabard le cercle percé d'une flèche des chevaliers de Sélerine. Après avoir écouté vos explications, ils vous indiquent l'Hôtel du Trône Pourpre, à quelques rues de là. Rendez-vous au [406](#).

580

Ce qui suit concerne le premier joueur selon l'ordre de marche.

Vous vous engagez prudemment sur l'étroit promontoire entourant le bassin. A mi-chemin, un grincement sinistre résonne soudain dans toute la pièce. Le parapet se met à tourner et s'enfonce progressivement dans les eaux

! Au même instant, un gigantesque tourbillon se forme au centre du bassin. Vous vous accrochez à la paroi pour ne pas être entraîné par les eaux bouillonnantes... Jetez trois dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [274](#). Si vous manquez ce lancer, vous êtes happé par le tourbillon. Vos compagnons, s'ils existent, doivent alors rebrousser chemin et retourner au [477](#) pour explorer un nouveau tunnel.

581

L'officier écoute avec grand intérêt de quelle manière s'est déroulée la partie. Vous terminez votre histoire en glissant 1 Pièce d'Or dans le creux de sa main. L'homme l'empoche avec un large sourire. « Tu as dû miser plus de 1 Pièce d'Or », dit-il. Rayez la pièce que vous lui avez donnée. Si vous pouvez lui remettre encore 4 Pièces d'Or,* rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [168](#). Sinon, rendez-vous au [478](#).

582

Ce qui suit concerne tous les joueurs, à l'exception du premier selon l'ordre de marche.

Vous vous réveillez en sursaut, mû par un étrange sentiment de panique. La dernière chose dont vous vous souvenez est de vous être endormi, bercé par l'interminable histoire du sultan. Maintenant, il est penché sur votre ami et lui tranche la gorge. L'étranger n'est autre que la Goule ! Le premier joueur selon l'ordre de marche est mort. Vous pourrez vous partager ses affaires si vous éliminez son agresseur. Le visage déformé par la rage, vous avancez vers le monstre, prêt à venger votre compagnon. Rendez-vous au [534](#).

583

Les contrebandiers s'éparpillent à l'instant même où vous hurlez à la garde. Langresin, quant à lui, ne cède pas à la panique. Voyant qu'il ne pourra cacher la marchandise, il renvoie d'un coup de pied rageur les caisses hors du ponton. Les preuves de son forfait disparaissent les unes après les autres au fond de l'eau... La milice arrive quelques instants plus tard pour rencontrer Langresin qui déambule d'un pas nonchalant le long des quais. La troupe est disparate, formée de citoyens réquisitionnés, armés de bâtons. Langresin les accueille avec l'air étonné de l'honnête homme surpris en

pleine promenade digestive. Le chef de la patrouille, un petit personnage ventru, vous interpelle, manifestement agacé. « Alors ? Que se passe-t-il ici ? Où sont les malfaiteurs ? » Si vous désirez accuser Langresin, rendez vous au [288](#). Si vous préférez inventer une histoire dans laquelle il n'est pas impliqué, rendez-vous au [358](#).

584

Vous vous avancez, les mains levées en signe d'amitié. Le vieillard dans la cage s'apprête à parler, mais la Géante frappe violemment les barreaux. « Silence ! ordonne-t-elle. Nous ne voulons plus de ta magie ! » Elle se tourne vers vous, le sourire aux lèvres. « Bienvenue dans le palais de Sahaknathur, dit-elle. Je suis Yamlika, Princesse d'Opalar, et ce misérable n'est autre que Sahaknathur lui-même. » Vous vous tournez vers la cage, perplexe. Le vieillard vous implore du regard, mais il semble trop effrayé pour oser parler. « Nous pensions qu'il était mort depuis longtemps », dites-vous. « Non, proteste la Géante. C'est bien lui. Regardez ce qu'il a fait de moi ! Autrefois, j'étais la plus belle princesse de Siout, tous louaient mes traits délicats et la grâce de mon visage. Ce misérable a fait de moi un monstre hideux, semblable à celui que rencontra Ulixés... » Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [326](#). Sinon, rendez-vous au [281](#).

585

CHEVALIER : Vous empoignez Alexius et le soulevez à hauteur de votre visage : « En réparation de ton erreur, je suggère que tu nous héberges gratuitement », dites-vous d'un ton lourd de menaces. Alexius est agité de tremblements nerveux. « B... Bien sûr, bredouille-t-il. Mon erreur est impardonnable. Vous êtes mes hôtes. » Rendez-vous au [181](#).

