

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Gildas Sagot

# L'Oracle de Balkh



Métamorphoses



folio  
junior

Gildas Sagot

# L'Oracle de Balkh

Métamorphoses/2

Illustrations de Philippe Mignon



Gallimard

# Métamorphoses

Série de quatre Livres dont VOUS êtes le Héros, Métamorphoses va vous plonger dans un monde millénaire, imprégné de légendes effroyables ou merveilleuses, riche de trésors et de secrets cachés. Dans cet univers d'aventures à vivre en solitaire, armé de trois dés, d'un crayon et d'une gomme, vous présiderez à la destinée de Jack Madrygal, un homme doué d'un fantastique pouvoir de transformation.

*L'Oracle de Balkh*, deuxième livre de la série Métamorphoses fait suite à *l'Homme aux Cent Visages*. Il va vous entraîner à l'est du monde de Thulé, dans une contrée sauvage et mystérieuse, à la recherche de la Fontaine du Doute.

# L'Oracle de Balkh

« L'Homme aux Cent Visages... Chymès... L'Oracle de Balkh ! »  
pensez-vous, tremblant d'émotion, pendant que le reflet de vos traits disparaît lentement du petit miroir de métal que vous tenez à la main. A sa place, des ombres apparaissent, formant progressivement l'ovale d'un visage aux détails à peine esquissés.

- Je veux poser une question à l'Oracle de Balkh, déclarez-vous en regardant la surface métallique de votre miroir qui, maintenant, se colore et s'anime à la manière d'un kaléidoscope.

- Parle, Jack Madrygal, dit une voix qui vous semble faible et lointaine. Raconte-moi ton histoire. J'ai hâte de savoir si toutes mes prédictions se sont accomplies. Tu pourras ensuite me poser ta question et je te dirai quel service me rendre en échange d'une réponse.

- Ton prix sera le mien, annoncez-vous en vous rappelant de la légende selon laquelle celui qui consulte l'Oracle de Balkh doit s'acquitter d'une mission avant d'obtenir satisfaction. Voici donc mon histoire, Chymès. Tout a commencé il y a un peu plus d'un mois, le jour de mon quatre-vingt-dixième anniversaire, quand un démon est apparu dans la bibliothèque de mon château. Il voulait une petite roche de forme ovoïde que j'avais achetée la veille à un inconnu, un certain Yemric Deneb. J'étais sur le point de la lui donner quand une énergie fantastique partit de la pierre que je tenais dans le creux de mes mains. C'est alors que je suis redevenu l'homme que j'étais à l'âge de vingt ans. Voyant cela, le démon sortit de ses gonds. En quelques secondes, je fus entouré par les flammes d'un brasier infernal. « Donne-moi l'Œuf de Féerie ! » hurlait-il un instant avant que mon corps ne soit métamorphosé en celui d'une créature de légende, capable de vivre dans le feu et de traverser un océan de flammes.

- Il s'agissait de la Salamandre des premiers sorciers, n'est-ce pas ? demande l'Oracle de Balkh.

- Oui, répondez-vous sans ambages. Ainsi transformé, j'ai pu échapper à l'incendie de ma demeure. Ensuite, une fois sorti du brasier, ayant repris forme humaine, j'ai été de surprise en surprise. Je portais une épée au côté, des vêtements étranges et un sac à dos sur mes épaules redevenues fortes et larges. Dans le ciel, les étoiles ne formaient aucune des figures familières de ma Terre natale. J'avais donc été transporté dans un autre monde. De plus, l'Œuf de Féerie avait pris la forme d'une entité immatérielle qui m'enveloppait, moi et tout ce que je portais sur moi, comme une seconde peau. En fouillant dans le sac, je trouvais une gourde, une boîte de fer-blanc, une bourse, un cylindre de cuivre et un miroir. La gourde était pleine d'un breuvage à l'odeur sucrée. La boîte contenait un petit pain rond enveloppé dans une serviette brodée. Dans la bourse de cuir, il y avait douze pièces d'or frappées à l'effigie d'une femme au front ceint d'une couronne de lauriers. Dans le cylindre de cuivre se trouvait une carte du monde de Thulé.

Quant au miroir, ce n'est pas la première fois que l'on me parle par son intermédiaire. C'est en se servant de cet objet que Yemric Deneb, l'homme à qui je dois d'être entré en possession de l'Œuf de Féerie, m'a demandé d'aller à votre recherche dans la forêt d'Emrod.

- Que l'âme de Yemric Deneb repose en paix, déclame la voix de Chymès avec solennité. Je sais, Jack Madrygal, qu'il t'a fallu combattre et tuer l'émissaire du Grand Druide d'Ambryn. Mais tu n'es pas responsable de sa mort. Le démon qui a juré ta perte avait asservi son esprit et transformé son corps en celui d'une bête.

- C'était un Loup-Garou, précisez-vous en vous rappelant que vous devez à Yemric Deneb, non seulement de ne plus être un vieil alchimiste désespéré de jamais parvenir à se hisser au-dessus des forces humaines, mais aussi d'avoir compris, à l'heure de son trépas, que l'Œuf de Féerie est un monde fermé, secret et caché, un sanctuaire que vous devez protéger à tout prix.

- Il est inutile de me raconter la suite de ton voyage, dit l'Oracle de Balkh. A en juger par la justesse de mes prédictions, je la connais comme si je l'avais vécue. Je sais qu'il t'a fallu plus d'un mois pour atteindre l'île Verte en partant de l'Œil de Gri-zim. Je sais aussi que tu as plus d'une fois échappé à un destin funeste.

- Depuis mon arrivée dans le monde de Thulé, ajoutez-vous tout de go, rien ne m'a été épargné. J'ai dû lutter contre les éléments, une nature souvent hostile, des animaux sauvages et des créatures maléfiques.

- C'est tout à ton honneur, réplique Chymès. Dans l'Œil de Grizim, la passe des Trogs, le Bagrach, les marais de Taal, la plaine de Falmor et la forêt d'Emrod, tu as fait preuve de volonté et de vaillance. Mais le cours des événements ne t'a pas toujours été défavorable. A maintes reprises, dans les situations les plus critiques, l'Œuf de Féerie, la Pierre des Métamorphoses, t'a permis de vaincre l'adversité. De plus, tu as eu par deux fois la chance de trouver un guide.

« Aardvark et Tain », pensez-vous en vous souvenant des deux habitants du monde de Thulé à qui vous devez une fière chandelle. Le premier, un Noct du Bagrach, une créature humanoïde à tête de saurien, vous a permis de survivre aux périls du monde d'En Bas. Le second, un Om du monde d'En Haut vous a conduit du village de Cercœur jusqu'à l'île Verte, la grande clairière au centre de laquelle se dresse le bois de chênes aux troncs noueux où vous vous trouvez en ce moment : un sanctuaire dédié à la mémoire de Chymès. - Vous avez raison, dites-vous. La tournure des événements n'a pas toujours été mauvaise. Dans le Bagrach, j'ai trouvé des pierres rares et découvert que les pièces d'or de ma bourse valent une fortune aux yeux des habitants du monde de Thulé, Om ou Noct. Selon mon ami Aardvark, seul un chasseur de vestiges expérimenté peut espérer trouver une de ces pièces dans les ruines des cités de l'âge des Étoiles, sous l'Œil de Grizim, là où la terre tremble et où vivait autrefois un peuple aujourd'hui disparu. A Cercœur, j'ai rencontré des êtres humains qui ressemblent à s'y méprendre à

des Celtes de l'âge du fer de ma Terre natale. Et je dois à Tain, le druide de ce village, d'avoir appris que vous, Chymès, avez été jadis un sorcier capable de revêtir d'innombrables apparences. A en croire ses dires, vous êtes immortel et vous connaissez tous les secrets de l'univers. Il m'a également dévoilé l'existence de la confrérie des Maîtres des Expériences, une communauté d'alchimistes qui se trouverait à Tara, au sud-est du bassin d'Atalante, et dont vous seriez le saint patron.

- Pour certains, déclare Chymès, je suis l'Homme aux Cent Visages ; pour d'autres, un prophète. Mais trêve de bavardages, Jack Madrygal. Le moment est venu de me poser ta question.

- Que dois-je faire de l'Œuf de Féerie pour qu'il ne tombe pas entre les griffes du démon qui le convoite ? demandez-vous après mûre réflexion.

- Je répondrai volontiers à ton interrogation, répond l'Oracle de Balkh, si tu parviens à rendre sa pureté originelle à la Fontaine du Doute. Quand tu auras accompli cette tâche, je t'enseignerai à ton entière satisfaction.

- Ouf! soupirez-vous. Je craignais que tu ne me demandes de boire la mer ou de décrocher la lune. Je ferai de mon mieux si tu veux bien m'indiquer où je peux trouver cette fontaine et comment faire pour la purifier.

- Dans un premier temps, tu dois te rendre à Ambryn. Pour entrer dans la cité, tu diras que tu apportes à Cù Chulainn des nouvelles de son émissaire Yemric Deneb. Le Grand Druides te recevra aussitôt. Quand tu lui auras raconté ton histoire, il armera un bateau et te donnera un équipage pour traverser le bassin d'Atalante et atteindre la cité de mes disciples. Jâbir, le guide des Maîtres des Expériences de Tara, connaît le chemin qui te mènera à la Fontaine du Doute. Quant au moyen de lui rendre sa pureté... Tu possèdes cette faculté, Jack Madrygal, toi et le pouvoir qui veille sur ta destinée. Si tu réussis, je t'ouvrirai les portes de Balkh, la Mère des Cités.

- Et si j'échoue ? demandez-vous, soucieux.

- Rappelle-toi, répond Chymès, une seule question...

Soudain, les ombres disparaissent de la surface polie de votre miroir. Le soleil baigne de ses derniers feux la clairière de l'île Verte quand vous sortez du bois de Chymès, quelques minutes plus tard, résolu à atteindre la route d'Ambryn avant la tombée de la nuit. Plus que jamais, vous pensez aux derniers mots du démon qui, pour des raisons obscures, désire cet Œuf de Féerie dont vous êtes devenu le héros : « Les miens te retrouveront, Jack Madrygal. Et ils te conduiront à moi, dans le Château de l'Oubli où je te réserve une éternité de souffrances. Que la chasse commence ! »

# Index

Ambryn	<a href="#"><u>247</u></a>
Bassin d'Atalante	<a href="#"><u>107</u></a>
Bois de Chymès	<a href="#"><u>142</u></a>
Caravane	<a href="#"><u>35</u></a>
Ermitage	<a href="#"><u>240</u></a>
Estrech	<a href="#"><u>170</u></a>
Fontaine du Doute	<a href="#"><u>250</u></a>
Foret d'emrod	<a href="#"><u>81</u></a>
Ile Verte	<a href="#"><u>1</u></a>
Pierre Percée	<a href="#"><u>206</u></a>
Quartier du Temple	<a href="#"><u>162</u></a>
Refuge	<a href="#"><u>65</u></a>
Route d'Ambryn	<a href="#"><u>232</u></a>
Tara	<a href="#"><u>90</u></a>
Tempe du Dagda	<a href="#"><u>9</u></a>
Vallée d'Estrech	<a href="#"><u>194</u></a>

# A vous de jouer!

Il vous suffit de feuilleter ce livre pour vous apercevoir que le texte est découpé en paragraphes numérotés. Si vous lisiez ces paragraphes dans leur ordre numérique, votre aventure n'aurait aucun sens : un Livre dont VOUS êtes le Héros ne se lit pas comme un livre habituel, page après page, mais en suivant un parcours numéroté, de paragraphe en paragraphe.

## **Rendez-vous et Fin d'Aventure**

A la fin d'un paragraphe, vous lirez l'une des trois mentions : rendez-vous (suivi d'un numéro), rendez-vous (suivi d'un nom de lieu) ou *Fin d'Aventure*. Voici comment procéder quand vous rencontrerez ces mentions au cours de votre lecture :

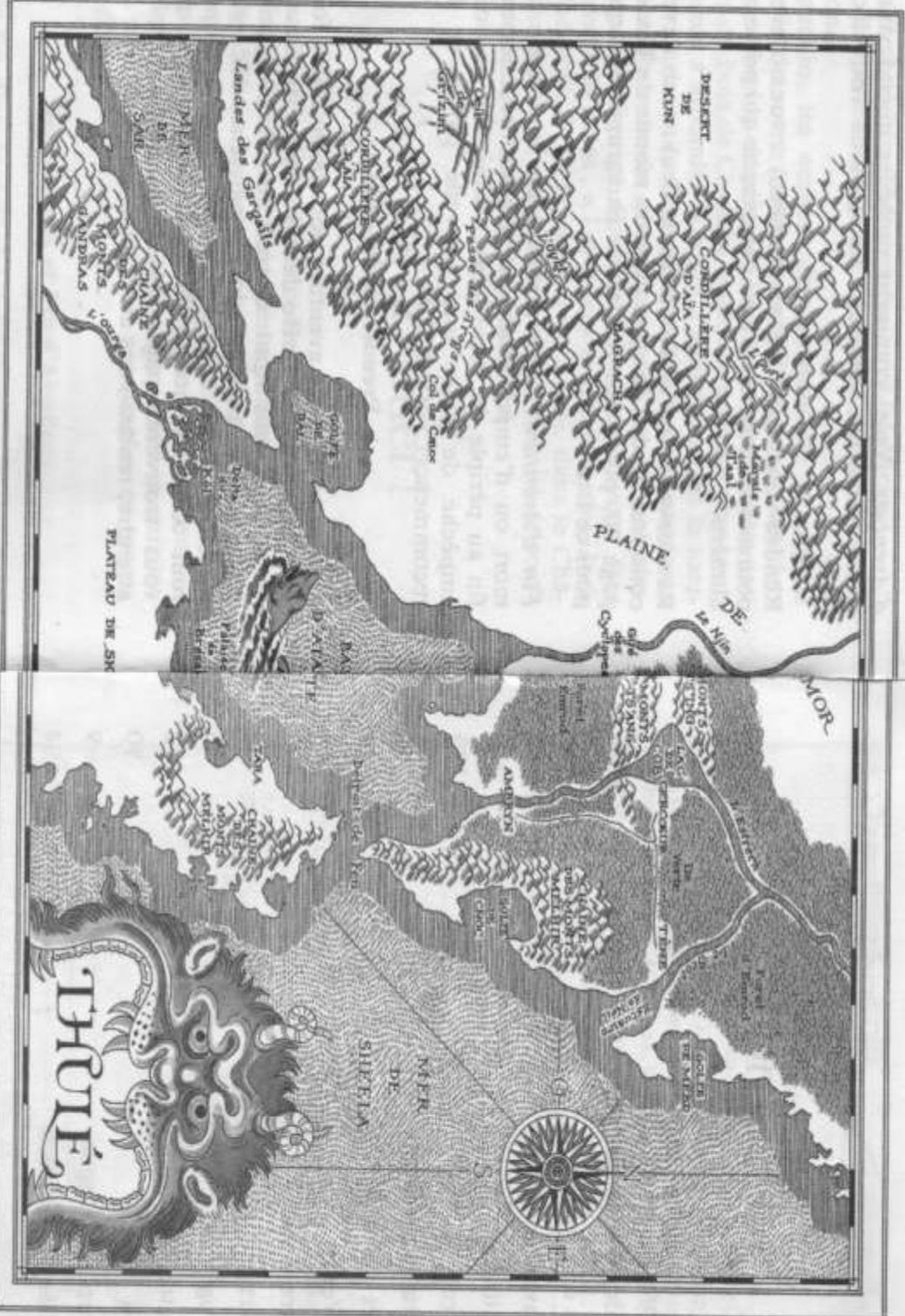
Rendez-vous (suivi d'un numéro) : vous devez poursuivre votre lecture au paragraphe qui porte ce numéro.

Rendez-vous (suivi d'un nom de lieu) : vous devez consulter l'Index de votre carte du monde de Thulé, page 20, puis vous rendre au paragraphe indiqué pour ce lieu.

*Fin d'Aventure* : cette mention est synonyme de mort ou d'emprisonnement mettant brutalement fin au périple de votre héros... Mais nul ne vous empêche de jouer une nouvelle partie et de recommencer votre quête.

## **Premier rendez-vous**

Si vous vivez cette aventure pour la première fois, avant de partir en quête de la Fontaine du Doute, vous devez vous munir de trois dés, d'un crayon et d'une gomme, puis prendre connaissance des règles du jeu, en fin de volume. Ces règles vous expliqueront comment utiliser la *Feuille d'Aventure* que vous trouverez pages 21-22. Sinon, sans plus attendre, rendez-vous au 1, dans l'île Verte.



## 1

A quoi ressemblera la prochaine créature maléfique que vous devrez affronter ? Parviendrez-vous à puiser au creuset de l'énergie surnaturelle de l'Œuf de Féerie quand votre vie sera menacée ? Chymès tiendra-t-il sa promesse si vous réussissez à purifier la Fontaine du Doute ? Apprendrez-vous enfin ce que vous devez faire pour protéger la Pierre des Métamorphoses ? Les portes de Balkh s'ouvriront-elles pour vous ?... Vous marchez bon train, perdu dans vos pensées, quand trois Oms sortent soudain du couvert des premiers arbres de la forêt. Comme vous, ils sont armés d'une lance, d'une épée et d'un bouclier de cuir. Vous reconnaissez aussitôt trois des cinq guerriers qui, hier matin, vous ont fait traverser le lac de Cob pour vous conduire au village de Cercœur.

- Pose tes armes et ton bouclier ! Ordonne le plus grand en pointant sa lance dans votre direction.

- Que me voulez-vous ? Demandez-vous sans obtempérer, avec brusquerie, d'une voix forte et ferme.

- Contente-toi d'obéir ! poursuit l'Om en vous menaçant de son arme. Sinon, il t'en cuira !

Si vous vivez cette aventure pour la première fois, rendez-vous au [25](#). Sinon, rendez-vous au [45](#).

## 2

Quand la matinée s'achève, votre guide vous conduit aux portes d'Ambryn.

- Merci pour tout, Esus, dites-vous quelques minutes plus tard en montant dans un magnifique char de bronze à quatre hipparions, à côté d'un Om vêtu et armé comme celui qui vous avait accueilli, hier, à l'entrée du quartier du Temple.

- Ce fut un plaisir de vous rencontrer, Jack Madry-gai, réplique le druide. Vix a pour mission de vous conduire à bord de *YAngus*, le bateau du capitaine Lynch, un de nos meilleurs marins. Je vous souhaite bonne chance.

Une heure plus tard, après avoir franchi l'enceinte de la ville, traversé le pont de l'Estrech et longé la rive occidentale du fleuve vers le sud, vous entrez dans les rues du port d'Ambryn, un grand village de pêcheurs survolé par une nuée de mouettes. Rendez-vous dans le [bassin d'Atalante](#).

### 3

Pendant que vous massez soigneusement votre cou endolori, vous découvrez des traces de suif sur le sol, entre l'âtre et le lit, sur votre couverture, sur le pommeau de votre épée, sur vos mains et autour de votre cou. « Nul besoin d'être devin pour comprendre qu'il est entré par la cheminée une fois le feu éteint », pensez-vous sans vous demander comment ce monstre a pu disparaître. A l'évidence, il s'agissait d'une créature démoniaque et vous savez, pour en avoir combattu plus d'une, que certaines d'entre elles s'évanouissent comme par enchantement quand elles passent de vie à trépas. Rendez-vous au [33](#).

### 4

Chacun des deux guerriers possédait une bourse, un torque de bronze et un bracelet du même métal. Sur la *Feuille d'Aventure*, vous pouvez ajouter quatre coins de cuivre au contenu de votre bourse et, si vous le souhaitez, deux torques et deux bracelets de bronze à la liste de votre équipement. Ensuite, poursuivez votre chemin et rendez-vous dans la [forêt d'Emrod](#).

## 5

L'animal traverse la route d'Ambryn quand votre lance le touche. Vous l'avez blessé, mais cela ne l'arrête pas pour autant. Il poursuit sa charge furieuse sans se soucier de l'arme plantée dans son échine. Si vous souhaitez maintenant grimper à l'arbre, rendez-vous au [76](#). Sinon, dégainez votre épée et rendez-vous au [39](#).

## 6

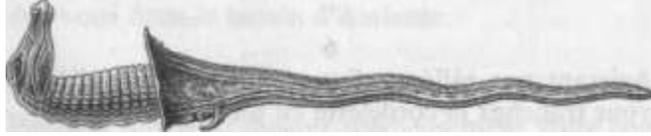
Agissant par réflexe, d'un magistral coup d'épée, vous tranchez la cordelette en plein vol. - Bravo s'exclame la démonsse. Je vois que ton bras ne tremble pas et que ton épée n'est pas une lame ordinaire. Mais j'ai plus d'un tour dans mon sac, Jack Madrygal. Rendez-vous au [227](#).

## 7

Vous battez des ailes pour prendre votre envol quand l'animal tombe sur vous. Dans un instant, il tentera de vous transpercer en utilisant son long bec, aussi pointu que le fer d'une lance. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à 12 (le total de Combat de votre assaillant compte tenu des circonstances) rendez-vous au [42](#). Sinon, rendez-vous au [72](#).

## 8

Pour mettre toutes les chances de votre côté, vous faites semblant d'obéir à l'Om qui vous menace. - C'est d'accord, annoncez-vous en vous baissant lentement pour poser votre bouclier à terre, résolu à l'abandonner pour courir plus vite. Je vous donne mon sac. Mais, par pitié, ne me tuez pas ! En même temps, vous vous relevez brusquement et vous jetez votre lance qui fend l'air en sifflant pendant que vous tournez le dos aux trois brigands. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat, rendez-vous au [208](#). Sinon, rendez-vous au [248](#).



## 9

Vous êtes accueilli à la porte du plus grand des bâtiments qui délimitent la cour d'entrée du quartier du Temple par un Om vêtu d'une simple robe blanche et armé d'une faucille d'or. « Un druide », pensez-vous en franchissant un seuil de pierre très usé, heureux de pouvoir enfin vous abriter de la pluie dans un vaste hall.

- J'aimerais vous offrir l'hospitalité dès maintenant, Jack Madrygal, déclare votre hôte après avoir échangé quelques mots à voix basse avec le guerrier à la trompette. Mais il y a des lunaisons que mon maître attend des nouvelles de son émissaire. Aussi vais-je vous conduire sans plus attendre auprès de Cù Chulainn.

- Je suis las, dites-vous dans un soupir. Mais, si vous me promettez un bon repas, un bain chaud et des vêtements secs, j'irai où vous voudrez.

- C'est entendu, réplique votre hôte. Je m'appelle Esus et, sur ma foi, je m'occuperai personnellement de satisfaire vos demandes quand votre entrevue avec Cù Chulainn sera terminée.

Précédé par Esus, vous traversez le hall, puis vous empruntez un couloir éclairé par des globes dans lesquels brillent des pierres de Bora. Au fond du corridor, vous entrez dans un grande salle où une dizaine de druides parlent bas, indistinctement, en remuant à peine les lèvres.

- Voici notre école, chuchote Esus à votre oreille après s'être tourné vers vous. C'est ici que les novices apprennent les connaissances orales exigées des initiés pour devenir druide.

« Dure école », pensez-vous en considérant que l'enseignement druidique interdit de transmettre le savoir par écrit. Dans cette pièce que vous laissez maintenant derrière vous pour prendre un second couloir, les futurs druides apprennent par cœur les formules magiques, les rituels religieux, les connaissances médicales et juridiques qui, aux yeux du commun des mortels, leur confèrent la capacité d'obtenir les faveurs des dieux, leur donnent le droit de juger les Oms et justifient leurs privilèges : exemptions d'impôts et de service militaire.

- Combien de temps faut-il étudier pour devenir druide ? demandez-vous à votre guide.

- Dix ans, parfois vingt, répond-il. C'est avant tout une question de mémoire. Nombre de jeunes gens essayent de se faire admettre dans notre école, mais rares sont ceux qui possèdent toutes les qualités requises.

« L'aptitude à mémoriser et une loyauté à toute épreuve », considérez-vous en estimant qu'il suffirait à un druide de divulguer les secrets de sa religion pour que tous soient menacés de perdre leur pouvoir.

- Qu'est-ce que c'est ? demandez-vous à votre guide en pénétrant dans une seconde salle dont l'un des murs est couvert de plaques de fer gravées de longues colonnes de caractères. - Notre calendrier, répond Esus avec fierté, notre seul document écrit.

Si vous voulez en apprendre plus sur le calendrier des druides d'Ambryn, rendez-vous au [34](#). Sinon, rendez-vous au [210](#).

## 10

Le feu crépite dans l'âtre quand vous vous asseyez sur le lit de sangle de votre abri, recru de fatigue, les jambes raides et douloureuses, les reins brisés. Ayant décidé de sauter un repas, vous ôtez vos vêtements, vous posez votre chemise sur la pierre de Bora afin de tamiser sa lumière, puis vous vous allongez sous votre couverture, l'épée à portée de main. Quelques secondes

plus tard, vous succombez à un de ces sommeils où l'on tombe comme dans un trou. Vous ne savez pas depuis combien de temps vous dormez quand vous ouvrez les yeux. Etes-vous sous l'emprise d'un rêve ? Malgré la pierre de Bora, vous êtes plongé dans une totale obscurité. Soudain, vous sentez autour de votre gorge l'étreinte de deux mains osseuses. Vous n'êtes pas victime d'un cauchemar, mais la proie d'une créature maléfique lancée à vos trousses par le démon qui a juré votre perte. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 12	Rendez-vous au <a href="#">106</a>
De 12 à 13	Rendez-vous au <a href="#">135</a>
Plus de 13	Rendez-vous au <a href="#">158</a>

## 11

Comme la plupart des créatures démoniaques que vous avez vues périr depuis votre arrivée dans le monde de Thulé, la Diablesse disparaît sans laisser la moindre trace, emportant avec elle sa cordelette et son poignard. Vous êtes de nouveau seul dans le refuge quand vous reprenez forme humaine. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Feu Follet et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au [33](#).

## 12

« Il est fou ce sanglier ! » pensez-vous avec lucidité en décidant d'attendre le dernier moment pour vous placer hors d'atteinte de sa charge furieuse. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [22](#). Sinon, rendez-vous au [163](#).

### 13

Hormis la pluie diluvienne qui tombe à seaux depuis la fin du jour où vous avez traversé la clairière de la Pierre Percée, rien n'est plus venu troubler la suite de votre voyage. Deux jours se sont écoulés depuis que vous avez rencontré le Serpent à Plumes quand, en fin de matinée, la route d'Ambryn débouche de la forêt dans la vallée de l'Estrech. Si vous vivez cette aventure pour la première fois, rendez-vous au [75](#). Sinon, rendez-vous au [134](#).

### 14

Pour tromper l'ennui, vous vous lancez un défi : apporter sur une mer agitée la preuve de votre talent de jongleur. C'est chose faite quand, sous les regards admiratifs des marins de *YAngus*, à la fin du troisième jour de votre traversée du bassin d'Atalante, vous justifiez votre titre de Jack des Cinq, hélas trop difficilement pour tenter de jongler avec une sixième balle. Rendez-vous au [63](#).

### 15

D'un bond prodigieux, vous vous élancez à la poursuite des trois Oms. Ce faisant, vous pénétrez dans la pénombre de la forêt où, quelques secondes plus tard, vous avancez rapidement, truffe au vent et oreilles dressées. Doué comme vous l'êtes du flair et de l'ouïe d'un chien hors du commun, vous suivez sans peine la piste des brigands jusqu'au moment où... « Ils se sont séparés », pensez-vous en dirigeant chacune de vos têtes dans une direction. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

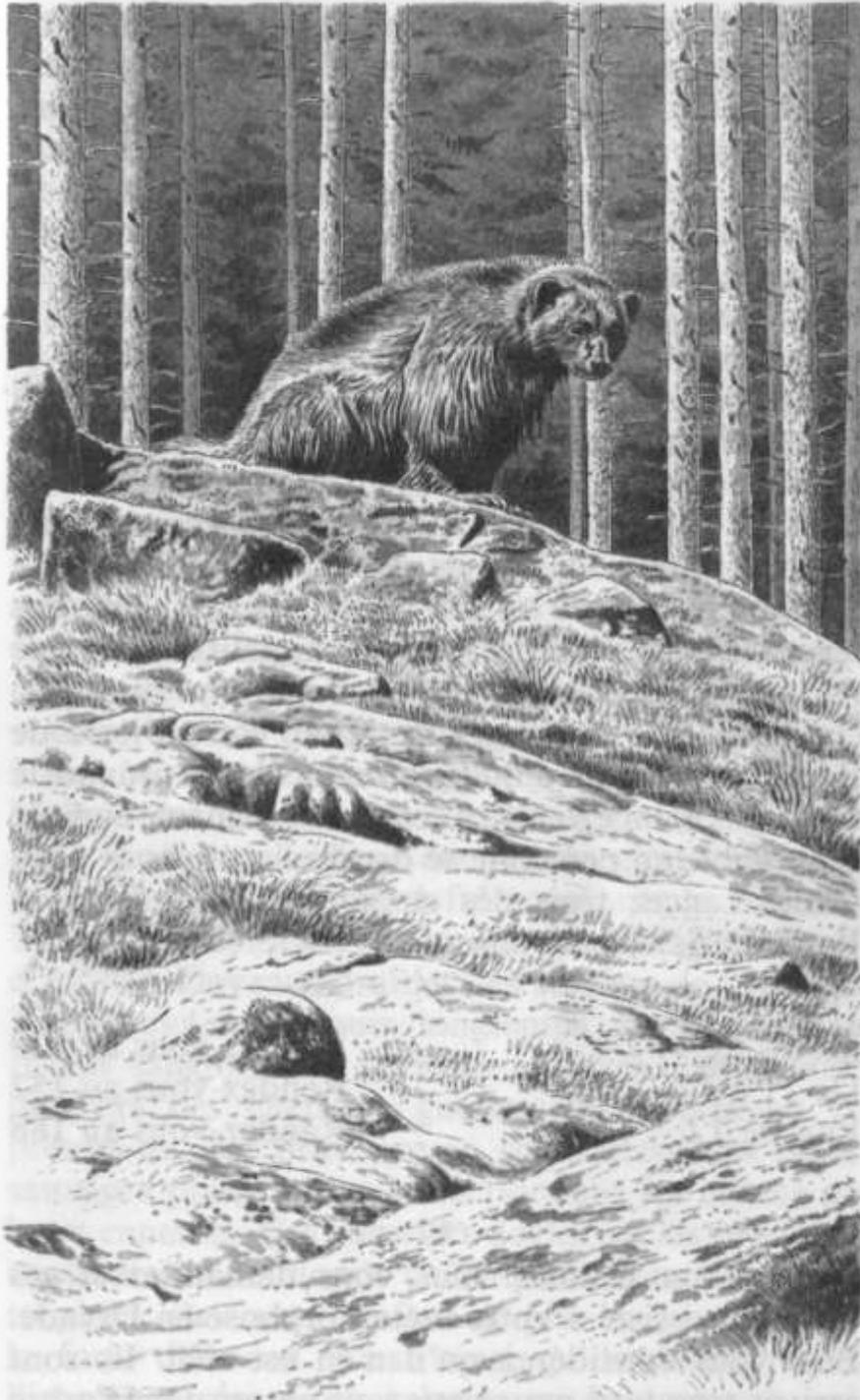
Moins de **16**

Rendez-vous au [139](#)

Plus de 15

Rendez-vous au [171](#)

Deux heures plus tard, vous vous félicitez de ne pas avoir reculé devant l'obstacle. Certes, la voûte des arbres de la forêt d'Emrod demeure impénétrable. Mais la nature redevient bienveillante et votre épée ne vous sert plus qu'en de rares occasions. Vous en êtes quitte pour quelques égratignures, des vêtements déchirés, un bras raidi par l'effort et une perte de temps qui ne devrait pas vous empêcher d'atteindre l'Estrech avant la tombée de la nuit. Vous envisagez de rengainer votre lame quand, soudain, un bruit suspect attire votre attention. En vous retournant, vous apercevez l'animal qui se trouve à la limite de votre champ de vision. Dix à quinze kilos, court sur pattes, une tête large et ronde, un corps trapu, des griffes longues et crochues, des dents effilées comme des rasoirs : « C'est un Glouton ! » pensez-vous en observant cette bête de la famille des belettes qui ressemble à un petit ours brun, mais dont vous savez que la nature a concentré en elle plus de cruauté, de courage et de ruse qu'en aucun autre animal. Dans votre monde natal, le Glouton respire l'air glacé du Grand Nord où il passe pour être le plus destructeur des hôtes des bois. Certains peuples affirment même qu'il est l'incarnation du démon, qu'il possède une connaissance surnaturelle des mœurs et des coutumes humaines. Les légendes racontent qu'il peut déplacer un tronc d'arbre que deux hommes soulèveraient avec peine, qu'un ours n'hésiterait pas à lui abandonner une carcasse toute fraîche et qu'une meute de loups préférerait battre en retraite plutôt que de l'affronter. « Vaincre ou mourir » : telle pourrait être la devise de ce vagabond infatigable au destin solitaire et malfaisant, de ce fléau des terres sauvages qui détruit par vandalisme pur, tue par plaisir, ignore la peur et n'abandonne jamais un combat. Vous envisagez de poser votre Pierre de Bora à terre afin d'ôter votre sac à dos quand le Gouton s'élançait ventre à terre, en grognant, comme si le diable en personne se dissimulait sous sa peau velue. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :



**16** *Dans votre monde natal, le Glouton passe  
pour le plus destructeur des hôtes des bois.*

Moins de 11

Rendez-vous au [129](#)

De 11 à 12

Rendez-vous au [152](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [188](#)

## 17

Pendant un instant, vous vous demandez si ces Oms ont assisté à votre métamorphose en Dryade. Puis vous considérez qu'il n'en est rien. Ils sont arrivés trop tard pour vous voir entrer dans l'arbre d'où vous êtes ressorti, de l'autre côté, pour redevenir aussitôt humain. Si, voici trois jours, vous avez été vivement impressionné par un mystérieux tatouage, rendez-vous au [53](#). Sinon, rendez-vous au [174](#).

## 18

- Est-il vrai que seuls les Maîtres des Expériences peuvent entrer dans la cité de Tara ? demandez-vous à Esus.

- C'est exact, répond le druide. Les Maîtres de l'Art des pierres et des métaux sont jaloux de leurs secrets. Ce que je sais d'eux, je le tiens des marchands qui, une fois l'an, quittent Ambryn ou Tène pour se rendre dans une caverne située au pied des falaises de Brésal, à la verticale de Tara. Là, ils vendent les métaux, les pierres et les objets rares rapportés du Bagrach et des ruines des cités de l'âge des Étoiles par les chasseurs de vestiges.

- C'est bien ce que j'avais entendu dire, déclarez-vous. Mais cela ne m'explique pas qui sont les Maîtres des Expériences et d'où ils viennent.

- La fondation de Tara, déclare Esus, est largement postérieure à l'époque où fut construite la voie des Trois Cités, symbole de l'union des Oms de la forêt d'Emrod. Devenus druides, les sorciers de l'âge des Tribus avaient depuis longtemps abandonné les rituels sanguinaires de leurs ancêtres. Quant aux héritiers des chefs de guerre, ils apportaient la preuve de leur bravoure en

combattant des bêtes sauvages plutôt qu'en collectionnant les crânes de leurs ennemis. Ces guerriers devinrent les premiers explorateurs du monde de Thulé. A la recherche de trophées, ils s'aventuraient de plus en plus loin de la forêt d'Emrod. C'est ainsi qu'ils découvrirent l'immense réseau de galeries et de cavernes qui s'étend sous le Bagrach, l'existence du peuple des Noctes et, sous l'Œil de Grizim, les ruines des cités de l'âge des Etoiles. Certains chasseurs devinrent alors chasseurs de vestiges. Comme ils passaient pour être de véritables héros aux yeux des habitants d'Ambryn, de Tène et de Cercœur, les druides n'osèrent pas interdire la création d'une Confrérie des chasseurs de vestiges, bien qu'ils aient vu d'un très mauvais œil les objets mystérieux rapportés de leurs lointaines expéditions. Ce qui se passa une trentaine d'années plus tard leur fit regretter de n'être pas intervenu quand il en était encore temps. Sans les consulter, les plus vieux chasseurs de vestiges s'étaient établis au sud du bassin d'Atalante où, dans le plus grand secret, ils avaient fondé la cité de Tara. L'Ordre auquel j'appartiens, placé devant le fait accompli, n'avait qu'une alternative : la guerre ou la paix. Des deux partis, le second emporta l'adhésion de la majorité des druides. Depuis ce jour, les chasseurs de vestiges qui ont survécu aux périls du monde d'En Bas et n'ont plus la force de les affronter, s'établissent comme marchands à Tène ou à Ambryn. Ils travaillent alors pour le compte des Maîtres des Expériences dans l'espoir, à chacune de leurs traversées du bassin d'Atalante, de ne pas revenir et d'être enfin initiés à l'Art des pierres et des métaux dans la cité de Tara. Si vous voulez maintenant demander au druide de vous parler des ruines des cités de l'âge des Etoiles, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez lui poser des questions au sujet de la route d'Ambryn, rendez-vous au [44](#). Si Esus a répondu à toutes vos questions, rendez-vous au [173](#).

## 19

Vous êtes bel et bien mort. Cela ne fait pas l'ombre d'un doute. Et pourtant, vous sentez que votre esprit continue à vivre... Vous découvrez avec horreur que vous êtes prisonnier. Désormais, sans trêve ni repos, votre âme troublée et toujours en souffrance hantera les brouillards et les souterrains noirs du Château de l'Oubli. *Fin d'Aventure.*

## 20

Vous êtes né sous une bonne étoile ! Aucune des trois lances jetées sur vous n'atteint sa cible. La première se plante en terre à moins d'un mètre sur votre droite. La seconde passe à quelques centimètres de votre cuisse gauche. La troisième frôle votre tête. Rendez-vous dans le [bois de Chymès](#).

## 21

La peur du feu, le pire des ennemis qu'un animal à plumes puisse rencontrer, commande les actes de votre agresseur. Obéissant à l'instinct de conservation de son espèce, il reprend de l'altitude, s'éloigne de vous en battant frénétiquement l'air de ses ailes, puis il repart d'où il était venu en émettant des sifflements brefs et stridents. Rendez-vous au [127](#).

## 22

Le Sanglier Géant est tout proche quand vous détendez tous les muscles de votre corps en espérant vaincre les lois de la pesanteur. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [70](#). Sinon, rendez-vous au [163](#).

## 23

A la fin du troisième jour de votre voyage, vous n'en pouvez plus de vous morfondre. « J'ai besoin de me dérouiller les muscles », pensez-vous en vous souvenant des paroles de Lohise, votre amie funambule de la troupe des bateleurs de la forêt d'Emrod :

- Tu as des dispositions pour être un grand équilibriste, avait-elle déclaré après vous avoir appris à marcher sur une corde raide.

Déterminé à aller jusqu'au bout de cette pensée agréable, vous décidez de grimper sur la hune de *YAngus*. Vous y parvenez avec aisance, sans peur, et à une vitesse telle que les marins cessent rapidement de rire et de se moquer de vous.

- Demain, vous dit le capitaine Lynch à votre retour sur le pont, vous pourrez passer autant de temps qu'il vous plaira dans la mâture. Je suis sûr que vous saurez vous rendre utile à la manœuvre des voiles et du gréement.

Rendez-vous au [63](#).

## 24

- Non ! hurlez-vous en refoulant brutalement la démonsse qui, surprise, recule de deux pas, trébuche et tombe à terre.

Allez-vous profiter de la stupeur de votre ennemie pour vous ruer à l'attaque et tenter de lui tordre le cou (rendez-vous au [95](#)) ou courir chercher votre épée (rendez-vous au [57](#)) ?

## 25

De toute évidence, c'est dans l'intention de vous détrousser que ces trois guerriers vous ont suivi depuis le village de Cercœur jusqu'à l'île Verte. Hier, lors de la traversée du lac, après vous avoir désarmé, ils avaient consciencieusement fouillé votre sac à dos. Ils savent donc que vous transportez des objets précieux ainsi qu'une fortune en pierres rares et en monnaie sonnante et

trébuchante. Si vous avez déjà lu un des trois autres volumes de la série Métamorphoses, rendez-vous au [66](#). Sinon, rendez-vous au [128](#) pour faire un inventaire détaillé de votre équipement. Dans tous les cas, en utilisant 1 point de Pouvoir, n'oubliez pas que vous pouvez au choix, si vous évoluez sous votre forme humaine, y compris pendant un combat : rétablir votre Vitalité à son total de départ, ajouter 1 point à votre total d'Initiative ou à votre total de Combat, ajouter un dé au total de Blessures infligé par votre épée, avec un maximum de cinq dés (5D en abrégé). D'autre part, quelle que soit votre forme, vous pourrez, si vous décidez d'utiliser 1 point de Pouvoir, reprendre l'aventure à partir du dernier paragraphe que vous a indiqué l'Index de votre carte du monde de Thulé, y compris pendant un combat.

## 26

- Vous n'aurez pas mon sac, dites-vous d'une voix ferme. Et si nous combattons, je vous jure qu'au moins un ou deux d'entre vous ne profiteront pas de ma fortune. Combien voulez-vous pour me laisser tranquille ?

- Négocier ? déclare l'Om qui vous menace en souriant. Alors que nous sommes trois ?

- Pourquoi pas... poursuivez-vous en échangeant un regard appuyé avec chacun des deux autres voleurs. Je suis sûr que tes compagnons accepteraient une offre raisonnable.

- Il a raison, annonce un des brigands resté en retrait. Il est assez riche pour nous payer grassement sans que nous ayons à le combattre.

- Imbécile ! jure votre interlocuteur. Vous passeriez à côté d'un trésor pour quelques pièces d'or ? Je n'ai pas besoin de vous pour vaincre cet Om. Son crâne ira bientôt rejoindre celui de mes ennemis et sa fortune sera mienne.

Sur ces mots, le guerrier laisse tomber sa lance pour tirer sa lame du fourreau. « Tant mieux », pensez-vous en l'imitant, car vous

maniez l'épée avec plus d'efficacité que la lance. Rendez-vous au [51](#).

## 27

Pendant que vous vous rassasiez, Esus répond à vos questions. Comme vous l'interrogez au sujet de l'histoire du monde de Thulé, il vous répond qu'il croit en l'existence d'une déesse de la création et de la destruction, forme unique de tous les dieux et de toutes les déesses, mère naturelle de toutes choses, maîtresse de tous les éléments, reine de tous ceux qui sont aux enfers et première habitante des cieux. « Fichtre ! pestez-vous en votre for intérieur. Je n'apprendrai rien d'utile si je le laisse poursuivre dans cette voie. »

- Ce n'est sans doute pas très important, dites-vous en prenant soin de ne pas offenser le druide, mais une question me tracasse.

Et maintenant entre deux bouchées, si vous chercher à en savoir plus à propos des ruines des cités de l'âge des Étoiles, rendez-vous au [99](#). Si votre intérêt se porte sur la route d'Ambryn, rendez-vous au [44](#). Si c'est sur les Maîtres des Expériences, rendez-vous au [18](#).

## 28

« Mon épée ! » pensez-vous en ne retrouvant pas votre lame là où vous l'aviez mise avant de vous coucher. Retranchez le résultat du lancer d'un dé de votre total de Vitalité. Si vous survivez à cette blessure par étranglement, rendez-vous au [207](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).

## 29

En puisant au plus profond de vos ressources, vous parvenez à tirer le meilleur parti des forces surnaturelles de l'Œuf de Féerie. L'énergie de votre compagnon magique vous délivre du charme qui vous liait au corps de la Dryade. Retranchez 1 point de votre total de Pouvoir puis rendez-vous au [217](#).

### 30

Comme vous l'aviez prévu, le jour décline quand vous atteignez l'Estrech. Vous êtes fatigué, mais le spectacle que vous découvrez en vous approchant de la rive vous récompense de vos efforts. Sous un ciel sans nuages, les derniers feux du soleil baignent la façade des arbres d'une lumière colorée dont les reflets dans les eaux calmes du fleuve reposent vos yeux et votre esprit. Il fait presque nuit, une heure plus tard, quand vous décidez d'établir votre campement. Vous avez faim et quelques heures de repos vous feront le plus grand bien. Rendez-vous dans la [vallée de l'Estrech](#).

### 31

La nuit est tombée sur le troisième jour de votre traversée du bassin d'Atalante quand vous trouvez enfin une bonne occasion de vous distraire. Sur le pont de *VAngus*, à la lumière d'une lanterne, trois marins jouent avec des dés qui ressemblent comme deux gouttes d'eau à votre dé pipé. Pendant plus d'une heure, vous vous entraînez à faire le tour de prestidigitation que vous a enseigné le magicien d'Yf. A plusieurs reprises, et sans que les joueurs s'en aperçoivent, vous escamotez un dé pour le remplacer par le vôtre. Cependant, votre intention n'étant pas de voler les quelques coins de cuivre qui servent de mise aux matelots, vous vous arrangez pour quitter la partie sans avoir rien gagné ni perdu. Rendez-vous au [63](#).

### 32

Vous n'avez pas le temps de reprendre votre souffle. A peine êtes-vous parvenu à vous défaire de vos deux assaillants que le guerrier resté en retrait jette sa lance sur vous. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [118](#). Sinon, rendez-vous au [78](#).

Le reste de la nuit passe sans que rien vienne troubler votre quiétude et vous profitez de ce moment de répit pour examiner votre situation actuelle sous toutes ses faces. Une fois de plus, vous avez été confronté à une, et une seule, créature maléfique. De ce fait, vous déduisez que les pouvoirs diaboliques de votre ennemi juré, si terrifiants soient-ils, possèdent des limites. S'il l'avait pu, le démon qui vous a promis une éternité de souffrances vous aurait envoyé une armée de monstres depuis longtemps. De plus, vous avez remarqué qu'il s'écoule toujours un certain laps de temps entre deux rencontres avec un de ses mignons. - Nom d'un alambic ! pestez-vous en vous rappelant comment vous êtes entré dans le monde de Thulé. C'est dans l'Œil de Grizim qu'ils apparaissent !

Car c'est sûrement l'Œuf de Féerie qui, au moment de l'incendie de votre château, a ouvert une brèche dans le temps et dans l'espace. Et c'est cette porte qui vous a permis d'échapper à un destin funeste. Ce passage dont le démon se sert depuis maintenant plus d'un mois pour lancer ses valets à vos trousses. Fort de cette certitude, qu'allez-vous faire ? Si vous voulez atteindre Ambryn par la route, rendez-vous à la clairière de la [Pierre Percée](#). Si vous préférez rallier la plus grande des trois cités de la forêt d'Emrod en longeant le plus large des fleuves qui se jettent dans le bassin d'Atalante, rendez-vous sur la rive orientale de l'[Estrech](#).



## 34

- Comment faites-vous pour l'établir ? demandez-vous à votre guide.

- Nous mesurons le temps par le passage des nuits, vous explique le druide en marquant le pas, et nous établissons le calendrier à l'aide de calculs basés sur les lunaisons. Chaque année compte douze mois lunaires et chaque mois se divise en deux moitiés, une moitié claire et une moitié obscure. Les mois les plus courts sont « Anim », autrement dit funestes. Les mois les plus longs sont « Mat », c'est-à-dire bons. A l'intérieur de chaque mois, il y a également des jours fastes et d'autres qui ne le sont pas. C'est grâce à ce calendrier que nous décidons quand accomplir les rites, commencer les semailles ou rentrer les troupeaux. Selon lui, vous arrivez à l'un des plus mauvais moments de l'année. Sans doute apportez-vous de très mauvaises nouvelles. Rendez-vous au [210](#).

## 35

Quand vous entrez dans le demi-cercle formé par les quatre roulottes de la caravane devant le refuge de la route d'Ambryn, vous ne savez pas où donner de la tête. Entre ciel et terre, sur une corde tendue entre deux longues perches, une funambule évolue avec grâce. Deux mètres plus bas, deux bouffons, des Oms pas plus grands que des enfants, cabriolent en mimant une poursuite effrénée. Devant le refuge, un prestidigitateur fait des nœuds à une corde : des nœuds qui disparaissent quand la corde glisse entre ses mains. « Des rires, des frissons et de l'illusion », pensez-vous en considérant que la vie serait bien triste, dans ce monde comme sur votre Terre natale, si les bateleurs n'existaient pas. Plus tard, une fois lavé et changé, pendant que Com, Hic et le magicien d'Yf s'occupent de la préparation du dîner, vous assistez aux répétitions des autres membres de la troupe. A la faveur des derniers rayons du soleil, M. Groc simule un combat avec son ours Oblib. Ensuite, à la lumière d'un grand feu de joie, Jeff des Neuf et Scorpio des Sept s'entraînent pendant plus d'une

heure. Sous vos yeux émerveillés, les deux saltimbanques jonglent avec des balles, des quilles et des brandons enflammés. Puis Jeff effectue un hallucinant numéro de lanceur de couteaux avec son fds pour partenaire. Quand le spectacle s'achève, le repas est prêt. Alors commence une veillée dont vous vous souviendrez toute votre vie. Au plaisir de mordre à belles dents la chair du Sanglier Géant qui, quelques heures plus tôt, en voulait à votre existence, s'ajoute la joie de partager un moment de pur bonheur en compagnie d'une vraie famille. Si votre total de Vitalité est à son maximum, rendez-vous au [83](#). Sinon, rendez-vous au [203](#).

### 36

« Raté ! » pensez-vous en tirant l'épée du fourreau pendant que votre lance passe à côté de sa cible et va se perdre dans la nature.

GUERRIER IN : 8 co : 8 vi : 24 BL : 2D

Au cours de cette bataille, votre adversaire bénéficiera, comme vous, de la protection d'un bouclier de cuir. De ce fait, quand vous réussirez un Tour de Combat, vous devrez retrancher 2 points du montant des blessures infligées à votre ennemi - en considérant comme nul un résultat négatif. D'autre part, n'oubliez pas qu'un bouclier de cuir se brise si son porteur encaisse d'un seul coup une perte d'au moins 10 points de Vitalité. Aussi, dans l'hypothèse où votre bouclier et celui du guerrier seraient cassés, n'oubliez pas de supprimer le bouclier de cuir de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous parvenez à vous défaire de l'Om qui espérait vous détrousser, ramassez votre lance et rendez-vous au [178](#). Sinon, rendez-vous au [114](#).