586

Vous avez la soudaine intuition que la lance du Chien-Gardien pourrait servir à ouvrir la porte.

Vous regardez tout autour de vous, mais hélas, le cadavre et son arme ont tous deux disparu ! Si le voleur du groupe n'a pas encore tenté de forcer la serrure, rendez-vous au [61](#). Si le voleur est absent ou si sa tentative s'est soldée par un échec, rendez-vous au [409](#).

587

Vous vous élancez par la porte principale et vous débouchez dans la rue. Les trois Démons sont derrière vous, silhouettes indistinctes dans le soleil matinal. Les rues sont désertes et un vent léger s'est levé. Dans quelques heures, la ville sera à nouveau grouillante d'activité, mais d'ici là, vous serez peut-être mort... Si vous désirez fuir vers la droite, rendez-vous au [94](#). Si vous préférez fuir vers la gauche, rendez-vous au [563](#).

588

« Hasan a raison, reprend Fatima. Vous pensez que l'Épée de Vie est définitivement perdue, puisque votre ennemi l'a emportée au Royaume d'En Bas. Vous pensez que personne ne peut s'y rendre et en revenir. Moi, je vous dis que tout est possible, si vous avez la force d'essayer. Je vous montrerai comment passer dans le Royaume des Ombres. Je vous apprendrai à affronter la mort elle-même... Croyez-moi, vous récupérerez votre Épée... »

Où et comment, c'est ce que vous apprendrez dans le quatrième volume de la série L'Épée de Légende.

Glossaire

Akaabah : Prophète de la foi tahashim. Akaabah fut choisi par Dieu pour délivrer son message d'amour au monde. (Gatanadés, le Sauveur de la vraie foi, est considéré par le Tahashim comme un précurseur d'Akaabah.

L'anéantissement : ce désastre vit la destruction de la citadelle de Spyte et la fin du règne des archimages. Depuis ce cataclysme, l'ancienne forteresse est isolée au centre d'un gouffre sans fond.

La Mer Coradienne : cette mer est bordée par les principaux pays civilisés : l'Algandie, la Chaubrie, la Courlande, le Nouvel Empire de Sélentine, l'Asmulie et Emphidor.

Les Coradiens : en Outremer, ce nom désigne toutes les personnes venues du nord.

La Croisade : guerre sainte livrée contre le Tahashim ; certains marchands de Ferromaine prirent prétexte de cette guerre pour assouvir leurs ambitions politiques ou économiques.

Ferromaine : cette cité portuaire est la plus prospère de la Mer Coradienne.

Krarth : cette contrée désolée, située à l'extrême nord des Terres de Légende, est divisée en douze provinces, chacune d'elles contrôlée par un mage. Krarth est séparée du monde civilisé par la Mer Coradienne et rares sont ceux qui s'aventurent sur cette terre inhospitalière.

Légende : le monde connu est appelé aussi Terre du Milieu.

La Secte des Marijahs : cette société secrète d'assassins réfute certains chapitres du Codex tahashim. Ils vivent dans une forteresse imprenable, située quelque part dans les Monts Harogarn. Ils se déplacent grâce à des passages astraux.

Outremer : ce terme désigne tous les territoires tahashim devenus par la suite les Principautés de la Croisade.

Le vieil homme des montagnes : grand maître de la secte Marijah. Il serait âgé de plus d'un siècle.

Le Selentium : Selentium était autrefois la capitale de l'Ancien Empire de Sélentine, qui couvrait la plupart des territoires connus. Depuis la chute de l'empire, il y a sept siècles, Selentium a acquis une nouvelle importance en devenant le centre de la vraie foi.

Spyte : les archimages se réunissaient dans cette citadelle, tous les sept ans, pour communier avec leurs dieux et ressourcer leurs pouvoirs. Il n'en reste plus désormais que des ruines, isolées au centre du Chaudron.

Le Tahashim : ce terme générique désigne à la fois la religion et l'ensemble des territoires qui formaient autrefois l'Empire de Kaïkuhuru. Les pays du Tahashim sont Marazid, Zhénir, le Harogarn et Opalar.

La vraie foi: religion principale des Terres de Légende.

Les archimages : ces puissants sorciers qui régnaient autrefois sur Krarth disposaient de pouvoirs inimaginables. Tous périrent lors de l'anéantissement de Spyte. Les mages actuels ne sont pour la plupart que les descendants des apprentis ou des intendants des archimages, qui prirent le pouvoir en profitant de la confusion.