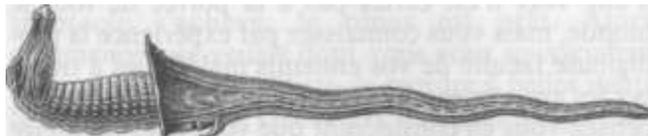
### 37

Vous relâchez le meuble que vous alliez déplacer à l'instant où une supposition très vraisemblable vous traverse l'esprit : imiter parfaitement le timbre d'une voix n'est certes pas à la portée de tout le monde, mais vous connaissez par expérience la prodigieuse faculté de vos ennemis maléfiques à tromper les

apparences. « Méfiance est mère de sûreté », pensez-vous en considérant que vous avez peut-être été observé par une créature démoniaque pendant votre séjour chez les bateleurs puis, comme vous l'avez imaginé tantôt, suivi jusqu'au refuge. Si vous possédez un anneau d'or, rendez-vous au [62](#). Sinon, rendez-vous au [209](#).

### 38

Deux objets retiennent votre attention. D'abord, un javelot forgé avec une pointe tordue en hélice et crantée sur toute sa longueur. En portant un coup avec cette arme, vous infligeriez un dé de Blessures en perçant, puis une nouvelle perte de Vitalité égale au résultat du lancer d'un dé en retirant la pointe du corps de votre adversaire. Ensuite, un bouclier d'une forme identique à celui que vous possédez, mais recouvert de bronze et décoré d'animaux en relief. En possession de cette merveille, si un coup vous était porté avec succès, vous bénéficieriez d'une diminution de 3 points du montant des Blessures subies. De plus, il faudrait que vous encaissiez en une seule fois une perte de Vitalité supérieure ou égale à quinze points pour que ce bouclier soit détruit. Au terme d'un long marchandage, sensible à la présence d'Esus, le forgeron qui a fabriqué ces deux objets fixe le prix de son javelot à cinq coins d'argent et celui de son bouclier de bronze à une owe d'or. Si vous vous portez acquéreur de l'un ou l'autre de ces objets, voire des deux, modifiez la *Feuille d'Aventure* en conséquence, sachant qu'ils viendront en remplacement de votre lance et/ou de votre bouclier de cuir. Après cela, rendez-vous au [195](#).



## 39

« Planter votre arme dans le cuir du Sanglier Géant tout en esquivant ses défenses... » C'est à ce mouvement périlleux que vous pensez un instant avant que l'animal ne s'écroule à vos pieds, raide mort, transpercé par une volée de flèches. Rendez-vous au [241](#).

## 40

Vous tentez d'interposer votre bras libre entre votre gorge et les crocs du Glouton, mais vous n'êtes pas assez vif... Votre cou se brise comme un fétu sans que vous ayez eu le temps de donner un second coup d'épée, quand la bête referme ses puissantes mâchoires. Rendez-vous au [60](#).

## 41

Deux guerriers se ruent sur vous, l'épée à la main. Le troisième - celui que vous avez touché - ne participe pas à la curée. Un instant avant d'engager les hostilités et de ne plus penser à rien d'autre qu'à défendre chèrement votre vie, vous le voyez échanger son bouclier contre le vôtre. Non seulement vous n'avez visiblement pas mis ce brigand hors de combat, mais il est toujours armé d'une lance. Rendez-vous au [189](#).

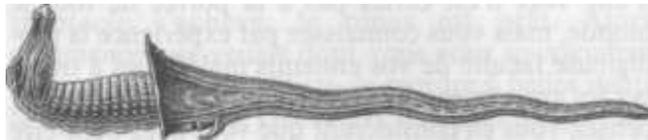
## 42

Si vous avez vu venir le danger, vous n'avez rien pu faire pour le prévenir. Vous rendez votre dernier souffle quelques secondes après que le bec du Serpent à Plumes a percé votre corps de Harpie de part en part. A ce moment tragique de votre existence, vous espérez que l'Œuf de Féerie trouvera un autre héros avant qu'une créature diabolique ne s'empare de lui. *Fin d'Aventure.*

## 43

- C'est entendu, dites-vous, je reste.

- Voilà qui est plus raisonnable, déclare Jeff en souriant. Maintenant, je crois que nous devrions aller nous coucher. Quelques heures de repos nous ferons le plus grand bien. Rendez-vous au [141](#).



## 44

- Durant de nombreuses années, déclare Esus, les Oms vécurent dans l'ignorance. Ils ne savaient pas conduire la charrue recourbée, retourner le sol avec une lame de fer, enfouir dans la terre une pousse nouvelle ou couper les branches mortes des arbres. En ce temps-là, les guerriers les plus féroces et les sorciers les plus cruels régnaient en maîtres incontestés sur les nombreuses tribus de la forêt d'Emrod, sédentaires ou nomades. A cette époque, Jack Madrygal, les Oms aimaient follement combattre et la valeur d'un guerrier se mesurait au nombre de crânes en sa possession.

- Soit, dites-vous, mais quel rapport cela a-t-il avec la route d'Ambryn ?

- J'y viens, répond le druide. A la fin de l'ère de violence et de barbarie que nous appelons l'âge des Tribus, il y eut une grande bataille qui se déroula au nord d'Ambryn, dans une clairière où se dresse encore aujourd'hui un monument édifié à la mémoire des victimes de cette guerre fratricide. Le combat faisait rage quand une grue couronnée, aussi grande qu'un Om, tomba des cieux pour se poser en glapissant sur le champ de bataille. L'irruption de Cet échassier de mauvais augure, réputé pour être le plus néfaste des oiseaux, pétrifia les guerriers de terreur. Tous

tremblaient de peur quand, soudain, l'animal se métamorphosa pour devenir celui que les légendes nomment Chymès.

- L'Homme aux Cent Visages ! vous exclamez-vous. L'Oracle de Balkh !

- En effet, poursuit Esus. Les guerriers étaient convaincus d'être en présence de l'incarnation d'un dieu quand Chymès leur commanda de cesser le combat et de lâcher leurs armes. Ce qu'ils firent tant ils craignaient tous que la colère divine ne s'abatte sur eux. Ensuite, menaçant de voler leur âme s'ils ne lui obéissaient pas, Chymès ordonna aux guerriers d'abandonner le culte des têtes coupées et aux sorciers de ne plus jamais faire de sacrifices d'Oms. Quand tous eurent donné leur parole, il exigea qu'un sanctuaire lui soit dédié dans l'île Verte et qu'un pacte fraternel soit conclu entre les tribus de la forêt d'Emrod. Pour sceller cet accord, les chefs de guerre et les sorciers s'engagèrent à commencer la construction de la voie des Trois Cités, l'actuelle route d'Ambryn. Il fallut des générations pour tenir ce serment, mais il fut tenu. Quant à Chymès, il repartit comme il était venu, laissant derrière lui un monde dont il venait de changer la face.

« J'avais donc tort, pensez-vous en vous rappelant avoir supposé - avant de rencontrer les bateleurs de la forêt d'Emrod - que la route d'Ambryn ne pouvait pas être l'œuvre des Oms. » Si vous voulez maintenant demander au druide de vous parler des ruines des cités de l'âge des Etoiles, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez lui poser des questions au sujet des Maîtres des Expériences, rendez-vous au [18](#). Si Esus a répondu à toutes vos questions, rendez-vous au [173](#).

## 45

Avant de commencer une nouvelle partie, n'oubliez pas de redonner à votre *Feuille d'Aventure* l'apparence qui était la sienne quand vous avez tenté cette aventure pour la première fois. Ensuite, rendez-vous au [184](#).

## 46

- Suivez-moi ! hurle le guerrier qui vous a menacé.
- Jamais je n'entrerai dans ce bois ! répond un de ses deux acolytes.
- Il a raison, ajoute le second. Cet endroit est maudit !
- Ne comptez pas sur moi pour partager le butin ! Sur ces mots, le brigand pénètre sous le couvert des arbres. Il n'a pas fait plus de trois pas que la nature s'anime soudain d'une volonté surnaturelle. Pétrifié, vous assistez à un spectacle qui défie l'entendement. L'Om crie et tente de prendre la fuite, mais il ne parvient pas à échapper à l'emprise des branches qui s'enroulent autour de lui comme autant de fouets. Pris dans un étau végétal, il est soulevé de terre et entraîné vers l'endroit où, grâce au miroir, vous avez conversé avec l'Oracle de Balkh. Quelques secondes plus tard, tout est fini. Le bois de Chymès a retrouvé son aspect normal. L'Om qui voulait s'approprier vos biens a disparu sans laisser le moindre souvenir de son existence. Quant aux deux autres brigands, ils ont pris la fuite en abandonnant derrière eux lances et boucliers. Convaincu de l'inutilité d'une poursuite, vous sortez pour la seconde fois du bois de Chymès, vous ramassez un bouclier et une lance, puis vous reprenez de votre quête. Rendez-vous dans la [forêt d'Emrod](#).

## 47

Bien que gêné par votre sac à dos, vous contrez l'attaque de votre agresseur d'un magistral coup d'épée. Ce coup de maître, donné de bas en haut, à deux mains, frappe la bête avant qu'elle ne tombe sur vous, puis la projette violemment contre un arbre. Lancez les dés pour évaluer la blessure infligée par le tranchant de votre lame. Si le résultat est supérieur ou égal à 20 (le total de Vitalité du Glouton), rendez-vous au [228](#). S'il est inférieur, prenez note du nombre de points de Vitalité perdus par votre adversaire et rendez-vous au [199](#).



## 48

Le troisième jour de votre traversée du bassin d'Atalante semble encore plus long que le second. La monotonie du voyage vous pèse tant que, le soir venu, vous décidez de vous changer les idées. Pour ce faire, vous vous joignez à un groupe de trois matelots assis sur le pont, qui se racontent des histoires. Une heure plus tard, vous êtes le centre d'un cercle qui s'est progressivement élargi à la quasi-totalité des membres de l'équipage. Le récit de votre aventure - vous la narrez comme si elle avait été vécue par un personnage imaginaire - fascine les marins de *YAngus*. Quant aux blagues apprises dans la forêt d'Emrod en compagnie de Com et Hic, vos amis baladins, elles sont accueillies avec des rires et des salves d'applaudissements. Rendez-vous au [63](#).

## 49

Une détonation assourdissante retentit à l'instant où le fer de votre lance touche le Sanglier Géant en pleine hure. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 11

Rendez-vous au [103](#)

Plus de 10

Rendez-vous au [169](#)

## 50

Vous poussez un petit cri quand les canines de la Succube vous percent la peau et qu'une bouche avide se pose sur votre cou. Mais vous oubliez cette douleur dans l'instant suivant. Vous éprouvez maintenant un sentiment de parfait bien-être et de joie. Qui est cette femme que vous tenez dans vos bras ? Pourquoi vous embrasse-t-elle avec autant d'ardeur ?... Il y a un grand trou dans votre mémoire et vous voudriez que ce tendre baiser dure éternellement. Rendez-vous au [19](#).

## 51

Au cours de cette bataille à l'épée, les deux autres bandits n'interviendront pas et votre adversaire bénéficiera, comme vous, de la protection d'un bouclier de cuir. De ce fait, quand vous réussirez un Tour de Combat, vous devrez retrancher 2 points du montant des blessures infligées à votre ennemi -en considérant comme nul un résultat négatif.

**BRIGAND IN : 8 co : 8 vi : 24 BL : 2D**

N'oubliez pas qu'un bouclier de cuir se brise si son porteur encaisse d'un seul coup une perte d'au moins 10 points de Vitalité. Si vous terrassez votre adversaire, rendez-vous au [238](#). Sinon, rendez-vous au [114](#).

## 52

Surmontant le dégoût que vous inspire la couleur peu ragoûtante de l'élixir, vous videz la coupe d'un seul trait. Les bienfaits du breuvage sont instantanés et vous ressentez une douce sensation de bien-être, très différente de celle que vous éprouvez quand vous parvenez à employer l'énergie de l'Œuf de Féerie.

- Mille cornues ! jurez-vous dans l'instant suivant, en comprenant que vous venez d'avalier une potion douée du pouvoir de transcender la maîtrise que votre esprit exerce sur votre force musculaire.

- Esus ! commande Cù Chulainn pendant que vous revenez de votre surprise.

Sur la *Feuille d'Aventure*, ajoutez 1 point à votre total d'Initiative et 1 point à votre total de Combat. De plus, si vous n'êtes pas en pleine forme, rétablissez votre total de Vitalité à son maximum. Ensuite, rendez-vous au [187](#).

### 53

« Pas de panique », pensez-vous en poussant un soupir de soulagement. Aucun de ces Oms ne porte de bracelet et vous ne voyez pas de tatouage sur la peau de leurs poignets. Rendez-vous au [174](#).

### 54

Depuis votre départ de l'île Verte, rien n'est plus venu troubler votre quiétude. Cette période d'accalmie vous a permis de reprendre des forces. Requin-quez-vous en ajoutant le résultat du lancer de deux dés à votre total de Vitalité, sans toutefois dépasser le total de départ, puis rendez-vous au [105](#).

### 55

Vous avez lutté avec courage, mais votre vaillance n'était pas suffisante pour empêcher le Serpent à Plumes de parvenir à ses fins : votre chair de Harpie calmera sa faim pendant quelques jours d'une lente digestion. Votre quête s'achève donc ici, dans la clairière de la Pierre Percée, au pied d'un monument dédié à la mémoire de guerriers vaincus, du temps où le monde de Thulé...  
*Fin d'Aventure.*

### 56

« Tel est pris qui croyait prendre », pensez-vous quand vous ôtez le torque d'argent du cou du brigand, puis le bracelet d'or, découvrant... - Mille cornues !

Vous venez de jurer en observant le dessin tatoué sur le poignet du guerrier. Vous n'en croyez pas vos yeux ! Ce tatouage représente un serpent lové autour d'une pierre et cette roche ressemble à s'y méprendre à l'Œuf de Féerie, sous la forme qui était la sienne avant que vous n'ayez affaire au démon qui vous a promis une éternité de souffrances. Ce n'est certainement pas une coïncidence... car ce guerrier servait sûrement les noirs desseins de votre ennemi juré. A compter de ce jour, vous devrez non seulement vous méfier des créatures démoniaques lancées à vos trousses, mais aussi des Oms du monde de Thulé, surtout s'ils portent un bracelet d'or au poignet gauche. Sur votre *Feuille d'Aventure*, vous pouvez, si vous le souhaitez, ajouter un torque d'argent et un bracelet d'or à la liste de votre équipement. Vous pouvez également porter ces deux bijoux sur vous, le bracelet d'or au poignet gauche et le torque d'argent en remplacement de votre torque de bronze. Ensuite, poursuivez votre chemin et rendez-vous dans la [forêt d'Emrod](#).

## 57

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous tournez les talons et vous courez aussi vite que vous le pouvez. Quand vous faites de nouveau volte-face, quelques secondes plus tard, vous êtes à côté du lit de sangles, l'épée à la main. La Succube - elle vous a suivi à l'intérieur du refuge - n'a maintenant plus rien d'un simulacre de Lohise. Son corps demeure celui d'une femme d'une beauté enchanteresse, mais ses ailes dorsales et membraneuses, ses deux cornes frontales et lyriformes, sa bouche sensuelle aux lèvres retroussées sur des dents de vampire, son visage blafard, d'une pâleur cadavérique et ses yeux brûlants de haine et de cruauté démentent catégoriquement l'appartenance de cette créature au genre humain.

- Est-ce ainsi que l'on traite une dame ? vous demande la démonsse. Je ne voulais rien de plus qu'un tout petit baiser.

« Le baiser de la mort ! » pensez-vous, prêt à en découdre et à défendre chèrement votre vie.

- Le timide s'évade souvent de sa faiblesse par la violence, poursuit la Succube. J'aurais dû prévoir que tu n'oserais pas m'embrasser en pleine lumière. Mais je vais t'aider à surmonter ta gêne. Bienvenue dans mes ténèbres, Jack Madrygal.

Et, malgré les propriétés phosphorescentes de la Pierre de Bora, le refuge est soudain plongé dans une totale obscurité, une nuit absolue dans laquelle les yeux de votre ennemie volante voient aussi bien que les vôtres en plein jour !

**SUCCUBE IN: 20 co:10 vi : 20 BL:1D**

Au cours de ce combat, avatagée par votre cécité, la démonsse tentera de vous surprendre en vous poussant violemment. Si elle y parvient, vous subirez un choc qui vous fera perdre un nombre de points de Vitalité égal au résultat du lancer d'un dé et vous ne serez naturellement pas en mesure de répliquer pendant le Tour de Combat. En revanche, si l'attaque de votre adversaire échoue, vous pourrez donner un coup d'épée, sachant que vous devez retrancher 3 points de votre total de Combat pour la durée de cette bataille. Si, malgré ces handicaps, la Succube passe de vie à trépas, rendez-vous au [218](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).

## 58

Que vous ayez perdu votre bouclier dans l'île Verte, votre lance en la jetant contre le Sanglier Géant ou ces deux objets l'un après l'autre, vous quittez la caravane des bateleurs avec un armement complet. Modifiez la *Feuille d'Aventure* en conséquence, puis faite vos adieux à Jeff des Neuf et rendez-vous au [186](#).

## 59

Vous avez beau faire, vous ne trouvez pas un seul Om disposé à vous présenter un objet digne d'intérêt sur la grande place du marché d'Ambryn. - C'était à craindre, déclare Esus. Il y a belle lurette

que les chasseurs de vestiges n'ont plus rien à vendre. Quant aux marchands, ils n'ouvriront pas les caisses dans lesquelles ils ont emballé les objets de valeur qu'ils vendront bientôt aux Maîtres des Expériences.

« Tout vient à point à qui sait attendre », pensez-vous. Car tout bien réfléchi, vous en apprendrez plus à Tara, non seulement sur le compte des objets que l'on peut trouver dans les ruines des cités de l'âge des Etoiles, mais aussi sur les pierres rares que vous avez rapporté du Bagrach. Si vous voulez demander maintenant à Esus de vous conduire dans le quartier des forgerons, rendez-vous au [117](#). Si vous préférez découvrir les ateliers des artisans des principales rues d'Ambryn, rendez-vous au [77](#). Si vous avez déjà visité le quartier des forgerons et arpenté les rues de la ville, rendez-vous au [2](#).

## 60

Si vous étiez encore en mesure de formuler une opinion, vous confirmeriez que le renard est un niais comparé au Glouton, et le lion un timide. Mais, hélas ! vous n'êtes plus de ce monde. *Fin d'Aventure.*

## 61

Que deviendra l'Œuf de Féerie ? Comment pourri ez-vous le savoir... Vous êtes déjà mort quand l'Om qui vient de sonner le glas de vos espérances, s'approche de votre corps après avoir fouillé votre sac avec avidité. *Fin d'Aventure.*

## 62

Un instant, vous envisagez de demander quel objet Lohise vous a donné. Mais, à la réflexion, vous considérez qu'une réponse exacte ne serait pas une preuve formelle. Si, comme vous le redoutez, une créature maléfique vous a espionné hier après-midi, elle a pu voir votre amie funambule vous donner son anneau d'or. Vous décidez donc de vous assurer de l'identité de

vos interlocutrice par un autre moyen. Il vous faut une preuve tangible, matérielle. Rendez-vous au [209](#).



### 63

Le soleil s'est levé depuis deux bonnes heures sur le quatrième jour de votre traversée du bassin d'Atalante quand le capitaine Lynch vous annonce que *YAngus* arrivera en vue des falaises de Brézal avant la tombée de la nuit.

- Si le vent continue à nous être favorable, ajoute-t-il fièrement en regardant les voiles de son bateau, vous débarquerez dès demain matin.

Vous vous réjouissez de cette bonne nouvelle quand, dans le creux d'une vague, il vous semble voir quelque chose d'énorme et d'une longueur invraisemblable.

- Qu'est-ce que c'est ? demandez-vous en désignant un endroit situé à bâbord et en arrière de la poupe du navire.

- Branle-bas de combat ! hurle le capitaine Lynch dans l'instant suivant, quand les bras immenses armés de ventouses d'une Pieuvre Géante émergent des flots dans un bouillonnement d'écume. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9

Rendez-vous au [124](#)

De 9 à 12

Rendez-vous au [177](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [230](#)

## 64

Vous avez serré, puis serré encore plus fort... jusqu'à ce que votre mystérieux agresseur disparaisse, emportant avec lui les ténèbres qui plongeaient le refuge dans une totale obscurité. Quelques secondes plus tard, une fois remis de vos émotions, vous apercevez votre épée sur le sol, à deux bons mètres du lit. Rendez-vous au [3](#).

## 65

Si vous avez quitté la caravane des bateleurs après une nuit blanche, rendez-vous au [10](#). Sinon, rendez-vous au [73](#).

## 66

Si vous avez lu le premier des quatre volumes de la série *Métamorphoses*, n'oubliez pas de reporter sur la *Feuille d'Aventure* les changements issus de votre quête de *L'Homme aux Cent Visages*. En revanche, n'apportez aucune modification à ce document si vous avez lu le troisième ou le quatrième volume de la série. Si vous souhaitez maintenant faire un inventaire détaillé de votre équipement, rendez-vous au [128](#). Sinon, rendez-vous au [184](#).

## 67

- N'ayez aucune inquiétude, dit le druide en vous voyant hésiter à boire le vin que vous venez de verser dans une coupe. S'il était empoisonné, j'aurais déjà quitté ce monde.

- Vous l'avez donc goûté ? demandez-vous.

- Oui, répond le druide, ainsi que le poisson, la viande et les légumes. Vous êtes l'hôte du Grand Druides d'Ambryn, Jack Madrygal. A ce titre, votre sécurité est assurée avec autant de vigilance que la sienne. Vous pouvez donc manger sans crainte. Rendez-vous au [27](#).

## 68

- Jack ? Jack Madrygal ?

- C'est déjà l'aube ? demandez-vous en reconnaissant la voix de Jeff, sans parvenir à ouvrir les paupières encore lourdes de sommeil.

- L'aube ? Il y a belle lurette que le soleil s'est levé, Jack. En fait, personne n'a eu le courage de se réveiller aux aurores. Après la petite fête d'hier, nous avons tous besoin de reprendre des forces. Si tu veux encore te reposer, reste avec nous. Nous ne repartons pas avant demain matin.

Si vous acceptez cette nouvelle invitation, dormez quelques heures de plus et rendez-vous au [141](#). Sinon, levez-vous vite et rendez-vous au [224](#).

## 69

Vous levez votre épée dans l'espoir de trancher la cordelette en plein vol, mais vous êtes trop lent. Lancé avec une adresse diabolique, l'objet s'enroule autour de votre cou à une vitesse sidérante. Dans l'instant suivant, sans que vous ayez eu le temps de réagir, une pression douloureuse s'exerce sur votre gorge. Vous ne pouvez plus respirer !

- Ton heure est venue, déclare la Diablesse en s'éloignant de vous, un sourire aux lèvres. Quoi que tu fasses, tu ne pourras pas te défaire de ma corde d'étranglement.

Sans tenir compte de l'avertissement, vous tentez de vous libérer. Mais, comme la démonsse vous l'a dit, vous n'y parvenez pas. « Que la peste l'étouffé ! » pensez-vous en appelant votre compagnon magique au secours. Si vous possédez au moins 1 point de Pouvoir, rendez-vous au [155](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).

## 70

Comme vous l'aviez escompté, vous attrapez la branche sur laquelle vous vous hissez juste avant que le Sanglier Géant, emporté par son élan... Le choc est violent ! La tête de la bête s'écrase contre le tronc de l'arbre dans un bruit sinistre d'os fracassés. La secousse est si brutale que vous lâchez prise pour retomber à califourchon sur le dos de l'animal. Rendez-vous au [241](#).



- Avec un Bog de cette taille, dit Jâbir, vous pourriez obtenir une pâte de couleur brune en quantité suffisante pour couvrir la surface de votre bouclier. Vous amélioreriez ainsi votre protection. Si vous le souhaitez, je peux vous échanger votre pierre contre un pot de pâte de Bog prête à l'emploi. Si vous acceptez cette offre, enduisez votre bouclier de Pâte de Bog et rendez-vous au [185](#). Sinon, rendez-vous au [214](#).



Vous vous êtes envolé juste à temps pour éviter la première attaque du Serpent à Plumes. Mais la lutte avec ce prédateur féroce de la forêt d'Emrod ne fait que commencer !

SERPENT IN: 14 CO : 10 VI : 50

A PLUMES BL : 1D par patte, 2D par coup de bec

Aussi rapide que vous, votre adversaire portera deux attaques par Tour de Combat, une par patte. Si vous êtes touché par les serres d'une seule patte, vous perdrez un nombre de points de Vitalité égal au résultat du lancer d'un dé. Si vous êtes blessé par les serres des deux pattes, vous perdrez un nombre de points de Vitalité égal au résultat du lancer de deux dés (un par patte) et vous devrez lancer un dé supplémentaire. Si vous obtenez 5 ou 6 avec ce dé, le Serpent à Plumes parviendra à vous donner un

coup de bec et il vous infligera une perte supplémentaire de deux dés de Vitalité.

**HARPIE IN: 16 co:12 vi : 30 BL : 2D par patte**

La nature a doté votre agresseur d'armes naturelles tout à fait redoutables, mais vous n'avez rien à lui envier. Vos serres sont bien plus longues et beaucoup plus acérées que les siennes. Aussi, pendant un Tour de Combat, vous frapperez deux fois en infligeant deux dés de Blessures pour chaque coup porté avec succès. Si vous sortez vainqueur de ce combat aérien, rendez-vous au 97. Si les attaques du Serpent à Plumes vous font perdre la totalité des points de Vitalité de la Harpie, rendez-vous au **55**.

### 73

Assis sur le lit de sangles du refuge, vous mangez un bout de pain et un morceau de viande séchée. Quelques minutes plus tard, vous ôtez vos vêtements, vous posez votre chemise sur la pierre de Bora afin de tamiser sa lumière, puis vous vous allongez sous votre couverture, l'épée à portée de main. Vous êtes fatigué, mais les heures s'écoulent sans que vous parveniez à trouver le sommeil. Vous vous recouchez après avoir ajouté du bois dans le feu pour la troisième fois, quand vous entendez frapper à la porte de votre abri.

- Jack ! C'est Lohise... Jack ! Ouvre-moi ! Je t'en supplie !

A l'écoute de cette voix familière, votre sang ne fait qu'un tour. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous enfiler votre pantalon et vous volez au secours de votre amie funambule.

- Que s'est-il passé ? demandez-vous, inquiet. Votre question reste sans réponse. Derrière la porte, Lohise éclate en sanglots. Le coeur serré, redoutant que les bateleurs n'aient été attaqués par un suppôt du démon qui a juré votre perte, vous saisissez un des trois meubles qui bloquent la porte du refuge. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au **37**. Sinon, rendez-vous au **172**.

## 74

Avant de poursuivre les hostilités, n'oubliez pas de diminuer le total de Vitalité de votre adversaire du montant des blessures que vous lui avez déjà infligées.

GLOUTON IN: 9 co:12 vi : 20 BL : 1D par patte, 2D par morsure

Ensuite, pendant un Tour de Combat, le Glouton portera deux attaques, une par patte. Si vous êtes touché par une seule patte, vous perdrez un nombre de points de Vitalité égal au lancer d'un dé. Si vous êtes blessé par les deux pattes, vous perdrez un nombre de points de Vitalité égal au lancer de deux dés (un dé par patte) et vous devrez lancer un dé supplémentaire. Si vous obtenez 5 ou 6 avec ce dé, le Glouton parviendra à vous mordre, pas à la gorge, mais il vous infligera tout de même une perte supplémentaire de deux dés de Vitalité. Si vous triomphez, rendez-vous au [228](#). Sinon, rendez-vous au [60](#).

## 75

Combien de générations d'Oms a-t-il fallu pour déboiser le plat pays de terres cultivées et de pâturages sur lequel vous promenez vos regards ?

Combien de vies pour édifier le rempart qui, à l'est du fleuve, renforce la pente naturelle de l'éminence sur laquelle la cité d'Ambryn a été bâtie ? Combien d'années pour construire le pont qui enjambe l'Estrech avant que ses eaux ne se jettent dans le bassin d'Atalante ? Pourquoi, ici comme dans le village de Cercœur où vous avez brièvement séjourné il y a une semaine, les Oms du monde d'En Haut semblent-ils craindre une invasion au point de vivre à l'abri d'une enceinte si haute qu'elle semble supporter le ciel lourd de nuages?... Mille et une questions assaillent votre esprit pendant que vous marchez d'un bon pas, sous une pluie battante, vers la prochaine étape de votre voyage. Rendez-vous à [Ambryn](#).

## 76

En levant les yeux, vous repérez une branche assez solide pour supporter votre poids et assez basse pour que vous puissiez l'atteindre en sautant. Contractez vos jambes et rendez-vous au [22](#).

## 77

Vous ne savez plus où poser le regard. Dans cette cité, même les objets les plus simples sont fréquemment décorés. Qu'il s'agisse d'une fibule, d'un miroir, d'une pièce de harnais, d'un simple bol de bois ou d'une céramique domestique, les artisans d'Ambryn sont de véritables artistes. En partant de l'observation minutieuse de la nature, ils recherchent des lignes audacieuses et des détails fantasques afin, comme vous l'a dit Esus, de saisir l'âme de la réalité plutôt que de la reproduire. - Les marchands qui travaillent pour le compte des Maîtres des Expériences de Tara sont les principaux fournisseurs de nos artisans en métaux nobles, déclare le druide quelques secondes plus tard. Il n'y aurait pas une telle profusion d'or et d'argent dans la forêt d'Emrod si nous devions compter seulement sur le travail de nos mineurs. Si vous voulez vendre un ou plusieurs bijoux pendant votre visite des ateliers des rues principales d'Ambryn, rendez-vous au [243](#). Sinon, rendez-vous au [220](#).

## 78

Vous êtes verni ! A quelques centimètres près, la lance du brigand vous transperçait le ventre.

- Tu espérais m'embrocher, dites-vous en adressant un regard noir à votre ennemi.

Si vous voulez combattre cet Om qui a vu ses compagnons mourir sans rien faire pour les secourir, rendez-vous au [244](#). Si vous êtes trop éprouvé pour livrer une nouvelle bataille, rendez-vous au [133](#).

## 79

Les dents aiguës de la Succube sont à deux doigts de vous percer la peau du cou quand, faisant appel à vos ressources les plus profondes, vous recouvrez l'usage de votre corps et de votre esprit. Retranchez 1 point de votre total de Pouvoir puis rendez-vous au [24](#).

## 80

« Quel incroyable rêve ! » pensez-vous en vous levant péniblement. Vous avez quatre-vingt-dix ans et un jour. C'est le matin et il pleut derrière les vitres de votre château.

- Au travail ! dites-vous en décidant d'examiner de plus près, dans votre laboratoire d'alchimiste, cette

petite pierre ovoïde que vous avez achetée avant-hier à un certain Yemric Deneb. Mais, sur la grande table encombrée de livres et de notes, vous avez beau chercher... vous ne retrouvez pas l'Œuf de Féerie ! *Fin d'Aventure*.

## 81

Trois jours se sont écoulés depuis que vous avez quitté l'île Verte pour retrouver la large voie pavée de grandes dalles de granit gris qui relie le village de Cercœur à Ambryn et Tène, les deux cités de la forêt d'Emrod. Quand vous rencontrerez Cù Chulainn, le Grand Druide d'Ambryn, vous lui demanderez l'âge de la chaussée sur laquelle vous marchez maintenant d'un bon pas. Vous ne seriez pas surpris s'il vous répondait que c'est un vestige d'un passé lointain, du temps où un autre peuple vivait dans le monde de Thulé. Si votre total de Vitalité est à son maximum, rendez-vous au [105](#). Sinon, rendez-vous au [54](#).

## 82

Il s'en faut d'un cheveu que votre assaillant ne parvienne à ses fins. Mais, agissant d'instinct, vous réussissez à interposer votre bras libre entre votre gorge et les crocs du Glouton. Retranchez le résultat du lancer de deux dés de votre total de Vitalité. Si vous survivez à cette nouvelle blessure, rendez-vous au [246](#). Sinon, rendez-vous au [60](#).

## 83

La veillée s'achève avec les premières lueurs de l'aube. Autour du feu, il ne reste plus que vous et Jeff. - Nous ne repartons pas avant demain matin, dit-il. Pourquoi ne pas rester avec nous un jour de plus? Si vous déclinez cette nouvelle invitation, rendez-vous au [224](#). Si vous hésitez, rendez-vous au [196](#).

## 84

- J'avais mis des meubles devant la porte, dites-vous en déplaçant le deuxième banc. Cet après-midi, ajoutez-vous en saisissant la table, j'ai eu l'impression d'être suivi.

Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [37](#). Sinon, rendez-vous au [182](#).

## 85

Le Sanglier Géant se rue vers vous quand vous levez la tête. Par chance, vous repérez très vite une branche assez solide pour supporter votre poids et assez basse pour que vous puissiez l'atteindre en sautant. Lâchez votre lance avant de lancer trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [12](#). Sinon, rendez-vous au [148](#).

## 86

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du Temple quand une vérité cachée vous est soudain révélée : la bête recouverte



**86** *Une vérité cachée vous est soudain révélée :  
la bête recouverte d'écailles n'est pas une statue.*

d'écaillés n'est pas une statue ! Par la volonté de l'Œuf de Féerie, vous voyez distinctement l'aura de vie, le halo qui émane du corps de cette créature terrifiante. « Mes intentions sont bonnes », pensez-vous en allongeant le pas. Rendez-vous au [147](#).

## 87

Quand vous sortez de la tannerie, vous vous êtes débarrassé de votre vieux sac à dos. Dans le havre-sac de cuir que vous portez maintenant sur les épaules, vous avez rangé vos objets les moins précieux : corde, matériel de cuisine, couverture, vêtements de rechange et nourriture. Le reste de votre équipement se trouve désormais dans votre besace. Si vous voulez demander à Esus de vous conduire sur la place du marché, rendez-vous au [236](#). Si vous préférez découvrir les ateliers des artisans des principales rues d'Ambryn, rendez-vous au [77](#). Si vous avez déjà visité la place du marché et arpenté les rues de la ville, rendez-vous au [2](#).

## 88

« Le bois de Chymès ! » pensez-vous en vous rappelant que ce lieu est un sanctuaire aux yeux des villageois de Cercœur. Si vous parvenez à l'atteindre, vous êtes sûr que les guerriers ne vous y suivront pas. Fort de cette certitude, vous hésitez cependant sur la conduite à tenir. Si vous décidez de faire volte-face et de partir en courant, rendez-vous au [8](#). Si vous refusez le risque de recevoir une ou plusieurs lances dans le dos, rendez-vous au [122](#).

## 89

Dans une lueur de lucidité, vous lâchez les poignets de votre agresseur. « Œil pour œil, dent pour dent ! » pensez-vous en considérant que cette créature, puisqu'elle a des mains, doit aussi avoir une tête. Retranchez le résultat du lancer d'un dé de votre total de Vitalité. Si vous succomez à cette perte, rendez-vous au [19](#). Sinon, rendez-vous au [231](#).

Comme l'avait annoncé le capitaine Lynch, vous arrivez à bon port au début du cinquième jour de navigation. Ayant pris congé de votre hôte, vous embarquez dans le canot de sauvetage de *YAngus*, en compagnie de quatre rameurs. Vous mettez pied à terre quelques minutes plus tard, sur la grève étroite qui borde la côte : une falaise d'une cinquantaine de mètres de hauteur, creusée d'innombrables cavernes par des siècles d'érosion marine. Une fois le canot reparti vers *YAngus*, un jeune Om, vêtu d'une longue tunique lisse et raide, de soie verte à broderies d'or cuivré et à profond capuchon, sort de l'une des grottes pour venir à votre rencontre.

- Bienvenue à Tara, Jack Madrygal, dit-il. Je m'appelle Got Tau-Shefe et je suis chargé de vous conduire auprès de Jâbir. Mais je dois auparavant vous bander les yeux.

- Est-ce vraiment indispensable ? demandez-vous sur un ton courroucé.

- C'est la loi, rétorque-t-il.

Pendant un temps qui semble durer une éternité, vous marchez en aveugle, une main posé sur l'épaule de votre guide qui porte votre bouclier. Vous changez si souvent de direction que vous perdez rapidement le sens de l'orientation. Quand une voix inconnue prie Got Tau-Shefe d'ôter votre bandeau, la seule chose dont vous soyez à peu près sûr, c'est de vous trouver au-dessus du niveau de la mer. Rendez-vous à [l'Ermitage](#).

« Maladroit ! » pensez-vous à l'instant où le fer de votre lance explose dans un bruit assourdissant sur la route d'Ambryn. Comme votre allié magique n'est plus en mesure de vous venir en aide, vous comprenez que rien n'arrêtera désormais la course folle du Sanglier Géant. Fort de cette certitude, vous pouvez grimper à l'arbre au pied duquel vous vouliez déjeuner. Rendez-

vous au [76](#) dans ce cas. Mais vous pouvez aussi dégainer votre épée et vous rendre au [39](#). Quelle que soit votre décision, n'oubliez pas de supprimer la lance de la liste de vos armes sur la *Feuille d'Aventure*.

## 92

Grâce à la magie de l'Œuf de Féerie, vous avez à coup sûr affaibli votre assaillant et ébranlé sa conviction de tueur. Mais, emporté par son élan, l'animal poursuit sa charge. Laissez tomber votre pierre de Bora à terre pour combattre dans les meilleures conditions et rendez-vous au [74](#).

## 93

- Seuls les Maîtres des Expériences, affirme Jâbir, savent qu'un cristal de Morga possède une qualité unique en plus de sa beauté : quand on place cette pierre au contact d'un poison, elle devient immédiatement aussi noire que les ténèbres du Bagrach. Rendez-vous au [214](#).

## 94

- Madame et messieurs, déclare soudain Jeff en banquiste chevronné, le spectacle est terminé ! Applaudissez comme il se doit Jack Madrygal, désormais et pour toujours membre de notre grande famille.

- Merci, c'est trop d'honneur, encore merci, dites-vous en saluant comme il se doit aux vivats des bateleurs.

Vous éprouvez cependant un sentiment pénible contre lequel vous savez qu'il ne sert à rien de se défendre. Lutter contre les éléments déchaînés, des bêtes féroces ou des créatures démoniaques : la belle affaire ! Mais combattre la tristesse qui naît à l'idée de devoir quitter des amis... Ce malaise dure, de la fin de l'après-midi à la veillée, plus courte et moins animée que la précédente, mais vous le cachez du mieux que vous pouvez. Quand Jeff vous réveille le lendemain matin, aux premières

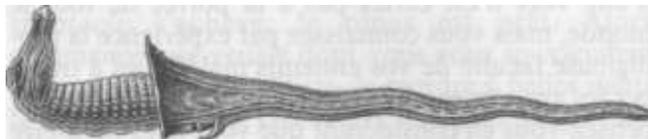
lueurs de l'aube, vous comprenez que votre accablement n'est pas passé inaperçu.

- Jack, dit-il fraternellement. Si tu le veux, tu peux rester avec nous.

Ajoutez le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité, sans toutefois dépasser le total de départ. Ensuite, rendez-vous au [224](#).

## 95

Vous sautez au cou de la Succube avant qu'elle n'ait eu le temps de se relever. Dans l'instant suivant, vous plaquez la démonsse au sol en lui enfonçant un genou dans le ventre. Puis vos mains étreignent sa gorge. Vous ne relâchez pas votre étreinte quand cette créature diabolique, qui griffe cruellement la peau de vos avant-bras, revêt tout à coup sa véritable apparence. Ce n'est plus un simulacre de Lohise que vous essayez d'étrangler, mais une femme plus petite, d'une beauté sublime... malgré les ailes membraneuses qui apparaissent de part et d'autre de son dos et les deux cornes lyrifformes qui poussent maintenant sur son front. Ainsi transformée, votre ennemie cesse brusquement de se débattre et son corps s'évanouit comme par enchantement, vous laissant seul sur le seuil du refuge, un genou au sol. « Je l'ai échappé belle ! » pensez-vous quand vous voyez que la Succube n'est plus de ce monde. En votre for intérieur, vous savez que vous ne l'avez pas tuée, mais seulement contrainte à s'enfuir. Se sentant perdue, elle est sûrement retournée auprès de son maître, dans ce Château de l'Oubli où un sort funeste vous a été promis. Rendez-vous au [33](#).



## 96

- Pas de mal ? redemande l'Om qui marche en tête du groupe. Vous êtes blessé ? Si vous avez été vivement impressionné par un mystérieux tatouage il y a trois jour, rendez-vous au [53](#). Sinon, rendez-vous au [174](#).

## 97

Quelques secondes se sont écoulées depuis que le corps du Serpent à Plumes s'est écrasé au sol, quand vous ressentez soudain un besoin impérieux de vous poser.

- Sale bête ! jurez-vous en reprenant forme humaine dès que vous touchez terre. Dans l'instant suivant, vous observez la dépouille de votre victime en pensant qu'à votre place, un Celte de votre monde originel aurait certainement considéré la rencontre de ce monstre comme un mauvais augure. Mais vous, Jack Madrygal, vous n'êtes pas superstitieux et vous préférez cent fois affronter un animal, aussi dangereux soit-il, qu'une des créatures maléfiques du démon qui vous a promis une éternité de souffrances. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Harpie et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, reprenez forme humaine et rendez-vous dans la [vallée de l'Estrech](#).

## 98

Une fois remis de vos émotions, vous ouvrez votre sac pour en sortir toutes vos possessions. Par chance, la lance que vous avez reçue dans le dos a transpercé la couverture mais aucun de vos objets n'a véritablement souffert du choc. Il vous faudra cependant songer à trouver du fil et une aiguille pour reprendre votre sac et votre couverture. Sur ce constat, vous vous mettez en quête d'un bouclier en bon état - au cas où le vôtre et ceux de vos infortunés adversaires auraient été détruits pendant la bataille, supprimez le bouclier de cuir de votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, après avoir ramassé une lance, vous décidez de fouiller la dépouille des Oms que la cupidité a malencontreusement

placés sur votre chemin. Si vous avez terrassé deux des trois guerriers, rendez-vous au [4](#). Si vous avez combattu et vaincu les trois brigands, rendez-vous au [235](#).

## 99

- Au commencement, déclare Esus avec ferveur, il y eut un souffle divin sans lequel la nature, les esprits et les êtres de chair et de sang n'auraient jamais existé. Venu des entrailles de la terre, ce souffle créateur peupla les cavernes de l'Œil de Gri-zim longtemps avant de se répandre à la surface du monde. Les Ténébrions avaient bâti d'immenses villes souterraines quand, sous le soleil, les Oms vivaient encore parmi les bêtes. « Ténébrion... Ténébrion ! » pensez-vous, étonné, en vous rappelant que, sur votre Terre natale, ce mot désigne l'ami des ténèbres, une sorte de lutin ou un insecte d'un noir profond qui habite les lieux sombres et dont les larves vivent dans la farine.

- Savez-vous à quoi ressemblait un Ténébrion ? demandez-vous, piqué par la curiosité.

- Si vous avez déjà vu une owe, répond le druide, vous savez qu'un Ténébrion et un Om se ressemblaient comme deux gouttes d'eau.

- Ainsi, il n'y aurait donc aucun rapport entre ce peuple et les Nocts qui vivent aujourd'hui dans le Bagrach ?

- Comment pourrions-nous l'affirmer avec sagesse ? s'interroge Esus. Les Nocts affirment que leur civilisation est largement postérieure à celle des Ténébrions. Mais il n'est pas rare d'entendre un chasseur de vestiges prétendre que les troglodytes du Bagrach auraient été créés par les Ténébrions pour les aider à bâtir leurs cités.

- Les cités de l'âge des Étoiles, dites-vous. Qui leur a donné ce nom ?

- Ce sont les Maîtres des Expériences de Tara, déclare votre interlocuteur. Ils croient que l'empire des Ténébrions, avant de s'achever dans le chaos, était parvenu à percer le secret du Grand Soleil et à inscrire son nom dans les étoiles.

En considérant la portée des propos d'Esu, selon lesquels les Ténébrions seraient parvenus à maîtriser une source d'énergie assez puissante pour... voyager dans l'espace, cela vous paraît impossible.

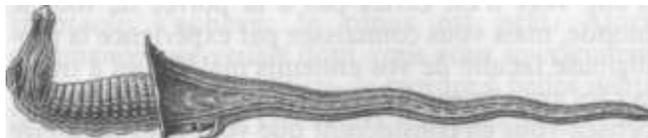
- Que pensent les druides de cette croyance ? demandez-vous, sceptique.

- Que les Maîtres des Expériences aient raison ou tort importe peu, réplique Esus. De toute façon, il ne fait aucun doute que la colère divine s'est abattue sur les Ténébrions. De leur empire, il ne reste que des ruines.

Si vous voulez maintenant demander au druide de vous parler de la route d'Ambryn, rendez-vous au [44](#). Si vous préférez lui poser des questions au sujet des Maîtres des Expériences, rendez-vous au [18](#). Si Esus a répondu à toutes vos questions, rendez-vous au [173](#).

## 100

Vous priez en vain l'Œuf de Féerie de se porter à votre secours quand la Diablesse, d'un geste vif, jette sa cordelette dans votre direction. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [6](#). Sinon, rendez-vous au [69](#).



## 101

En cette occasion, votre compagnon magique ne semble pas être en mesure de vous venir en aide. « Un contre trois... » pensez-vous en estimant vos chances de vaincre ces brigands. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [88](#). Sinon, rendez-vous au [122](#).

## 102

Vous êtes rapide, mais pas assez. Quand les serpents dressés sur votre tête se détendent pour mordre, le corps de la Succube devient impalpable, éthéré. « Raté ! » pensez-vous en reprenant forme humaine, soulagé de ne plus être une Gorgone, mais furieux d'avoir laissé la Succube vous filer entre les doigts. Cependant, tout bien réfléchi, vous ne vous inquiétez pas vraiment de cette disparition subite : à l'évidence, la démons n'est plus de ce monde et elle a dû rejoindre son maître, dans ce Château de l'Oubli où un sort funeste vous a été promis. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Gorgone et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au [33](#).

## 103

Associée au pouvoir de l'Œuf de Féerie, votre adresse fait des ravages. Retranchez le résultat du lancer de huit dés de 24 (le total de Vitalité du Sanglier Géant). Si l'animal succombe, rendez-vous au [169](#). Sinon, dégainez votre épée et rendez-vous au [39](#).

## 104

Si vous pouviez transporter deux sacs à dos, vous n'auriez pas hésité un instant à acquérir un des trois objets dont la vue vous a tant émerveillé il y a quelques minutes. Mais la statuette de bronze représentant une danseuse était bien trop lourde et le masque de cuivre, d'une beauté fascinante, trop encombrant. Quant au manteau pourpre de laine fine, retenu par des broches

d'argent filigrané, enrichies d'or, il était hélas trop volumineux pour entrer dans votre sac à dos et trop voyant pour que vous le portiez. « Faute de grives, on mange des merles », pensez-vous en vous intéressant à deux autres objets : un magnifique torque d'or et un peigne en argent rehaussé d'or. Si vous envisagez sérieusement d'acheter l'un ou l'autre de ces bijoux, voire les deux, rendez-vous au [180](#). Sinon, rendez-vous au [130](#).

## 105

Si la voie que vous empruntez a certainement été construite dans un lointain passé, il n'en est pas de même des refuges qui jalonnent votre route. Ces dernières nuits, vous avez dormi sous un toit, dans une cabane de rondins que vous êtes sûr d'atteindre avant la tombée du jour si vous vous mettez en route au plus tard deux heures après le lever du soleil. Certes, vous vous méfiez de ces abris providentiels : l'ennemi pourrait vous y attendre ! Mais dans cette région du monde de Thulé, les averses sont aussi fréquentes qu'imprévisibles et violentes. Rendez-vous sur la [route d'Ambryn](#).



## 106

Quelle que soit la nature de la créature qui tente de vous étrangler, l'Œuf de Féerie ne vous sera d'aucun secours. C'est donc en comptant sur vos propres forces, et seulement sur elles, que vous devez affronter maintenant un ennemi implacable et silencieux. Si vous tentez de saisir votre épée, rendez-vous au [28](#). Sinon, rendez-vous au [207](#).

## 107

Deux jours se sont écoulés depuis que vous êtes monté à bord de *YAngus*. Pendant ce temps, rien n'est venu troubler la tranquillité d'un voyage sans histoire. Sous un ciel clément, ses voiles gonflées par un vent impétueux venu du nord-ouest, le bateau du capitaine Lynch fend les flots d'une mer houleuse à grande vitesse. En somme, tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si vous pouviez vous rendre utile. Mais vous n'y connaissez rien en matière de navigation et l'équipage du navire est bien trop affairé pour qu'un marin prenne le temps de s'occuper de vous. Si vous possédez :

Six balles de cuir	Rendez-vous au <a href="#">14</a>
Un anneau d'or	Rendez-vous au <a href="#">23</a>
Un dé de bois	Rendez-vous au <a href="#">31</a>
.Une trousse de maquillage	Rendez-vous au <a href="#">48</a>

Sinon, prenez votre mal en patience et rendez-vous au [63](#). Dans tous les cas, ajoutez le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité, sans jamais dépasser le total de départ.

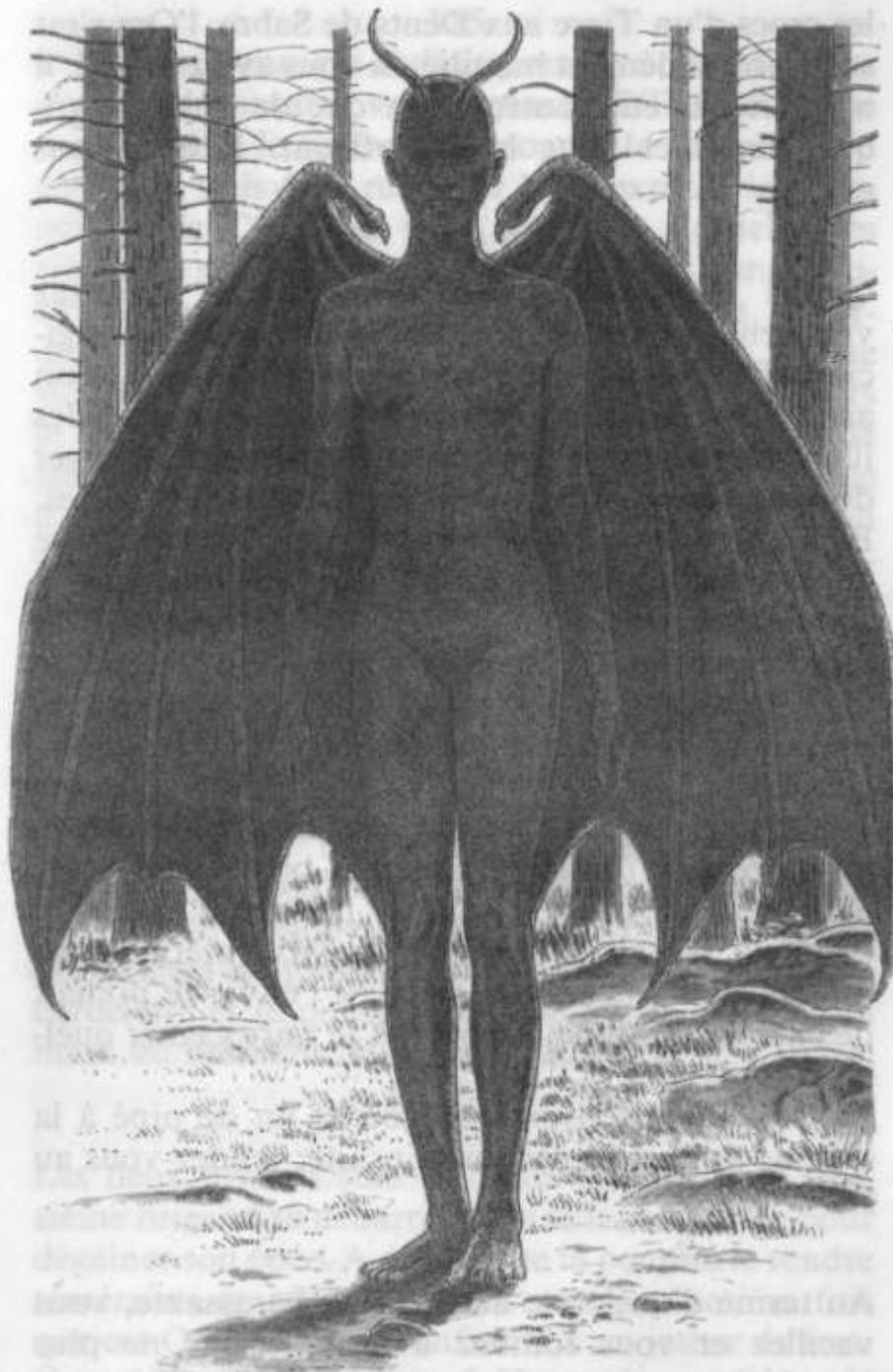
## 108

Deux guerriers se précipitent sur vous, l'épée à la main, pendant que le troisième - celui que votre lance n'a pas touché - les suit sans se hâter. Un instant avant de penser uniquement à sauver votre peau, vous le voyez se diriger vers l'endroit où l'un des projectiles qui vous a raté s'est planté en terre. Rendez-vous au [189](#).

Quelle que soit sa véritable nature, le Serpent à Plumes pique droit sur vous. Conscient de votre incapacité à canaliser l'énergie de l'Œuf de Féerie, vous voudriez prendre la fuite. Mais votre esprit, un instant troublé par la peur, rejette aussitôt cette idée saugrenue : l'animal tombera sur vous avant que vous n'ayez atteint la lisière des premiers arbres de la forêt. En fait, vous n'avez même pas le temps de courir vous réfugier derrière le pilier aux quarante-huit crânes. Vous décidez donc d'attendre que votre agresseur s'approche pour engager les hostilités. Soudain, à votre grand étonnement, le Serpent à Plumes reprend de l'altitude en battant l'air de ses ailes. Quelques secondes plus tard, il passe au-dessus de vous, hors de portée de lance, puis il s'éloigne sans se retourner. Il est certain que cet animal vous aurait attaqué si, ayant perdu votre sang-froid, vous aviez pris la fuite à toutes jambes. Rendez-vous dans la [vallée de l'Estrech](#).

Conformément à la légende, la Succube subit le pouvoir pétrifiant de votre regard. Elle se change en pierre et retrouve sa véritable apparence de démonsse juste avant d'exhaler son dernier souffle. « La beauté du diable », pensez-vous quelques secondes plus tard, après avoir repris forme humaine, en détaillant l'incroyable physionomie de la créature maléfique qui en voulait à votre vie : un corps de femme aux formes parfaites, des ailes dorsales membraneuses, deux cornes frontales lyriques, une bouche sensuelle aux lèvres retroussées sur des dents de vampire, un visage qui exprime à la fois la haine, la stupeur et la terreur... Si vous aviez sculpté cette statue, vous pourriez, à juste titre, en éprouver une grande fierté. A votre connaissance, peu d'artistes sont parvenus à façonner un tel chef-d'œuvre.

- Tu ne mordras jamais plus. En le disant, vous vous demandez ce que vous allez bien pouvoir faire de votre infortunée victime et votre question trouve une réponse quand vous décidez d'estimer le poids de la statue : au contact de vos mains, la pierre s'effrite et



**110** « La beauté du diable ! » pensez-vous  
quand la Succube recouvre sa véritable  
apparence de démon.

dégage une forte odeur de moisi. Pendant un instant, vous craignez d'avoir respiré des effluves empoisonnés mais cette odeur malsaine, si elle vous a soulevé le cœur, n'a apparemment pas affecté votre santé. Rasséréné, vous entrez dans le refuge. Peu après, à l'aide de votre bouclier, vous faites basculer le corps statufié de la Succube qui, comme vous l'aviez prévu, tombe en poussière à l'instant où il touche le sol. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Gorgone et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au **33**.

### 111

Vous jetez votre lance en espérant que son fer parviendra à transpercer la peau épaisse garnie de soie dure du Sanglier Géant. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat, rendez-vous au **5**. Sinon, rendez-vous au **154**.

### 112

- Pour qui me prenez-vous ? demande l'Om avec brusquerie quand vous lui proposez d'acheter votre trophée.
- Excusez mon ami, déclare Esus en se portant immédiatement à votre secours. Sur ma foi, il ne connaît pas la Loi.
- Dans ce cas, rétorque l'Om, je ne suis pas offensé.

Sur ces mots, l'inconnu poursuit son chemin sans se retourner. Quelques secondes plus tard, votre guide vous explique que les chasseurs de vestiges respectent certains principes, une sorte de code de l'honneur qui, entre autres, leur interdit de porter un trophée s'il n'a pas été conquis de haute lutte. De ce fait, quand vous lui avez proposé d'acheter les crocs d'un Tigre aux Dents de Sabre, l'Om s'est senti profondément humilié. Si vous aviez insisté, il n'aurait pas eu d'autre choix que de vous provoquer en duel pour laver l'affront. Rendez-vous au **59**.

### 113

Quand l'après-midi s'achève, vous ne regrettez vraiment pas votre choix. En compagnie du magicien d'Yf, vous avez découvert le monde d'un artiste qui, par l'adresse de ses mains, produit des illusions en faisant apparaître, disparaître, changer de place ou d'aspect des objets de toutes sortes. Bien entendu, faute de temps, votre apprentissage de la prestidigitation s'est limité au tour le plus simple : escamoter un objet de petite taille par un tour de main qui échappe à la vue d'autrui. Pour ce faire, vous avez d'abord utilisé un coin de cuivre, puis un dé de bois que le magicien d'Yf vous donne en disant :

- Il n'y a pas que l'adresse des mains qui puisse produire des illusions. Certains objets possèdent également ce pouvoir. Ce dé permet d'obtenir à coup sûr le chiffre situé sur sa face inférieure au moment du lancer. Qui sait ? Si l'envie te prenait de chercher fortune, il pourrait te faire gagner quelques coins.

Sur la *Feuille d'Aventure*, ajoutez un dé pipé à la liste de votre équipement. Ensuite, rendez-vous au [94](#).

### 114

Au terme d'une lutte acharnée et harassante, vous vacillez et vous tombez à terre... pour ne plus jamais vous relever. Vous quittez ce monde, amer et déçu, maudissant l'Om qui vient de vous asséner le coup fatal. *Fin d'Aventure*.

### 115

« Telle est prise qui croyait prendre », pensez-vous quand, obéissant à votre volonté, l'Œuf de Féerie vous confère le pouvoir de stopper la cordelette en plein vol, puis de la renvoyer à son expéditrice. Stupéfaite, la Diabliesse reste inerte. A l'échelle des siècles de sa vie démoniaque, jamais son arme favorite ne l'avait trahie. Dans l'instant suivant, la cordelette s'enroule autour de son cou, à une vitesse sidérante. Une expression de terreur défigure alors le visage de votre ennemie : elle sait que la lame de

son poignard ne parviendra pas à trancher sa corde d'étranglement. Mais, à l'heure du trépas, la raison de cette créature maléfique cède le pas à son instinct de conservation. Les ailes repliées, les muscles tendus, la bouche grande ouverte, les yeux révulsés, elle lutte avec l'énergie du désespoir, ne parvenant qu'à couper quelques fils de sa cordelette avant de tomber à genoux. Vous envisagez d'abrégier les souffrances de votre ennemie d'un coup d'épée quand, comme la plupart des créatures démoniaques que vous avez vues périr depuis votre arrivée dans le monde de Thulé, la Diabliesse disparaît sans laisser la moindre trace, emportant avec elle sa cordelette et le poignard qu'elle tenait encore à la main au moment de sa mort. Rendez-vous au [33](#).

## 116

Les deux fuyards sont hors de vue quand le troisième brigand se débarrasse de sa lance tordue pour dégainer son épée. A moins que la peur ne le rende téméraire, ce n'est sûrement pas la première fois que cet Om se trouve confronté à un jeteur de sort. Comme vous ne pouvez plus compter sur l'énergie de votre compagnon magique, il vous reste à défendre chèrement votre vie. Quand vous jetez votre lance, cinq mètres vous séparent du guerrier qui se rue sur vous en hurlant. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de Combat, rendez-vous au [222](#). Sinon, rendez-vous au [36](#).



## 117

Dans ce quartier, vous découvrez que les forgerons d'Ambryn excellent au travail du métal. Ici, des Oms cerclent de fer des tonneaux et des roues de bois. Là, d'autres fabriquent des socs de charrues, des pièces de chars, des armes et toutes sortes d'outils.

- Pour l'essentiel, déclare Esus, les métaux d'usage courant employés par nos forgerons proviennent de l'exploitation des mines de la chaîne des monts Mélnir. Les principaux gisements se trouvent au nord-ouest du golfe de Cnoc et, surtout, au nord du détroit de Fen.

Si vous envisagez de dépenser quelques coins pour améliorer la qualité de votre armement, sachant qu'une owe d'or vaut dix coins d'argent et qu'un coin d'argent vaut dix coins de cuivre, rendez-vous au [38](#). Sinon, rendez-vous au [195](#).

## 118

Cette fois, ce n'est pas dans votre sac que la lance du brigand se plante et vous hurlez de douleur quand le fer s'enfonce dans vos chairs. Retranchez le résultat du lancer d'un dé de votre total de Vitalité. Si cette blessure vient à bout de votre résistance, rendez-vous au [61](#). Sinon, rendez-vous au [166](#).

## 119

Dans le monde d'où vous venez, la fourrure du Glouton est réputée pour être la seule à ne pas se couvrir de givre dans l'air glacé du Grand Nord, au contact de la vapeur d'eau dont l'haleine est chargée. Aussi l'emploie-t-on pour garnir le capuchon des manteaux qu'on porte dans ces régions. Compte tenu du temps printanier qui règne dans la forêt d'Emrod, une telle protection est tout à fait inutile. Mais vous n'avez pas oublié qu'à votre arrivée dans le monde de Thulé, votre premier ennemi a été le froid. Dans l'Œil de Grizim, il y a maintenant plus d'un mois, vous auriez apprécié à leur juste valeur les qualités de la fourrure du Glouton. Ce souvenir vous a conduit, avant de reprendre votre

quête, à dépouiller l'animal, comme M. Groc vous a appris à le faire quand il a dépecé sous vos yeux le Sanglier Géant de la route d'Ambryn. Sur la *Feuille d'Aventure*, ajoutez à la liste de votre équipement la peau de Glouton qui se trouve maintenant accrochée sur le côté de votre sac à dos. Ensuite, rendez-vous au [30](#).

## 120

Vous tentez vainement d'écartier les poignets de la créature qui vient de sauter sur vous quand votre compagnon magique vous accorde une aide précieuse. Votre épée - votre mystérieux agresseur a certainement dû la poser sur le sol avant de vous attaquer - émet maintenant des sifflements métalliques, des sons stridents. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 15

Rendez-vous au [150](#)

Plus de 14

Rendez-vous au [245](#)



## 121

Vous avez beau résister, ce sentiment de profonde tristesse né de l'ennui mine vos forces et votre esprit est insensiblement envoûté par une sensation atroce. La peur serre, saisit et glace si fort votre cœur que votre volonté succombe. Impuissant, vous vous écartez de la voie qui devait vous conduire à la Fontaine du Doute. Dans le Labyrinthe du Temps où votre corps se perd, votre âme tourmentée attendra en vain que tinte la cloche de Jâbir. Jamais vous n'atteindrez l'objet de vos désirs, pourtant si proche... Fin d'aventure.

## 122

Ayant rejeté la première idée qui vous était venue à l'esprit - prendre la fuite - il ne vous reste qu'une alternative : combattre ou négocier. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [219](#). Sinon, rendez-vous au [26](#).

## 123

Résolu à profiter de la stupeur de la démonsse et conscient de pouvoir blesser cette créature maléfique rien qu'en la touchant, vous décidez d'attaquer.

**FEU FOLLET IN : 25 co : 10 vi : 12 BL : 2D**

Troublée par votre soudaine métamorphose, la Diabliesse subira votre première attaque sans répliquer. Ensuite, elle combattra en utilisant son poignard.

**DIABLESSE IN : 20 co : 9 vi : 20 BL:1D**

Si le Feu Follet que vous êtes sort vainqueur de ce combat, rendez-vous au [11](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).

## 124

Utilisant quatre de ses huit tentacules, le monstre marin s'agrippe brutalement à *YAngus*. Le choc est terrible ! Il secoue le bateau du capitaine Lynch comme une coquille de noix et vous passez par dessus bord sans que votre compagnon magique puisse vous porter assistance. « Advienne que pourra », pensez-vous au moment de plonger dans la mer, à quelques mètres de l'un des bras armés de ventouses de la Pieuvre Géante, en espérant que votre âme, à la mort de votre corps, entrera, comme celle de Yemric Deneb, dans le monde secret de cet Œuf de Féerie pour lequel vous avez tant lutté. *Fin d'Aventure*.

## 125

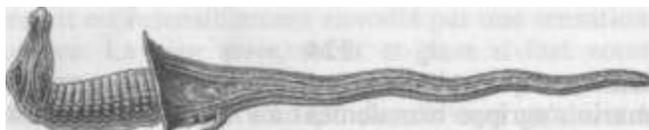
Ce qui vous arrive pendant que votre assaillant traverse la route d'Ambryn au pas de charge défie l'entendement. En un instant, grâce à l'énergie surnaturelle de l'Œuf de Féerie, vous devenez une Dryade, une nymphe protectrice des forêts, une créature légendaire douée d'un pouvoir fantastique : d'un pas léger, à reculons, un instant avant que l'animal ne soit sur vous, vous entrez dans l'arbre au pied duquel vous vouliez déjeuner. Croyant vous renverser, le Sanglier-Géant percute votre abri providentiel de plein fouet. Sûr que cette bête furieuse s'est assommée ou tuée, vous décidez, quelques secondes plus tard, de sortir de l'arbre pour reprendre forme humaine. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 12

Rendez-vous au [198](#)

Plus de 11

Rendez-vous au [217](#)



## 126

Un instant, vous redoutez de succomber à la fascination que la Succube exerce sur vous. Mais vous possédez des capacités magiques qui n'ont rien à envier à celles de la démonsse. Les dents aiguës de la Succube sont à deux doigts de vous percer la peau du cou quand, faisant appel aux ressources surnaturelles de l'Œuf de Féerie, vous trouvez la force de résister au magnétisme maléfique de votre ennemie. Rendez-vous au [24](#).

## 127

Hors de danger, vous retrouvez votre apparence habituelle et vous décidez aussitôt de vérifier l'état de votre équipement. Quelques secondes plus tard, vous êtes tout à fait rassuré : vous n'avez subi aucun dommage matériel. Rendez-vous dans la [vallée de l'Estrech](#).

## 128

Habillé et armé comme vous l'êtes, vous ressemblez comme un frère aux trois guerriers qui vous font face. Vous êtes vêtu d'un pantalon, d'une tunique et d'un manteau de tartan, une étoffe de laine à bandes de couleur se coupant à angle droit. Vous portez également deux bijoux, un torque de bronze autour du cou et un bracelet d'or au poignet droit. Vous avez deux armes, une lance à la main, une épée dans son fourreau et un bouclier de cuir rectangulaire qui vous protège des genoux aux épaules. Ce bouclier diminue de 2 points le montant des Blessures subies quand un coup vous est donné avec succès. Mais il sera détruit si vous encaissez d'un seul coup une perte de Vitalité supérieure ou égale à 10. Le reste de vos possessions se trouve dans un grand sac à dos. Il contient une bourse qui a de quoi susciter bien des convoitises. Vous détenez neuf owes d'or et dix coins d'argent, sachant qu'une owe vaut dix coins d'argent ou cent coins de cuivre pour un Om du monde d'En Haut et qu'elle n'a pas de prix aux yeux d'un Noct du monde d'En Bas. Vous avez aussi quatre pierres rares provenant du Bagrach dont une pierre de Bora aux propriétés phosphorescentes, un Bog, un cristal de Morga et une pierre d'Anath. Vous attendez avec impatience le jour où vous trouverez, dans le monde de Thulé, un bon four, un four de fondeur ou de verrier, un alambic, quelques cornues et, surtout, le temps d'éprouver les qualités de ces pierres recherchées par les Maîtres des Expériences de Tara. En attendant, vous utilisez déjà la pierre de Bora comme lanterne. Le miroir de métal ovale prolongé par une poignée d'argent dans lequel vous avez vu le visage de Yemric Deneb à votre arrivée dans le monde de Thulé, puis l'Homme aux Cent Visages dans le bois de Chymès, ne vous

quitte jamais, pas plus que la boîte de fer contenant un petit pain rond enveloppé dans une serviette brodée et la gourde pleine d'un breuvage à l'odeur sucrée. A l'évidence, ces deux objets sont d'essence magique. Vous avez beau boire et manger, votre gourde est toujours pleine et le pain réapparaît toujours entier. Ajoutez à celà : un cylindre de cuivre qui protège votre carte du monde de Thulé, une petite boîte à moitié pleine de résine de Pyr, une substance hautement inflammable, un briquet à mèche d'amadou, une corde, une couverture, des vêtements de rechange, divers ustensiles de cuisine dont un couteau, une cuillère et une petite marmite, sans compter une réserve de nourriture, farine de pois et viande séchée. Ainsi équipé, rendez-vous au [184](#).

### 129

La rapidité de votre assaillant ne vous laisse pas le temps de vous défaire de votre havresac et l'Œuf de Féerie reste sourd à vos appels. Résolu à tuer, indifférent à ses chances de succès, le Glouton bondit sur vous. Laissez tomber votre pierre de Bora à terre et lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat, rendez-vous au [47](#). Sinon, rendez-vous au [221](#).

### 130

Si vous voulez demander à Esus de vous conduire sur la place du marché, rendez-vous au [236](#). Si vous préférez découvrir le quartier des forgerons, rendez-vous au [117](#). Si vous avez déjà visité la place du marché et arpenté les rues du quartier des forgerons, rendez-vous au [2](#).

## 131

- Qu'est-il arrivé à votre lance ? demande Jeff pendant que ses compagnons posent sur des napperons bleus les victuailles qu'ils sortent de leurs besaces.

- Je suis un Maître des Expériences, répondez-vous en pensant que, dans le monde de Thulé, l'alchimiste que vous êtes passe pour être un Maître des secrets de l'Art des pierres et des métaux.

- Un Maître des Expériences ! s'exclame votre hôte. Voilà qui explique le bruit étrange que nous avons entendu peu avant d'arriver sur la route d'Ambryn.

Rendez-vous au [192](#).

## 132

Vous vous préparez à affronter cette soudaine apparition quand l'énergie fabuleuse de votre compagnon magique envahit votre corps. La métamorphose qui s'ensuit défie l'entendement. Sous les yeux hébétés de la démonsse, l'enveloppe immatérielle qui vous entoure s'enflamme comme une torche. Puis votre corps rapetisse à toute vitesse et, en un instant, vous devenez un Feu Follet, une flamme bleue capable de se déplacer dans l'air, une créature de la taille d'une petite lanterne, connue dans votre monde originel pour hanter les lieux les plus déserts : marais, souterrains, catacombes ou demeures en ruines. Ainsi transformé, vous êtes insensible aux maléfices de la Diabliesse. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 15

Rendez-vous au [123](#)

Plus de 14

Rendez-vous au [197](#)

### 133

- Va-t-en ! déclarez-vous en masquant votre faiblesse du mieux que vous le pouvez. Si tu approches, je te tue, je t'arrache le cœur et je le donne en pâture aux corbeaux. Que vous soyez ou non capable de les exécuter, vos menaces produisent une forte impression dans l'esprit du brigand. Pendant un instant qui semble durer une éternité, il vous regarde droit dans les yeux puis, sans crier gare, il tourne les talons et prend la fuite. Vous vous retournez... Mais il n'y a rien derrière vous qui puisse justifier une telle débandade. Vous pensez qu'il va chercher des renforts à Cercœur et vous décidez de ne pas vous attarder plus longtemps dans les parages. Rendez-vous au [98](#).

### 134

Vous atteignez les portes de la cité d'Ambryn au milieu de l'après-midi. Là, vous déclarez apporter des nouvelles de Yemric Deneb au Grand Druide Cù Chulainn et vous êtes autorisé à entrer dans la ville, puis on vous conduit dans le quartier du Temple où, au terme d'une longue conversation, Cù Chulainn ordonne qu'un bateau se prépare à prendre la mer afin de vous faire traverser le bassin d'Atalante. Vous passez le reste de la journée en compagnie du druide Esus, puis une nuit calme et reposante. Réveillé tôt, vous apprenez que vous embarquerez en fin de matinée et vous avez l'agréable surprise de découvrir qu'il fait un temps superbe. Vous allez donc pouvoir, guidé par Esus, visiter Ambryn dans les meilleures conditions. Sur la *Feuille d'Aventure*, ajoutez le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité, sans toutefois dépasser votre total de départ. Ensuite, prenez vos armes, votre sac à dos et rendez-vous au [164](#).

### 135

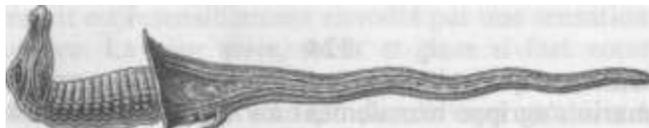
Réagissant par instinct, vous cherchez votre épée. Mais elle ne se trouve plus à la tête du lit de sangles où vous l'aviez mise avant de vous coucher. Retranchez le résultat du lancer d'un dé de votre total de Vitalité. Si vous survivez à cette blessure par étranglement, rendez-vous au [120](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).

### 136

Les trois guerriers disparaissent dans la forêt, au pas de course en faisant grand bruit. Si vous souhaitez poursuivre votre aventure sous la forme d'un Cerbère afin de donner à ces voleurs une leçon dont ils se souviendront toute leur vie, rendez-vous au [15](#). Si vous préférez en rester là, rendez-vous au [175](#).

### 137

Pour la Chouette que vous êtes, surprendre est un jeu d'enfant. Le Glouton l'apprendrait à ses dépens si vous décidiez, après qu'il vous a perdu de vue, de fondre sur lui et de refermer sur son échine vos serres puissantes, pointues comme des aiguilles. Hélas, l'envergure de vos ailes ne vous permettrait pas de soulever cette proie et il vous serait sûrement difficile de vous dégager sans être à votre tour attaqué, au moins une fois. Quant à harceler le Glouton en laissant tomber sur lui des pierres ou tout autre objet que vous pourriez saisir entre vos serres... L'idée vous amuse, mais le jeu n'en vaut pas la chandelle. Non seulement vous ne savez pas combien de temps vous allez rester métamorphosé, mais le bruit pourrait alerter d'autres prédateurs de la forêt d'Emrod. Rendez-vous au [216](#).



## 138

- Il y a des années que je n'avais pas vu une pierre d'Anath aussi belle, s'étonne Jâbir. Avec elle et de la poudre d'Owe, il me serait possible de transmuter une grande quantité de métaux ordinaires en or ou en argent. Si vous êtes vendeur, je vous échange votre pierre contre une potion de mon cru aux effets curatifs.

Si vous acceptez ce troc, donner votre pierre d'Anath au Maître des Expériences et rendez-vous au [153](#). Sinon, rendez-vous au [214](#).

## 139

Vous humez l'air en essayant d'établir une différence entre l'odeur des trois fuyards quand vous reprenez soudain forme humaine.

- Mille cornues ! jurez-vous, déçu de n'être pas parvenu à maîtriser plus longtemps l'énergie de votre compagnon magique.

Un instant, vous envisagez de continuer la poursuite. Mais la nuit tombe et vous risquez de vous blesser si, par mégarde, vous butez contre une racine. Vous pensez que le jeu n'en vaut pas la chandelle et vous décidez de reprendre le cours de votre quête. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Cerbère et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous dans la [forêt d'Emrod](#).

## 140

Elle a beau être terrifiée par votre métamorphose, la Succube résiste pourtant au pouvoir pétrifiant de votre regard. Forte de cette victoire, elle revêt sa véritable apparence de démons. Elle demeure une femme d'une beauté éblouissante, mais des ailes membraneuses apparaissent dans son dos et deux cornes lyriformes poussent sur son front. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 16

Rendez-vous au [102](#)

Plus de 15

Rendez-vous au [191](#)

## 141

Toute la troupe est déjà à l'ouvrage quand vous sortez du refuge où vous avez dormi à poings fermés. Dehors, il fait bon. Le soleil est à son zénith, le ciel est bleu et la journée s'annonce belle.

- Il y a du bouillon sur le feu, déclare Lohise du haut de son perchoir.

- Merci bien, répondez-vous.

Vous marchez vers ce qui reste du grand feu de la veillée : un lit de braises au-dessus duquel, dans une petite marmite, chauffe un brouet au fumet délicat. Vous avez terminé votre petit déjeuner quand Jeff abandonne son exercice de jonglage pour venir s'asseoir à côté de vous.

- La fortune sourit aux audacieux, dit-il. Veux-tu que l'un de nous t'enseigne le b, a, ba, de son métier ?

- Si je veux ? Et comment ! répondez-vous avec entrain.

- Ton enthousiasme fait plaisir à voir, ajoute Jeff. Reste à savoir avec qui tu souhaites passer l'après-midi.

- J'avoue avoir une préférence, déclarez-vous.

En disant cela, vers qui vos regards se dirigent-ils ? Si c'est vers :

Jeff	Rendez-vous au <a href="#">176</a>
Lohise	Rendez-vous au <a href="#">211</a>
M. Groc	Rendez-vous au <a href="#">249</a>
Le magicien d'Yf	Rendez-vous au <a href="#">11</a>
Com et Hic	Rendez-vous au <a href="#">143</a>

## 142

Vous êtes hors d'haleine quand vous atteignez l'orée du bois de Chymès, sain et sauf. - Froussard ! Lâche !

C'est ce que vous entendez pendant que vous ralentissez votre course pour vous arrêter tout à fait quelques mètres plus loin, derrière un arbre grossièrement taillé - comme tous les arbres du bois de Chymès - à l'effigie de dieux aux visages grimaçants. Le souffle court, les nerfs à fleur de peau, vous jetez un coup d'oeil en arrière. Si votre lance avait fait mouche avant que vous ne preniez la poudre d'escampette, rendez-vous au [193](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).

## 143

En choisissant d'apprendre les rudiments du métier de baladin, vous étiez à mille lieues d'imaginer combien l'après-midi allait être éprouvant. En compagnie de Com et de Hic, vous avez très vite compris que faire rire n'est pas une mince affaire. Force vous a été de constater qu'un numéro d'histrion ne laisse rien au hasard. Chaque chute, chaque grimace, chaque blague est travaillée avec patience jusqu'à atteindre la perfection. Bien entendu, en une demi-journée, vous n'avez pas eu le temps de devenir un bouffon digne de ce nom. Cependant, vous avez découvert une facette du métier de baladin qui pourrait vous être utile à l'avenir : le maquillage. Grâce aux conseils avisés des deux

nains, vous savez comment modifier votre visage en utilisant les produits contenus dans la petite boîte dont ils vous ont fait cadeau : fond de teint, fards, poudres, rouge et ombres. Sur la *Feuille d'Aventure*, ajoutez une trousse de maquillage à la liste de votre équipement. Ensuite, rendez-vous au [94](#).

## 144

Comme chaque fois que votre vie est menacée, vous vous attendez à quelque prodige. Ce qui ne manque pas de se produire quand la démonsse, d'un geste vif, jette sa cordelette dans votre direction. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 15

Rendez-vous au [165](#)

Plus de 14

Rendez-vous au [115](#)

## 145

L'Om cesse de rire à l'instant où vous retirez sa lance de vos chairs en poussant un cri de douleur. Puis il fait halte quand vous reprenez votre épée à la main. Si vous pensez que votre état de santé vous permet encore de combattre, rendez-vous au [244](#). Sinon, rendez-vous au [133](#).

## 146

Dans l'air glacé du Grand Nord de votre Terre natale, la fourrure du Glouton possède une propriété remarquable : elle ne se couvre pas de givre. Hélas, vos coups d'épée avaient fait des ravages et vous aviez renoncé à dépouiller l'animal de sa peau avant de reprendre le cours de votre quête. Rendez-vous au [30](#).

Quand Esus pousse la porte du Temple, le spectacle qui s'offre à vous vous plonge dans un abîme de perplexité : ce lieu saint est bel et bien dédié au Bon Dieu des Celtes de votre Terre natale ! En témoignent les quatre lourds piliers sculptés à l'effigie d'un homme portant un chaudron et une grosse massue, qui soutiennent une petite salle bien éclairée.

- Qui est cet Om ? demande le druide debout derrière un autel encombré par toutes sortes de récipients, dont un grand chaudron.

- Il s'appelle Jack Madrygal, répond votre guide. Il vous apporte des nouvelles de Yemric.

- Approchez, Jack Madrygal ! dit alors Cù Chulainn. J'ai hâte de vous entendre.

Pendant que vous franchissez, seul, les quelques mètres qui vous séparent de l'immense table de pierre, vous observez le Grand Druides d'Ambryn avec attention. Des sourcils broussailleux barrent l'ovale du visage de cet Om dont le regard pénétrant vous fait tout de suite oublier les rides de son front. Il porte une abondante moustache qui masque la forme exacte de ses lèvres, que vous devinez fines sous un nez long et droit, ainsi qu'une longue barbe qui lui cache les joues, le menton et le cou.

- Je vous écoute, dit-il en vous regardant bien en face, dans le blanc des yeux.

Suivant le conseil de l'Oracle de Balkh, vous racontez votre histoire à Cù Chulainn. Quand vous lui annoncez la mort de son émissaire, des larmes embuent les yeux du vieil Om qui, la gorge nouée, vous apprend que Yemric Deneb était son petit-fils. Quelques minutes plus tard, au moment où vous lui dites que des créatures maléfiques entrent dans le monde de Thulé par l'Œil de Grizim, il pousse un soupir résigné.

- Tout est de ma faute, déclare-t-il en vous donnant l'impression d'avoir brusquement vieilli de plusieurs dizaines d'années. Comme vous, par d'autres voies, j'ai travaillé pendant des décades dans le but, jamais atteint, de triompher du temps. Désespéré par de trop nombreux échecs, j'ai finalement demandé à Yemric de consulter l'Oracle de Balkh pour moi, afin qu'il obtienne le secret de l'immortalité. Mais, en échange de la jeunesse éternelle dont je rêvais, l'Oracle a certainement demandé à mon petit-fils d'aller chercher dans un autre univers cet Œuf de Féerie dont vous m'avez parlé, puis de le lui rapporter dans le bois de Chymès. Non seulement j'ai envoyé Yemric à la mort mais, en plus, c'est le monde de Thulé tout entier qui est maintenant menacé.

- Tout n'est pas encore perdu, dites-vous avec fermeté. Le démon qui a juré ma perte ne s'intéresse pas à Thulé et je saurai comment sauver l'Œuf de Féerie si, comme me l'a demandé l'Oracle de Balkh, je réussis à purifier la Fontaine du Doute. De plus, aussi étrange que cela puisse paraître, je sais que votre petit-fils n'est pas mort. Il vit dans l'Œuf de Féerie, ce monde secret pour lequel il s'est battu avec vaillance et dont je suis devenu le protecteur. Je suis sûr que vous le reverrez un jour. - Vous faites renaître l'espoir dans le cœur meurtri d'un vieillard, Jack Madrygal, déclare Cù Chulainn en plongeant une coupe de bronze dans le chaudron qui occupe le centre de son autel. Cet élixir, ajoute-t-il en vous tendant la coupe remplie à ras bord d'un liquide épais de couleur brune, vous donnera la force de Dagda.

Si vous soupçonnez le Grand Druide d'Ambryn de vouloir apaiser la colère de ses dieux en leur offrant le sacrifice de votre vie, rendez-vous au [225](#). Sinon, rendez-vous au [52](#).

## 148

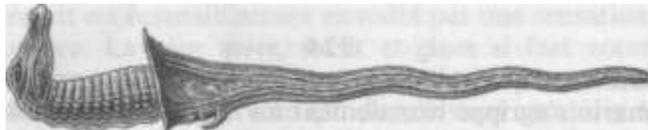
Vous bondissez... mais pas assez haut ! Pour quelques centimètres, vous manquez la branche que vous souhaitiez attraper. Le Sanglier traverse la route d'Ambryn au pas de charge quand vous retrouvez la terre ferme. Si vous décidez de sauter une seconde fois avant que l'animal ne soit sur vous, rendez-vous au [22](#). Sinon, dégainez votre épée et rendez-vous au [39](#).

## 149

Vous croyez être tiré d'affaire quand... le vent tombe ! Horrifié, vous comprenez que vous venez de perdre la maîtrise que vous exercez sur les pouvoirs magiques de l'Œuf de Féerie. Cette fois, vous n'empêcherez pas la Pieuvre Géante d'attaquer le bateau du capitaine Lynch. Dans le sillage de *YAngus*, ce prédateur terrifiant n'a pas renoncé à sa proie. Rendez-vous au [124](#).

## 150

Surpris par ces bruits étranges, la créature relâche légèrement son étreinte. Vous profitez de ce moment de répit pour respirer une bonne goulée d'air et reprendre vos esprits. Rendez-vous au [89](#).



## 151

- Une dernière fois, Jack Madrygal, poursuit l'Om en se préparant à jeter sa lance. Ton sac ou la vie ! La situation vous semble désespérée quand votre compagnon magique vous prodigue une aide précieuse. Sous l'effet d'une force surnaturelle, la hampe des lances des trois guerriers se voile. En un instant, le bois se déforme en craquant.

- Fuyez, misérables ! déclarez-vous d'une voix théâtrale. Fuyez ou je ramollis vos os comme le bois de vos lances !

En proie à une peur panique, les deux acolytes de votre interlocuteur se sauvent en abandonnant leurs lances derrière eux. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 15

Rendez-vous au [116](#)

Plus de 14

Rendez-vous au [212](#)

## 152

L'animal se rue à la charge dans le but évident de vous sauter à la gorge quand l'Œuf de Féerie vous confère le pouvoir de lancer des rayons destructeurs. En une fraction de seconde, deux rais de lumière filtrent de vos paupières mi-closes pour traverser l'espace qui sépare vos yeux de ceux du Glouton. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 13

Rendez-vous au [179](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [233](#)

## 153

- Vous ne le regretterez pas, dit Jâbir. Ma potion a des vertus tout à fait remarquables.

En effet, la Potion de Vitalité que vous venez d'acquérir vous permettra, à trois reprises, de rétablir votre total de Vitalité à son maximum. Sur la *Feuille d'Aventure*, n'oubliez pas d'ajouter cette potion à la liste de votre équipement et de supprimer la pierre d'Anath de la liste des pierres en votre possession. Ensuite, rendez-vous au [214](#).

## 154

La situation vous semble désespérée quand le fer de votre lance ricoche contre une dalle de la route d'Ambryn sans avoir touché sa cible. Si vous souhaitez maintenant grimper à l'arbre, rendez-vous au [76](#). Sinon, dégainez votre épée et rendez-vous au [39](#).

## 155

L'oxygène vous manque quand, faisant appel à l'énergie bienfaisante de l'Œuf de Féerie, vous trouvez la force de rompre le maléfice qui conférait à la cordelette de votre ennemie son pouvoir de strangulation. Vous êtes de nouveau libre de respirer.

- Ah, petit misérable ! s'exclame la démonsse. Il m'a fallu plus d'un siècle pour fabriquer cette corde avec les cheveux de mes victimes. Tu vas me le payer !

Retranchez 1 point à votre total de Pouvoir puis rendez-vous au [227](#).

## 156

A moins que vous ne soyez incapable de dominer la voix de votre corps d'emprunt, il faudra bientôt réviser votre jugement selon lequel toutes les légendes ont un fond de vérité : ce n'est pas un chant envoûtant qui monte de votre gorge, mais une cacophonie de sons discordants ! De plus, l'intelligence de l'animal qui pique droit sur vous est si médiocre que votre métamorphose, pourtant soudaine et spectaculaire, ne le trouble visiblement pas. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à 10 (le total d'Initiative de la Harpie compte tenu des circonstances) rendez-vous au [72](#). Sinon, rendez-vous au [7](#).

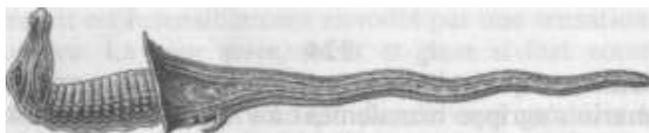
## 157

Le choc est violent ! Une des lances jetées sur vous se plante dans votre sac à dos. Vous perdez 2 points de Vitalité, vous trébuchez et vous tombez de tout votre long dans l'herbe de l'île Verte. -

J'ai eu ! crie d'une voix triomphante l'Om à qui vous devez d'avoir mordu la poussière. Vous vous relevez très vite et vous ôtez votre sac avant de vous retourner. Vous tirez votre lame du fourreau... Si votre lance a fait mouche il y a quelques secondes, rendez-vous au [41](#). Sinon, rendez-vous au [108](#).

## 158

Vous savez pourquoi votre ennemi nocturne - dont les yeux sont à l'évidence capables de percer l'obscurité qui vous aveugle toujours - pousse maintenant un hurlement de terreur : en un instant, par la magie de l'Œuf de Féerie, vous êtes devenu la manifestation dans le monde de Thulé d'une créature jadis vénérée par de nombreux peuples de votre Terre natale... Une peau couverte d'écaillés, une langue terminée par une pointe bifide, un corps d'une quarantaine de centimètres de diamètre, huit mètres de long et pesant plus d'une centaine de kilos : vous êtes un Serpent ! Et votre agresseur ne risque plus de vous tordre le cou ! Si vous étiez un reptile ordinaire, peut-être seriez-vous troublé par l'obscurité. Mais votre esprit humain domine totalement votre corps d'ophidien constricteur qui, sans que votre mystérieux agresseur ait le temps de réagir, se détend avec la rapidité d'un ressort. Dans l'instant suivant, vous enserrez votre ennemi dans l'étau de vos puissants anneaux. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Serpent et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, reprenez forme humaine et rendez-vous au [64](#).



## 159

- Toutefois, ajoutez l'artisan, si vous me donnez la peau qui se trouve accrochée à votre sac, vous n'aurez pas besoin de délier votre bourse. Si vous acceptez l'échange, supprimez la peau de Glouton de la *Feuille d'Aventure*. Sinon, payez deux coins d'argent et cinq coins de cuivre. Quelle que soit votre décision, rendez-vous au [87](#).

## 160

En un instant, pendant que votre agresseur se sert de ses pattes de devant pour se hisser, vous comprenez que votre vie ne tient plus qu'à un fil. Le but du Glouton n'est pas de vous faire tomber à la renverse - il ne pèse pas assez lourd pour espérer y parvenir - mais de planter ses dents effilées comme des rasoirs dans votre gorge. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [82](#). Sinon, rendez-vous au [40](#).

## 161

Soudain, un frisson vous parcourt l'échine. Avez-vous perdu la raison ? Êtes-vous le jouet d'une hallucination ?... Entre vous et le guerrier du village de Cercœur apparaît une large porte d'airain dont les deux battants se ferment lentement. « Il est mort ! » pensez-vous en comprenant que vous ne vous trouvez plus dans la forêt d'Emrod, mais sous la voûte de l'affreuse caverne où, selon la mythologie de votre Terre natale, Cerbère exerce ses lugubres fonctions de gardien. Sur le moment, vous éprouvez une angoisse sourde, une peur d'autant plus intense que vous reprenez brusquement forme humaine. Mais vous retrouvez la sérénité quand la porte des Enfers, une fois close, disparaît aussi subitement qu'elle était apparue et, avec elle, la grotte aux vapeurs pestilentielles ainsi que le corps du bandit qui voulait s'approprier vos biens. Convaincu de l'inutilité d'une poursuite des deux autres voleurs, vous poursuivez votre chemin. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en

Cerbère et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous dans la **forêt d'Emrod**.

## 162

Comme il vous a ouvert les portes d'Ambryn, le nom de Yemric Deneb vous permet d'accéder au quartier du Temple sans la moindre difficulté. Vous y êtes introduit après quelques minutes d'attente par un Om d'une stature impressionnante qui, ayant commandé à Ilkey et à deux autres sentinelles de retourner à leur poste, souffle dans une trompette dont le pavillon est orné d'une tête de chien. Pendant que l'instrument guerrier produit un son strident, vous promenez au hasard des regards éberlués sur... de longs bâtiments de pierre, d'un étage, dont la hauteur n'excède jamais celle de l'enceinte et qui encadrent de trois côtés une vaste cour pavée de mosaïques. Cette vision inattendue vous donne l'impression d'avoir fait un saut dans le temps. En pénétrant dans l'enceinte du quartier du Temple, vous avez quitté une cité de l'âge du fer pour entrer dans une ville dont l'architecture évoque l'époque romano-celtique de votre Terre natale. - Venez avec moi, Jack Madrygal, déclare l'Om un instant après avoir entendu une sonnerie rauque, provenant d'un bâtiment situé droit devant vous, qui répondait à son appel.

Vous emboîtez le pas de votre nouveau guide. « Il doit être très riche », pensez-vous en appréciant la valeur de son équipement pendant que vous traversez la cour déserte. En plus de son encombrante trompette de guerre, l'Om porte une épée dans un large fourreau finement ouvragé, un cimier de bronze muni d'oreillons relevables et surmonté de cornes, un torque en or ainsi que de nombreux bijoux en argent : fibules, bracelets, bagues et boucle de ceinture. Rendez-vous au [Temple de Dagda](#).

## 163

Ayant manqué votre saut, vous retombez au mauvais endroit et au mauvais moment. Derrière vous, il y a un arbre. Devant vous, il y a une bête féroce qui vous charge au mépris de son existence. Votre quête s'achève quand le Sanglier Géant vous écrase contre l'arbre en se donnant la mort. Vous exhalez votre dernier soupir dans l'instant suivant, en vous demandant quelle mouche a bien pu piquer cet animal... *Fin d'Aventure.*

## 164

Après vous avoir emmené dans un grand réfectoire où vous avez rapidement déjeuné en compagnie de druides peu loquaces, Esus vous conduit hors de l'enceinte du quartier du Temple. Là, il vous demande si vous souhaitez commencer votre visite d'Ambryn par le quartier des forgerons (rendez-vous au [117](#)), les ateliers des artisans des principales rues d'Ambryn (rendez-vous au [77](#)) ou la place du marché (rendez-vous au [236](#)).

## 165

Votre compagnon magique est plus prompt que vos réflexes. Avec la rapidité de l'éclair, il dresse une barrière immatérielle entre vous et la cordelette qui, lancée avec une précision diabolique, menaçait de s'enrouler autour de votre cou. - Bien joué ! s'exclame la démonsse. Mais ne crie pas victoire. Entre nous, la partie ne fait que commencer.

Rendez-vous au [227](#).

## 166

Le guerrier s'approche en riant aux éclats quand vous lâchez votre épée afin d'empoigner la hampe de sa lance, résolu à puiser au plus profond de vos ressources pour trouver la force... Vous tirez d'un coup sec ! Retranchez le résultat du lancer d'un dé de votre total de Vitalité. Si vous succombez, rendez-vous au [61](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

## 167

- A ma connaissance, déclare Jâbir, la phosphorescence est malheureusement la seule propriété d'une pierre de Bora. Ce qui est, convenez-en, un don de la nature déjà fort appréciable. Rendez-vous au [214](#).

## 168

Vous vous débattez comme un beau diable, mais la créature ne lâche pas prise. Sa position - elle est assise sur vous - lui offre un avantage certain. Retranchez le résultat du lancer d'un dé de votre total de Vitalité. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [89](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).

## 169

Emporté par son élan, l'animal galope encore pendant quelques secondes avant de s'effondrer de toute sa masse entre la route d'Ambryn et vous. Vous découvrez alors, hébété, que l'explosion a désintégré une bonne moitié de la hure du Sanglier Géant. Sur la *Feuille d'Aventure*, supprimez la lance de la liste de vos armes. Ensuite, rendez-vous au [241](#).

## 170

Bien que cette hypothèse vous semble hautement improbable, une autre créature maléfique pourrait fort bien vous attendre dans le refuge qui vous sépare encore d'Ambryn. C'est pourquoi vous avez décidé de quitter la route pour marcher vers l'ouest. Vous comptez atteindre la rive orientale de l'Es-trech avant la tombée de la nuit, dormir à la belle étoile et il ne vous restera plus qu'à suivre le cours du fleuve pendant deux jours pour rallier Ambryn. Vous trouvez cette supposition bien optimiste quand, une heure après le lever du jour, vous pénétrez dans une partie de la forêt si sombre et si dense que vous devez utiliser la pierre de Bora pour vous éclairer et l'épée pour vous frayer un chemin à travers un inextricable labyrinthe de racines et de buissons d'épineux. Si cette nature hostile vous incite à retourner

sur la route d'Ambryn, rendez-vous à la clairière de la [Pierre Percée](#). Sinon, utilisez votre corde pour accrocher la lance et le bouclier à votre sac à dos et rendez-vous au [16](#).

### 171

L'instant suivant, vous poursuivez la chasse vers le sud. A en croire votre instinct de Cerbère, vous talonnez le misérable voleur qui a osé vous menacer de sa lance dans l'île Verte. Vous rattrapez l'Om moins d'une minute plus tard et vous le faites trébucher en lui mordant le mollet. Déséquilibré, il tombe à terre en poussant un hurlement de terreur, puis un cri de douleur quand sa tête heurte violemment une grosse racine. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 17

Rendez-vous au [215](#)

Plus de 16

Rendez-vous au [161](#)

### 172

En deux temps trois mouvements, vous déplacez un banc et vous saisissez le second. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [37](#). Sinon, rendez-vous au [84](#).

### 173

Il fait nuit depuis plus d'une heure et vous avez achevé votre repas quand Esus demande : - Avez-vous d'autres questions ?

- Non, répondez-vous. Je voudrais me reposer maintenant et, si vous le permettez, me lever tôt demain matin pour avoir le temps de visiter Ambryn.

- Je vous accompagnerai, dit le druide.

- Excellente idée, déclarez-vous.

Esus vous quitte en emportant le plateau du dîner. Peu après, une fois les volets clos et la porte de votre cellule fermée à double tour, vous vous allongez afin de prendre quelques heures d'un sommeil bien mérité. Après une nuit pendant laquelle rien n'est venu troubler votre repas, Esus vous réveille en cognant à la porte.

- Vous avez de la chance, Jack Madrygal, dit-il quand, une fois habillé, ayant déverrouillé puis ouvert la porte, vous invitez le druide à entrer dans votre cellule. Non seulement j'ai obtenu confirmation de votre départ en fin de matinée, mais la pluie a cessé de tomber pendant la nuit. Dehors, il fait un temps superbe.

Sur la *Feuille d'Aventure*, ajoutez le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité, sans dépasser votre total de départ. Ensuite, prenez vos armes, votre sac à dos et rendez-vous au [164](#).

## 174

- Je vais bien, répondez-vous, rassuré par l'attitude bienveillante de votre interlocuteur.

- A la bonne heure, poursuit-il en traversant la route d'Ambryn, aussitôt suivi du reste de la troupe. Nous traquons ce solitaire depuis l'aube. Je l'ai touché ce matin, mais seulement blessé.

La mise et l'équipement des trois Oms vous fait penser que ce sont des chasseurs. Tous portent une tunique, un pantalon et des bottes de peau, une cape doublée de fourrure, une besace, une corne d'appel, un poignard, un arc et un carquois. Celui qui s'est adressé à vous est grand et mince, comme l'un des deux autres Oms qui, à en juger par la ressemblance, pourrait bien être son fils. Le troisième est un véritable colosse, à peine moins hirsute que l'ours qu'il tient en laisse au bout d'une longue chaîne de fer.

- Si je comprends bien, déclarez-vous en sentant la moutarde vous monter au nez, cet animal était fou de douleur quand il m'a chargé ?

- C'est vrai, réplique l'Om sans ambages. Et je vous dois des excuses. Ma maladresse aurait pu vous coûter la vie. Mais je sais comment me faire pardonner. Vous aimez le cuissot de sanglier ?

- Oui, acquiescez-vous après quelques secondes de réflexion, tranquilisé par la franchise de votre interlocuteur. En fait, j'allais déjeuner quand cette bête féroce m'a attaqué.

- Dans ce cas, vous êtes mon invité. Il n'y aura pas de sanglier au menu ce midi, mais si vous voulez bien rester avec nous jusqu'à ce soir, je vous promets un festin de roi.

L'Om sourit en vous tendant une main que vous acceptez bien volontiers de serrer avant qu'il ne fasse les présentations. Contrairement à ce que vous aviez pensé, vos hôtes ne sont pas des chasseurs de profession, mais des gens du voyage, des bateleurs. L'Om qui vous a invité s'appelle Jeff. Il est jongleur et lanceur de couteaux comme son fils Scorpio. Le colosse, c'est M. Groc, montreur d'animaux et lutteur. Quant à l'ours, qui répond au nom d'Oblib, il vous a pris en affection dès le premier contact, à l'étonnement de son propriétaire. Si vous avez dû supprimer la lance de votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [131](#). Sinon, rendez-vous au [192](#).

## 175

Les guerriers sont déjà loin quand vous reprenez forme humaine en remerciant, par la pensée, votre compagnon magique. Si l'Œuf de Féerie ne vous avait pas transformé, vous auriez été obligé de combattre pour sauvegarder vos biens... à un contre trois ! N'oubliez pas de prendre note sur la *Feuille d'Aventure* de votre métamorphose en Cerbère et d'ajouter 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous dans la [forêt d'Emrod](#).

## 176

- Jongle avec ton esprit avant de mettre ton corps à l'épreuve. Ne regarde pas tes mains ! Tu dois voir les balles de cuir au moment où elles atteignent le sommet de leur course. Si tu baisses les yeux, tu ne pourras pas prévoir où les balles vont descendre ! En appliquant à la lettre les conseils avisés de Jeff et de Scorpio, vous parvenez rapidement à jongler avec trois balles, plus difficilement avec quatre, et il faut attendre la fin de l'après-midi pour que vous maîtrisiez une balle de plus.

- Bravo ! dit Jeff. Tu es vraiment doué ! Je ne connais personne qui puisse se vanter d'avoir appris à jongler avec autant de balles en si peu de temps. Mais tu viens d'atteindre ta première limite, Jack des Cinq, et il te faudra beaucoup de patience si tu veux un jour maîtriser une sixième balle. Sur ces mots, Jeff vous offre six balles de cuir. Ajoutez-les à votre liste d'équipement sur la *Feuille d'Aventure*. Ensuite, rendez-vous au [94](#).

## 177

Vous vous apprêtez à dégainer votre lame quand, agissant selon votre volonté, l'Œuf de Féerie libère son pouvoir à votre avantage. L'air semble vibrer autour de vous quand un vent arrière, chaud et violent donne une impulsion irrésistible à *YAngus*. Mû par cette force surnaturelle, le bateau du capitaine Lynch fend soudain les flots à une vitesse folle. Ce faisant, il échappe aux tentacules du monstre marin qui s'étaient tendus dans le but d'agripper la poupe du navire. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 14

Rendez-vous au [149](#)

Plus de 13

Rendez-vous au [204](#)

## 178

Une fois remis de vos émotions, convaincu de l'inutilité d'une poursuite des deux autres voleurs, vous fouillez la dépouille du guerrier. Dans ses vêtements, vous dénicher une bourse qui vous permet d'ajouter deux coins d'argent et quatre coins de cuivre à votre fortune sur la *Feuille d'Aventure*. Sur lui, vous trouvez un torque d'argent et un bracelet d'or. Si vous n'éprouvez aucun scrupule à l'idée de prendre ces bijoux, rendez-vous au [56](#). Sinon, rendez-vous dans la [forêt d'Emrod](#).

## 179

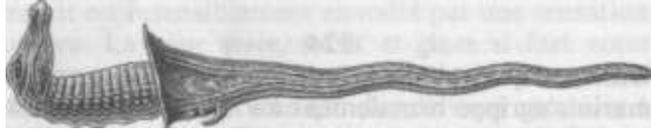
Lancez quatre dés pour évaluer la blessure infligée à votre adversaire par vos rayons de lumière. Si le résultat est supérieur ou égal à 20 (le total de Vitalité du Glouton), rendez-vous au [228](#). S'il est inférieur, prenez note du nombre de points de Vitalité perdus par le Glouton et rendez-vous au [92](#).

## 180

Vous avez beau faire, l'artisan refuse obstinément de marchander les prix de ses créations. En conséquence, il vous en coûtera deux owes si vous voulez acquérir son torque d'or et une owe si vous souhaitez acheter son peigne d'argent rehaussé d'or. Si vous cédez à la tentation, modifiez la *Feuille d'Aventure* en fonction de votre dépense. Sinon, passez votre chemin. Dans les deux cas, rendez-vous au [130](#).

## 181

A en juger par son attitude agressive, aucun doute n'est possible : cette bête va vous charger ! Et vous ne parvenez pas à puiser au creuset des forces surnaturelles de l'Œuf de Féerie. Si vous voulez grimper à l'arbre au pied duquel vous vous étiez installé pour déjeuner, rendez-vous au [85](#). Sinon, rendez-vous au [205](#).



## 182

Vos cheveux se dressent sur votre tête quand, un instant après avoir ouvert la porte du refuge... Bien qu'elle lui ressemble comme deux gouttes d'eau, la femme qui se jette dans vos bras n'est pas votre amie Lohise, mais une Succube, une démonsse aux canines aiguës, un monstre capable de modifier son apparence physique et le timbre de sa voix. L'impression désagréable que vous avez éprouvée cet après-midi n'était donc pas le fruit de votre imagination. Cette créature satanique - réputée dans votre monde pour séduire les hommes pendant la nuit - vous a certainement observé pendant votre séjour chez les bateleurs, puis suivi pour vous tendre le piège dans lequel vous venez de tomber.

Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 12

Rendez-vous au [202](#)

De 12 à 13

Rendez-vous au [126](#)

Plus de 13

Rendez-vous au [239](#)

## 183

L'animal pique droit sur vous et vous vous préparez à jeter votre lance quand vous trouvez la force de puiser au creuset des ressources surnaturelles de l'Œuf de Féerie. Tout d'un coup... Vous vous demandez ce qui se passe à l'instant précis où l'enveloppe immatérielle qui vous entoure s'embrase soudain comme une torche.

- Par les feux de l'enfer ! jurez-vous, abasourdi, en comprenant que vous êtes maintenant entourés et tout ce que vous

portez sur vous - par les flammes d'un brasier dont vous ne sentez pas la chaleur.

Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à 10 (le total d'Initiative de votre adversaire en la circonstance) rendez-vous au [21](#). Sinon, rendez-vous au [234](#).

## 184

- Donne-nous ton sac et tu auras la vie sauve ! entendez-vous pendant que vous invoquez la puissance surnaturelle de l'Œuf de Féerie. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 12	Rendez-vous au <a href="#">101</a>
De 12 à 13	Rendez-vous au <a href="#">151</a>
Plus de 13	Rendez-vous au <a href="#">201</a>

## 185

Ainsi protégé, vous bénéficiez désormais d'une diminution supplémentaire de 2 points des Blessures que vous subissez. Sur la *Feuille d'Aventure*, n'oubliez pas de supprimer le Bog de la liste des pierres en votre possession. Ensuite, rendez-vous au [214](#).

## 186

Vous soupirez au terme d'une longue journée de marche, soulagé d'apercevoir enfin le premier des trois refuges qui vous séparent encore d'Ambryn. Bien sûr, la vue de la cabane de bois où vous dormirez cette nuit n'apaise pas le sentiment de solitude que vous éprouvez depuis ce matin. Cependant, cette vision vous libère d'une angoisse sourde. Depuis des heures, bien qu'aucun bruit suspect ne vous permette de l'affirmer avec certitude, vous avez eu l'impression d'être épié. C'est pourquoi vous vous sentez mieux, quelques minutes plus tard, une fois la porte du refuge

refermée. Mais, comme vous n'êtes pas encore complètement rassuré, vous décidez de vous entourer d'un luxe de précautions. D'abord, vous sortez la pierre de Bora de votre sac à dos. Ensuite, vous bloquez la porte en utilisant la table et les deux bancs qui se trouvent dans la cabane. Enfin, vous fermez les volets intérieurs du refuge. Ainsi coupé du monde extérieur, à la lumière prodiguée par les propriétés phosphorescentes de la pierre de Bora, il ne vous reste plus qu'à profiter de la prévoyance du dernier voyageur qui a fait halte en ce lieu. Grâce à lui, vous disposez d'une réserve de bois sec amplement suffisante pour allumer une bonne flambée dans la cheminée de votre abri. Rendez-vous au [Refuge](#).

## 187

- Maître ? demande le druide resté à l'entrée du Temple.
- Que nos meilleurs marins préparent au plus vite notre bateau le plus rapide, déclare Cù Chulainn. Ils devront emmener Jack Madrygal à Tara.
- Il en sera fait selon votre volonté, réplique Esus.
- Maintenant, Jack Madrygal, dit le Grand Druide d'Ambryn d'une voix où perce une pointe d'émotion, je voudrais rester seul. Esus répondra à vos questions aussi bien que je le ferais moi-même. Je prierai Dagda de veiller sur vous.

Une heure après avoir pris congé de Cù Chulainn, Esus a tenu toutes ses promesses d'hospitalité. Il vous a d'abord emmené dans la chambre où vous dormirez cette nuit : une petite pièce rectangulaire simplement meublée d'un lit, d'une table et d'une chaise. Là, il vous a confié la clef de l'unique porte de la cellule pour vous convaincre de déposer vos armes et votre équipement. Ensuite, le druide vous a conduit dans la maison des ablutions du quartier du Temple où vous avez pris un bain et passé des vêtements secs semblables à ceux que vous portiez avant de vous laver. Enfin, après vous avoir raccompagné jusqu'au seuil de votre chambre, Esus vous a laissé seul pendant quelques

minutes. A son retour, il porte un lourd plateau chargé de victuailles.

- J'apporte une bonne nouvelle, déclare le druide en posant le plateau de bronze sur la table de votre cellule. Vous pourrez prendre la mer dès demain, en fin de matinée.

- Excellent, dites-vous en invitant Esus à s'asseoir sur votre lit avant de vous attabler.

Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [67](#). Sinon, rendez-vous au [27](#).

## 188

Vous êtes prêt à défendre votre vie à la pointe de l'épée quand l'Œuf de Féerie vous métamorphose en Chouette, ce seigneur de la nuit que les habitants de la Grèce avaient choisi pour symbole de la cité d'Athènes. Dans l'instant suivant, en quelques battements d'ailes, vous vous placez hors de l'atteinte des griffes et des dents du Glouton qui s'arrête en pleine course, frappé de stupeur. Pendant que vous prenez de l'altitude, vous découvrez le monde qui vous entoure sous un jour nouveau. L'obscurité est le royaume du rapace que vous êtes devenu grâce à l'énergie surnaturelle de votre compagnon magique. Votre vue est cent fois plus pénétrante que celle d'un homme. Votre ouïe est d'une grande finesse. Vos plumes sont si légères et si douces que vous n'entendez pratiquement aucun bruissement quand vous battez l'air. Si, ainsi transformé, vous voulez châtier le Glouton de sa témérité, rendez-vous au [137](#). Sinon, rendez-vous au [216](#).

## 189

Vous livrez cette première bataille à un contre deux, le troisième brigand n'ayant aucun scrupule à rester en retrait d'où il exhorte ses acolytes à vous donner la mort.

PREMIER VOLEUR IN: 8 co : 8 vi : 18 BL : 2D

SECOND VOLEUR IN : 7 co : 8 vi : 15 BL : 2D

Au cours de cette lutte, vos ennemis bénéficieront de la protection d'un bouclier de cuir. De ce fait, quand vous réussirez un Tour de Combat, vous devrez retrancher 2 points du montant des Blessures infligées à l'adversaire de votre choix - en considérant comme nul un résultat négatif. D'autre part, n'oubliez pas qu'un bouclier de cuir se brise si son porteur encaisse d'un seul coup une perte d'au moins 10 points de Vitalité. Si vous parvenez à vous défaire de vos agresseurs, rendez-vous au [32](#). Sinon, rendez-vous au [114](#).

## 190

Vous n'êtes pas encore entré sur la place du marché quand vous croisez un Om qui porte autour du cou un collier de dents et de griffes. Si vous souhaitez interpeller cet Om afin de lui vendre les crocs du Tigre aux Dents de Sabre que vous avez tué dans la plaine de Falmor, du temps où vous ne saviez pas encore que l'Homme aux Cent Visages s'appelait aussi l'Oracle de Balkh, rendez-vous au [112](#). Sinon, rendez-vous au [59](#).

## 191

La Succube a résisté au pouvoir pétrifiant de vos yeux amis mais elle n'est pas tirée d'affaire pour autant. Avec la rapidité d'un ressort, les serpents hérissés sur votre tête se détendent. Mordue au visage - plus d'une dizaine de fois en moins d'une seconde - la démonsse pousse un long cri de douleur, tombe à vos pieds, puis... Vous ne parvenez pas à détourner le regard d'une incroyable vision ! Sous vos yeux hébétés, alors que vous reprenez forme

humaine, la dépouille de la Succube se recroqueville, comme si elle était dévorée par un feu intérieur. En quelques secondes, il ne reste plus qu'une poignée de cendres du cadavre de votre ennemie. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Gorgone et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au **33**.

## 192

Au cours du déjeuner, vos hôtes vous ont posé peu de questions embarrassantes. En prétendant appartenir à la confrérie des Maîtres des Expériences de Tara, vous les avez vivement impressionnés. A l'évidence, les alchimistes inspirent un sentiment mêlé de crainte et de respect aux habitants du monde de Thulé. Toutefois, il vous a suffi de laisser libre cours à votre curiosité naturelle et de vous intéresser à la vie de ces gens du voyage pour les mettre en confiance et rompre la glace. Vous avez ainsi pu apprendre que la troupe de Jeff des Neuf -ainsi nommé en raison de sa capacité à jongler avec neuf balles à la fois - est la plus importante que l'on puisse trouver dans la forêt d'Emrod. En plus de lui, de Scorpio et de M. Groc, la compagnie compte quatre autres artistes : une funambule, Lohise, l'épouse de Jeff, un prestidigitateur, le magicien d'Yf, et deux bouffons, les nains Com et Hic. Vous avez aussi découvert qu'ils viennent d'Ambryn, où ils ont passé l'hiver, et qu'ils se rendent à Cercœur en prévision du rassemblement annuel des chasseurs de vestiges en partance pour le Bagrach. Enfin, vous savez maintenant que les quatre roulottes de leur caravane se trouvent à quelques heures de marche en direction d'Ambryn, au refuge que vous comptiez justement atteindre avant la tombée du jour. Après avoir déjeuné, assisté au dépeçage du Sanglier Géant par les mains expertes de M. Groc et participé à la fabrication d'un brancard destiné à transporter les quartiers de viande, vous marchez pendant tout l'après-midi. Quand vous arrivez en vue du refuge, vous êtes très satisfait. Non seulement vous n'avez rien révélé de votre histoire et des raisons de votre quête, mais vous avez également obtenu d'autres renseignements utiles. D'abord, vous avez appris qu'il vous faudra trois jours, à partir de demain

matin, pour rallier la cité d'Ambryn. Ensuite, vous avez découvert que seuls les Maîtres des Expériences peuvent entrer dans la ville de Tara. Certes, si vous ne vous étiez pas prétendu membre de la confrérie de l'Art des pierres et des métaux, vous auriez pu poser plus de questions concernant le monde de Thulé et ses habitants. Mais vous serez bientôt à Ambryn où vos interrogations trouveront certainement des réponses appropriées en compagnie du Grand Druide Cù Chulainn. De plus, pour la première fois depuis votre départ de l'île Verte, vous vous sentez vraiment en sécurité. Cette nuit, après une soirée qui vous permettra sûrement de passer un bon moment, vous pourrez enfin dormir sur vos deux oreilles. Rendez-vous à la [Caravane](#).

### 193

Contrairement à ce que vous aviez espéré, votre attaque n'a pas mis un seul brigand hors de combat. L'Om dont vous espériez vous être débarrassé a bien été blessé par votre lance, mais il n'est visiblement pas à l'article de la mort. Son bouclier a dû amortir le choc, comme en témoigne le fait qu'il l'ait échangé contre le vôtre. Rendez-vous au [46](#).

### 194

Si vous venez de voir un Serpent à Plumes, rendez-vous au [13](#). Si vous avez récemment eu maille à partir avec un Glouton, rendez-vous au [237](#).

### 195

Dans le même quartier, vous êtes également impressionné par l'ouvrage des menuisiers, des tailleurs de pierre et des tanneurs d'Ambryn.

- J'ai besoin d'un nouveau sac à dos, dites-vous à Esus.
- Le meilleur tanneur de la ville se trouve à quelques pas d'ici, déclare le druide.

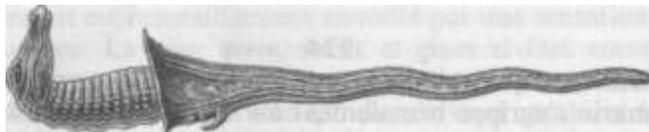
Quelques minutes plus tard, vous entrez dans le capharnaïm d'une tannerie. L'odeur est infecte, mais vous trouvez rapidement ce que vous cherchez : un havresac de cuir, beaucoup plus solide que le vôtre, ainsi qu'une besace dans laquelle vous pourriez mettre vos objets les plus précieux et garder ainsi vos trésors à portée de la main sans être obligé de transporter le reste de votre équipement.

- Combien voulez-vous pour ce sac et cette besace ? demandez-vous au tanneur en lui montrant les objets de votre convoitise.

- Deux coins d'argent pour le sac, répond l'artisan, et cinq coins de cuivre pour la besace.

- C'est un bon prix, dit Esus en réponse à votre regard interrogateur.

- Dans ce cas, déclarez-vous, l'affaire est conclue. Si vous possédez une peau de Glouton, rendez-vous au [159](#). Sinon, payez le tanneur et rendez-vous au [87](#).



## 196

Vous êtes indécis quand votre hôte tente à nouveau de vous convaincre.

- Tu ne vas tout de même pas partir après une nuit blanche ! Prends le temps de te reposer. Nous t'avons installé un matelas de plumes et une four-i ure dans le refuge. Tu y dormiras aussi bien que nous dans nos roulottes.

Si vous succombez à la tentation - vous n'avez pas dormi dans un vrai lit depuis plus d'un mois - rendez-vous au [43](#). Sinon, rendez-vous au [224](#).

## 197

Non seulement vous êtes invulnérable aux charmes diaboliques de la démonsse mais, en plus, cette créature des ténèbres est fascinée par la petite flamme qui brûle et danse devant ses yeux. Tel un oiseau prisonnier du regard hypnotique d'un serpent, elle n'oppose aucune résistance quand vous vous approchez d'elle. Sa peau blanche et froide tressaille à votre contact. Vous comprenez alors qu'il vous suffit de toucher la Diabliesse pour l'affaiblir, la priver de son énergie vitale. « Une mort à petit feu... » pensez-vous en touchant votre ennemie une seconde fois, puis une troisième... Rendez-vous au [11](#).

## 198

Un vent de panique souffle soudain sur votre esprit. Vous êtes prisonnier des instincts de la créature dont vous avez revêtu l'apparence : votre corps de Dryade refuse de quitter l'arbre dans lequel vous êtes entré ! Si vous possédez au moins 1 point de Pouvoir, rendez-vous au [29](#). Sinon, rendez-vous au [80](#).

## 199

Un accord avec les légendes qui lui ont valu les surnoms de Goulu et de Carcajou, le Glouton n'abandonne pas le combat. Blessé, affaibli, il revient à la charge, plus déterminé que jamais à vous occire. Rendez-vous au [74](#).

## 200

- Maintenant, déclare le Guide des Maîtres des Expériences de Tara, l'heure est venue de se rendre là où le passé, le présent et l'avenir s'entremêlent si étroitement que la réalité perd toute substance. Prends cette petite cloche, Jack Madrygal. En la faisant tinter trois fois, tu entreras dans le Labyrinthe du Temps. Ensuite, elle restera muette jusqu'au jour où tu atteindras enfin la Fontaine du Doute en allant toujours tout droit. Quand tu y seras parvenu, la petite cloche te préviendra. Si vous vous attendiez à quelque chose d'inhabituel en faisant sonner trois fois

la cloche de Jâbir, vous ne pensiez tout de même pas que vous alliez être transporté en un instant dans un univers de ténèbres et de lueurs soudaines où le temps n'a pas cours. Dans ce monde glacial, vous éprouvez une sourde angoisse. Vous vous attendez à tout moment à ce qu'une créature surgie du néant vous emporte et vous devez lutter de toutes vos forces pour ne pas être en proie à un sombre désespoir. Rendez-vous à la [Fontaine du Doute](#) si vous possédez au moins 1 point de pouvoir, sinon rendez-vous au [121](#).

## 201

Si vous espériez que l'Œuf de Féerie utiliserait ses pouvoirs surnaturels pour vous aider à vaincre les trois brigands, vous étiez à mille lieues de vous imaginer que vous alliez devenir... Cerbère, l'horrible chien à trois têtes qui gardait l'entrée des Enfers dans la mythologie grecque. Les guerriers sont d'autant plus frappés de crainte, que le chien est à leurs yeux, avec le sanglier, un animal sacré. Quand vous découvrez les crocs énormes de vos trois gueules béantes pour aboyer furieusement, ils tournent les talons et s'enfuient à toutes jambes.

Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 15

Rendez-vous au [175](#)

Plus de 14

Rendez-vous au [136](#)

## 202

Agissant par réflexe, vous tentez de repousser la Succube. Mais vos forces vous abandonnent subitement. En proie à une peur panique, vous comprenez que vous subissez le magnétisme de la démonsse. Si vous ne parvenez pas à puiser au creuset de l'énergie surnaturelle de votre compagnon magique, vous ne pourrez pas empêcher cette créature de vous mordre ! Si vous possédez au moins 1 point de Pouvoir, rendez-vous au [79](#). Sinon, rendez-vous au [50](#).

## 203

Il doit être deux ou trois heures du matin quand Lohise et Scorpio décident d'aller se coucher. Vous profitez de l'occasion pour prendre congé de vos hôtes tant vous êtes impatient de vous allonger sur le matelas de plumes et sous la fourrure qu'ils vous ont prêtés pour la nuit. Pour la première fois depuis plus d'un mois, grâce à l'hospitalité de ces gens du voyage que vous considérez désormais comme des amis, vous allez dormir dans un vrai lit. - Si je bâille à me décrocher la mâchoire, dites-vous à l'assemblée, ce n'est pas d'ennui, mais de fatigue. Je vous remercie tous du fond du cœur pour cette agréable soirée.

Sur la *Feuille d'Aventure*, ajoutez le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité, sans dépasser le total de départ. Ensuite, rendez-vous au [68](#).

## 204

Fidèle à sa réputation de prédateur obstiné, la Pieuvre Géante engage la poursuite. Mais *VAngus* la distance si rapidement qu'elle finit par renoncer à sa proie. Le vent tombe dans l'instant suivant. A bord, les marins manifestent leur joie, à l'exception du capitaine Lynch, le seul Om à bord qui ait perçu l'aura dont vous avez été entouré pendant quelques minutes.

- Co... Comment ? balbutie-t-il en vous adressant un regard hébété.

- C'est une longue histoire, déclarez-vous sur un ton détaché.

Cette histoire, votre histoire, vous passez le reste de la journée et une partie de la soirée à la raconter au capitaine de *VAngus* qui, en retour, vous apprend le b.a.-ba, de la navigation. Rendez-vous à Tara.

## 205

Comme vous l'aviez craint, le Sanglier Géant s'élançe tête baissée, les défenses pointées dans votre direction. Le moment est venu de prendre une décision. Vous devez agir, vite ! Si vous jetez votre lance sur l'animal, rendez-vous au [111](#). Si, tout bien réfléchi, vous décidez de grimper à l'arbre, rendez-vous au [85](#).

## 206

Vous êtes confiant en vos chances de rallier la plus grande des trois cités de la forêt d'Emrod dans deux jours quand, quatre heures après l'aube, la route d'Ambryn débouche de la forêt dans une petite clairière. Au centre de la trouée se dresse un imposant pilier de forme rectangulaire, trois fois plus haut que large, creusé de niches dans lesquelles vous apercevez... «Ce sont des crânes!» pensez-vous, saisi d'horreur, avant de faire une découverte rassurante : réduites à l'état de squelettes, les têtes logées dans les cavités du monument monolithe ont visiblement subi l'usure du temps. Cette colonne autour de laquelle la route forme une placette, date d'une époque où les Oms de ce monde, comme les Celtes de votre Terre natale, croyaient que la tête était la demeure de l'âme, de la vie, le symbole de la divinité et des pouvoirs de l'autre monde. Partant de cette croyance, les guerriers laissaient parfois les crânes de leurs adversaires à l'emplacement où le combat s'était déroulé, afin de se concilier les esprits du lieu qui leur avaient permis de remporter la victoire.

- Douze trophées par face font... quarante-huit ! vous exclamez-vous en estimant le nombre total des trophées logés dans le pilier.

Cette clairière a dû être le théâtre d'une rude bataille. Cela vous paraît évident quand vous vous approchez à pas mesurés de ce que vous considérez maintenant comme un témoignage de l'obscurantisme d'un peuple primitif qui, d'après ce que vous avez appris depuis votre arrivée dans le monde de Thulé, ne



206 « Onze trophées par face font ... 44 ! »  
vous exclamez-vous en comptant  
le nombre des crânes.

pratique plus le culte des têtes coupées. Vous n'êtes plus qu'à une dizaine de mètres du monument quand vous entendez distinctement un bruit se mêler aux sifflements du vent. Vous faites aussitôt volte-face, convaincu de l'imminence d'un péril. C'est alors que vous voyez, venant de l'est, une créature étrange qui descend du ciel en fouettant l'air du battement de ses ailes.

- Par tous les diables ! vous exclamez-vous. Qu'est-ce que c'est ?

Vous pensez d'abord à un ptérodactyle. Mais cette bête est couverte de plumes. A moins qu'il ne s'agisse d'Abraxas, le dieu-oiseau de la mythologie celtique, vous voilà confronté à un animal que les érudits de votre monde originel considéreraient sûrement comme le chaînon manquant dans l'évolution entre l'ordre des reptiles et celui de la gent ailée. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9

Rendez-vous au [109](#)

De 9 à 10

Rendez-vous au [183](#)

Plus de 10

Rendez-vous au [223](#)

## 207

La brusquerie de l'attaque vous étourdit mais vous trouvez les ressources suffisantes pour réagir : vous saisissez les poignets de la créature et vous les serrez aussi fort que vous le pouvez en essayant de les écarter de votre cou. Aussitôt que l'étreinte se desserre légèrement, vous êtes à nouveau libre de respirer. Mais, dans l'instant suivant, votre assaillant saute sur vous sans crier gare. Le souffle coupé, vous ne parvenez pas à empêcher la créature de resserrer ses mains autour de votre gorge. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [89](#). Sinon, rendez-vous au [168](#).

## 208

Vous n'avez pas fait plus de trois foulées quand vous entendez un bruit, le choc du fer sur le cuir, aussitôt suivi d'un cri de douleur. - J'suis touché ! hurle le guerrier sur lequel vous avez jeté votre lance. Tuez-le ! La peur vous donne des ailes. Vous filez ventre à terre, redoutant à chaque instant d'être frappé dans le dos. Lancez trois dés, deux fois. Si le résultat d'un des lanceurs est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [157](#). Sinon, rendez-vous au [229](#).

## 209

- Si tu es bien celle que tu prétends être, dites-vous, tu n'as qu'à glisser sous la porte un objet que je puisse reconnaître.

- Mon maître m'avait prévenue, déclare sans ambages une voix féminine qui ne ressemble plus du tout à celle de votre amie funambule. Tu n'es pas une proie facile, Jack Madrygal. Mais ce n'est pas une porte de bois qui va m'empêcher de venir te chercher.

Vous n'attendez pas de savoir comment l'inconnue compte s'y prendre pour entrer dans le refuge : vous tournez les talons et vous courez aussi vite que vous le pouvez. Quand vous faites de nouveau volte-face, quelques secondes plus tard, vous êtes à côté du lit de sangles, l'épée à la main. « Elle est passée sous la porte ! » pensez-vous, stupéfait, figé, en entrevoyant l'ombre qui s'avance vers vous dans l'air lourd de menaces. Soudain, vous n'en croyez pas vos yeux ! Trois mètres vous séparent de cette créature informe qui revêt soudain l'apparence d'une femme que vous trouveriez belle si ses yeux de braise et ses ailes d'aigle ne trahissaient sa véritable nature de démonsse. Pendant qu'elle vous observe sans mot dire, vous remarquez que cette Diabliesse tient un long poignard d'une main, de l'autre une cordelette. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 12

Rendez-vous au [100](#)

De 12 à 13

Rendez-vous au [144](#)

Plus de 13

Rendez-vous au [132](#)

## 210

- Mais trêve de bavardages, déclare Esus en vous invitant à quitter la salle du calendrier par une massive porte de bois.

Vous sortez de la pièce pour descendre un escalier dont les marches vous conduisent dans la galerie à colonnes d'un cloître qui encadre un grand jardin carré planté de chênes. Au centre de ce jardin se trouve une construction rectangulaire entourée d'un déambulatoire. « Nous y sommes », pensez-vous en marchant à la suite de votre guide sur un sentier étroit pavé de petits cailloux polis. Au passage, vous jetez un regard rapide sur les statues - vous en dénombrez plus d'une dizaine - qui créent une atmosphère inquiétante en ce lieu paisible. Pourquoi ce taureau a-t-il trois cornes ? Cet Om qui tient d'une main un éclair et de l'autre une roue est-il, comme vous le supposez, un dieu du tonnerre ? Ce coq à queue de serpent existe-t-il dans la monde de Thulé ? Pourquoi avoir représenté cette bête terrifiante, recouverte d'écaillés, assise sur un monceau d'ossements ?...

- Les légendes, dit votre guide en interrompant le cours de vos pensées, affirment que ces statues deviennent vivantes quand un Om animé de mauvaises intentions tente de s'introduire dans le Temple. C'est pourquoi nous les appelons les Gardiennes de Dagda.

Si vous possédez au moins 1 point de Pouvoir, rendez-vous au [86](#). Sinon, rendez-vous au [147](#).

## 211

Aux yeux de Lohise, votre sens de l'équilibre est un véritable don du ciel. En une demi-journée, vous avez appris à marcher sur la corde raide avec autant d'aisance qu'un funambule expérimenté.

- Si tu t'entraînes quotidiennement, vous dit Lohise, je suis sûre que tu deviendras un danseur de corde et un acrobate hors pair. Tu as des dispositions pour être un grand équilibriste.

- Ce compliment me va droit au cœur, répondez-vous en remerciant mentalement l'Œuf de Féerie d'avoir donné des capacités exceptionnelles au corps qui fut le vôtre à l'âge de vingt ans.

Sur la *Feuille d'Aventure*, ajoutez un anneau d'or à la liste de votre équipement. A en croire Lohise, il vous portera bonheur quand vous tenterez d'exécuter un exercice d'équilibre périlleux. Glissez l'anneau de Lohise à un de vos doigts et rendez-vous au [94](#).

## 212

Quelques secondes plus tard, le troisième brigand prend à son tour la poudre d'escampette. Il est déjà loin quand vous vous félicitez d'avoir évité un combat dont l'issue, à un contre trois, aurait pu être fatale. Convaincu de l'inutilité d'une poursuite des Oms qui voulaient s'approprier vos biens, vous pénétrez prudemment sous le couvert des arbres. Rendez-vous dans la forêt d'Emrod.

## 213

Votre ennemie redevient visible à l'instant où vous lui assénez le coup fatal. Ensuite, comme la plupart des créatures démoniaques que vous avez vaincues depuis votre arrivée dans le monde de Thulé, la Diabliesse disparaît sans laisser la moindre trace. Elle emporte avec elle le poignard qu'elle tenait encore à la main au moment de sa mort. Quant à sa cordelette... l'objet tombe en

poussière au moment où vous le touchez de la pointe de votre épée. Rendez-vous au [33](#).

## 214

Si le Guide des Maîtres des Expériences de Tara vous a révélé les secrets de vos quatre pierres, rendez-vous au [200](#). Sinon, allez-vous maintenant lui présenter : le Bog (rendez-vous au [71](#)), le cristal de Morga (rendez-vous au [93](#)), la pierre d'Anath (rendez-vous au [138](#)) ou la pierre de Bora (rendez-vous au [167](#)) ?

## 215

Vous reprenez forme humaine dans l'instant qui suit la chute du guerrier.

- Par tous les diables ! jurez-vous en lui piquant le dos avec le fer de votre lance. Donne-moi une seule bonne raison de t'épargner ! A votre grand étonnement, vos invectives n'ont aucun effet sur l'Om qui ne dit pas un mot et ne cherche pas à se relever. Vous pensez d'abord qu'il s'est assommé en mordant la poussière. Puis, quelques secondes plus tard, en examinant sa tête, vous comprenez qu'il s'est malencontreusement brisé la nuque. Si vous souhaitez fouiller la dépouille du bandit, rendez-vous au [178](#). Sinon, passez votre chemin et rendez-vous dans la forêt d'Emrod. Dans tous les cas, n'oubliez pas de prendre note, sur la *Feuille d'Aventure*, de votre métamorphose en Cerbère et d'ajouter 1 point à votre total de Pouvoir.

## 216

Une heure de vol vous sépare de l'endroit où vous avez rencontré le Glouton quand une force irrésistible vous contraint à reprendre terre pour redevenir humain. Il était temps ! Ces dix dernières minutes, la forêt s'est progressivement éclaircie et vous avez senti, dans la lumière du jour, une douce torpeur envahir votre corps de petit rapace nocturne. En fait, il s'en est fallu d'un rien que vous ne succombiez aux penchants naturels d'une Chouette, au désir de vous poser sur une branche pour

sommeiller en prenant un bain de soleil. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Chouette et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rengainez votre lame, ôtez votre sac pour y ranger la pierre de Bora et la corde dont vous vous êtes servi pour transporter votre lance et votre bouclier, puis rendez-vous au [30](#).

## 217

Vous redevenez humain dès que vous sortez de l'arbre, du côté opposé à celui par lequel vous y étiez entré. Quelques secondes plus tard, vous découvrez les défenses cassées et la hure brisée du Sanglier Géant résultat du choc qui a eu lieu. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Dryade et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au [241](#).



## 218

Tout à coup, la pierre de Bora éclaire de nouveau le refuge. Pendant un instant qui vous semble durer une éternité, la lumière vous aveugle et vous faites de grands moulinets avec votre lame, au cas où... Mais vous retrouvez rapidement l'usage de la vue pour découvrir, d'abord que vous êtes seul, puis, sur le sol, à vos pieds, un petit tas de cendres rouges : les restes du corps de la Succube ! Vous pensez que c'est un juste châtiment pour ce vampire qui méritait bien de mourir en mordant la poussière. Rendez-vous au [33](#).

## 219

« Négocier ? A quoi bon... » pensez-vous, car vous estimez que ces trois voleurs ne se contenteront pas de quelques pièces d'or. Le combat est donc inévitable, mais vous pouvez encore...

- Toi, dites-vous en désignant l'Om qui vous menace. Si tu es leur chef, viens donc te battre avec moi !

A en juger par l'attitude et le regard de votre interlocuteur, vous avez vu juste. Ce brigand possède le même talon d'Achille qu'un guerrier celte de votre Terre natale : sa fierté confine à la folie !

- J'ajouterai ton crâne à ceux de mes ennemis, déclare-t-il en laissant tomber sa lance pour tirer sa lame du fourreau.

- Et si je gagne ? demandez-vous en l'imitant. Vous êtes trop heureux de pouvoir combattre à l'épée, arme que vous maniez avec plus d'efficacité que la lance. Sans prendre le temps de répondre à votre question, l'Om se rue sur vous en hurlant. Rendez-vous au [51](#).

## 220

Si vous souhaitez vous offrir un souvenir de votre visite d'Ambryn, sachant qu'une owe d'or vaut dix coins d'argent et qu'un coin d'argent vaut dix coins de cuivre, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [130](#).

## 221

Donné avec précipitation, d'une seule main, votre premier coup d'épée manque sa cible. Dans l'instant suivant, vous hurlez de douleur : catapulté par son saut, le Glouton vous enfonce dans la poitrine les griffes longues et crochues de ses pattes de devant. Retranchez le résultat du lancer de deux dés de votre total de Vitalité. Si cette blessure vous est fatale, rendez-vous au [60](#). Sinon, rendez-vous au [160](#).

## 222

Vous faites mouche mais votre adversaire bénéficie comme vous de la protection d'un bouclier de cuir. De ce fait, quand vous réussirez un Tour de Combat, comme vous venez de le faire avec votre lance, vous devrez retrancher 2 points du montant des Blessures infligées à votre ennemi - en considérant comme nul un résultat négatif. Sachant cela, vous devez déterminer la perte de Vitalité occasionnée par votre lance avant de dégainer votre épée.

GUERRIER IN : 8 co : 8 vi : 24 BL : 2D

N'oubliez pas qu'un bouclier de cuir se brise si son porteur encaisse d'un seul coup une perte d'au moins 10 points de Vitalité. Aussi, dans l'hypothèse où votre bouclier et celui du guerrier seraient cassés, il faudra supprimer le bouclier de cuir de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous mettez un terme à l'existence de l'Om qui voulait s'approprier vos trésors, ramassez votre lance et rendez-vous au [178](#). Sinon, rendez-vous au [114](#).

## 223

Vous vous préparez à combattre l'animal qui fond sur vous quand l'Œuf de Féerie vous métamorphose. En un clin d'œil, à l'exception de votre tête qui devient celle d'une femme aux yeux brûlants de fièvre, votre corps se transforme en celui d'un oiseau aux serres acérées. « Je suis une Harpie ! » pensez-vous en vous souvenant de la légende selon laquelle le monstre fabuleux que vous êtes maintenant posséderait une voix enchantresse. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 12 Rendez-vous au [156](#)

Plus de 11 Rendez-vous au [242](#)



**224**

- Hélas, soupirez-vous, c'est impossible. Le temps m'est compté.
- C'est dommage, réplique Jeff visiblement déçu.
- Je suis le premier à le regretter. J'ai passé grâce à vous tous un moment inoubliable.
- Si nous pouvions te prêter un de nos hipparions, nous le ferions bien volontiers. Mais nous en avons juste assez pour tirer nos roulottes.
- Je sais, dites-vous, car vous auriez gagné un temps précieux si vous aviez pu monter un de ces ancêtres des chevaux de votre monde originel. J'avais même pensé vous en acheter un avant de les compter. Mais ce n'est pas grave. A pied, je n'en ai pas pour plus de trois jours.
- Faute de monture, ajoute Jeff, as-tu besoin d'autre chose pour ton voyage ?

Si vous avez perdu un ou plusieurs de vos objets depuis le début de cette aventure, rendez-vous au [58](#). Sinon, faites vos adieux à Jeff des Neuf et rendez-vous au [186](#).

## 225

- Non merci, dites-vous en reculant d'un pas. Pour l'heure, j'ai seulement besoin de me laver, de me changer, de manger et de dormir. Ensuite, il me faudra un bateau et un équipage pour traverser le bassin d'Atalante et atteindre la cité de Tara.

- Vous aurez ce que vous demandez, réplique Cù Chulainn en versant le breuvage suspect dans son chaudron. Esus s'occupera des préparatifs de votre voyage. Esus!

Rendez-vous au [187](#).

## 226

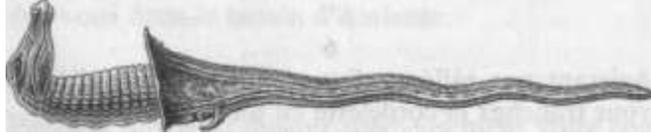
L'animal traverse la route d'Ambryn au pas de charge quand, par la volonté de l'Œuf de Féerie, des flammes bleues enveloppent soudain le fer de votre lance. Lancez trois dés avant d'utiliser votre arme. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [49](#). Sinon, rendez-vous au [91](#).

## 227

Vous êtes suspendu aux lèvres de votre ennemie, prêt à en découdre quand... « Où est-elle ? » vous demandez-vous quand vous comprenez que la démonsse échappe désormais à votre vue.

### **DIABLESSE IN : 20 co : 9 vi : 20 BL:1D**

Au cours de ce combat, avantagée par son invisibilité, la démonsse tentera de vous surprendre. Si elle y parvient, vous recevrez un coup de poignard qui occasionnera une perte de Vitalité égale au résultat du lancer d'un dé et vous ne serez naturellement pas en mesure de répliquer pendant le Tour de Combat. En revanche, si l'attaque de votre adversaire échoue, vous pourrez donner un coup d'épée, sachant que vous devez retrancher 3 points à votre total de Combat pour la durée de cette bataille. Si, malgré ces handicaps, la Diabliesse trépassse, rendez-vous au [213](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).



## 228

Trois heures de marche vous séparent de l'endroit où vous avez tué le Glouton, quand la forêt s'éclaircit enfin. N'ayant plus besoin de la lumière de votre pierre de Bora, vous rengainez votre lame, puis vous ôtez votre sac pour y ranger la roche aux propriétés phosphorescentes et la corde dont vous vous êtes servi pour transporter votre lance et votre bouclier. Si vous avez vaincu le Glouton sans avoir eu besoin de le frapper ou sans lui avoir infligé plus d'un coup d'épée, rendez-vous au [119](#). Sinon, rendez-vous au [146](#).

## 229

La chance est avec vous ! Non seulement votre attaque a peut-être mis un des brigands hors de combat, mais elle a également surpris les deux autres. Vous les avez distancés d'une quinzaine de mètres quand ils jettent leurs lances, sans succès : la première siffle à vos oreilles - il s'en faut d'un cheveu qu'elle ne fasse mouche - tandis que la seconde se plante en terre à plus d'un mètre sur la droite. Rendez-vous dans le [bois de Chymès](#).

## 230

Depuis que vous êtes entré en possession de l'Œuf de Féerie, vous avez pris l'habitude de vous fier à votre intuition plus qu'à votre raison. C'est pourquoi vous n'hésitez pas un instant à satisfaire un besoin aussi brusque qu'inattendu. D'un bond, profitant de la panique qui règne à bord pour passer inaperçu, vous sautez du bateau pour plonger dans les eaux agitées du bassin d'Atalante. Immergé, votre corps se métamorphose. Par la volonté de votre compagnon magique, vous devenez... Si l'énorme carapace qui vous protège fait penser à une Tortue, le reste de votre corps est celui d'un fabuleux Dragon ! Ce qui arrive alors, le capitaine Lynch et son équipage ne risquent pas de

l'oublier. De mémoire de marin, personne n'avait jamais vu une créature plus étrange et impressionnante que cette Tortue au long cou crêté dont la gueule armée de crocs redoutables règle le compte de la Pieuvre Géante en deux temps trois mouvements. Quant au nuage de fumée blanche qui sort de votre gueule immense, il fait disparaître *VAngus* dans une brume épaisse... Si le Dragon Tortue n'avait pas possédé ce pouvoir extraordinaire, vous n'auriez pas pu reprendre forme humaine à une brasse du bateau, monter à bord et changer de vêtements sans que personne se soit rendu compte de votre disparition. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Dragon Tortue et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous à [Tara](#).

### 231

La chance est avec vous ! Comme vous l'aviez espéré, la créature possède bel et bien une tête, et une seule, plantée sur un cou étroit.

#### DÉMON DES TÉNÈBRES IN: 12 vi:18 BL:1D

Au cours de cette lutte sans merci, votre seule préoccupation sera d'étrangler votre mystérieux ennemi avant qu'il ne vous étouffe. Vous n'aurez pas à réussir un Tour de Combat pour le blesser : comme lui, vous infligerez automatiquement une perte de Vitalité égale au résultat du lancer d'un dé. Si vous parvenez à tordre le cou du Démon des Ténèbres, rendez-vous au [64](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).

### 232

La matinée s'achève lorsque vous décidez de faire halte pour déjeuner. Selon votre habitude, vous vous installez sur le bas-côté de la route, au pied d'un arbre. Une fois soulagé du poids de votre équipement, vous ouvrez le sac à dos pour sortir vos provisions. Soudain, de l'autre côté de la chaussée, un groupe d'une dizaine de corneilles prennent leur envol en criillant. Sachant combien la gent ailée est une alliée précieuse pour qui,



*232 Inquiet, vous détaillez le corps massif et vigoureux d'un Sanglier Géant.*

comme vous, voyage dans un monde peuplé de bêtes sauvages, vous reprenez votre lance. Quelques secondes plus tard, dans un bruit de branches brisées, un animal énorme surgit d'un taillis en grommelant. « Un Sanglier Géant ! » pensez-vous en détaillant le corps massif et vigoureux du plus gros des porcs sauvages que vous ayez jamais observé, inquiet de le voir labourer rageusement le sol de ses défenses. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9

Rendez-vous au [181](#)

De 9 à 10

Rendez-vous au [226](#)

Plus de 10

Rendez-vous au [125](#)

### **233**

Lancez six dés pour évaluer la blessure infligée à votre adversaire par vos rayons de lumière. Si le résultat est supérieur ou égal à 20 (le total de Vitalité du Glouton), rendez-vous au 228. S'il est inférieur, prenez note du nombre de points de Vitalité perdus par le Glouton et rendez-vous au [92](#).

### **234**

Surpris, l'animal qui tombe sur vous réagit avec lenteur. Il tente de reprendre de l'altitude quand le brasier qui vous protège s'élève soudain au-dessus de votre tête, si haut qu'il finit par le toucher. En proie aux flammes d'un feu digne des forges de Vulcain, le Serpent à Plumes émet un long sifflement aigu, intense. Puis il vole pendant quelques secondes avant de s'écraser au sol, sur la route d'Ambryn, où son corps se consume complètement. Rendez-vous au [127](#).

## 235

Sur le corps de chacun des trois voleurs, vous trouvez une bourse, un torque et un bracelet. Vous vous appropriez sans hésiter le contenu des trois bourses. Sur la *Feuille d'Aventure*, ajoutez deux coins d'argent et huit coins de cuivre à votre fortune. Vous pouvez également enrichir la liste de votre équipement avec les deux torques de bronze et les bracelets de même métal des guerriers qui vous ont combattu à deux contre un. Mais ces bijoux sont de piètre facture en comparaison du torque d'argent et du bracelet d'or portés par le brigand que vous avez affronté en dernier. Rendez-vous au [56](#).



## 236

- A cette période de l'année, dit Esus quand vous découvrez la grande place du marché d'Ambryn, les chasseurs de vestiges s'occupent des derniers préparatifs du long voyage qui les conduira dans le Bagrach. Quant aux marchands, ils préparent leur traversée du bassin d'Atalante. Dans une dizaine de jours, ils prendront la mer pour aller vendre aux Maîtres des Expériences les objets qu'ils ont acheté aux chasseurs de vestiges.

Si vous possédez les crocs d'un Tigre aux Dents de Sabre, rendez-vous au [190](#). Sinon, rendez-vous au [59](#).

## 237

Vous jouez de malchance ! Une pluie diluvienne tombe sur la forêt d'Emrod dès le lendemain matin de votre rencontre avec le Glouton. Ce coup du ciel vous accable encore quand, deux jours plus tard, en fin de matinée, vous débouchez de la forêt dans la vallée de l'Estrech. Si vous vivez cette aventure pour la première fois, rendez-vous au [75](#). Sinon, rendez-vous au [134](#).

## 238

Les deux autres guerriers n'ont pas attendu que vous ayez donné le coup de grâce à votre adversaire pour fder. Quand ils ont compris que vous alliez vaincre leur chef, ils se sont enfuis plutôt que de le secourir, abandonnant derrière eux lances et boucliers. A l'évidence, seul l'Om que vous avez vaincu en combat singulier avait assez de courage pour oser vous affronter. Au cas où votre bouclier aurait été brisé au cours du combat, vous pouvez naturellement le remplacer par un bouclier en bon état. Mauvaise troupe, dites-vous en essuyant la lame de votre épée sur le manteau du vaincu. Ramassez votre lance et rendez-vous au [178](#).

## 239

Pendant un instant qui semble durer une éternité, vous luttez contre le pouvoir de fascination de votre ennemie. Les dents aiguës de la Succube sont à deux doigts de vous percer la peau du cou quand vous parvenez enfin à canaliser l'énergie de votre compagnon magique. Aussitôt, vous entendez des serpents siffler sur votre tête. Surprise par ces bruits insolites, la démonsse tourne le visage vers le vôtre... Son regard croise alors celui d'un monstre qui, selon la mythologie de votre Terre natale, posséderait le dangereux privilège de changer en rocher quiconque a l'audace de soutenir sa vue. Médusé, vous comprenez que l'Œuf de Féerie vient de vous transformer en Gorgone à la chevelure hérissée de serpents ! Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 15

Rendez-vous au [140](#)

Plus de 14

Rendez-vous au [110](#)

## 240

- Mille cornues ! pestez-vous en découvrant l'endroit où Got Tau-Shefe vous a conduit.

- Je me doutais bien que vous ne seriez pas insensible à l'atmosphère de mon Ermitage, dit un vieil Om dont vous devinez sans peine qu'il est Jâbir, le Guide des Maîtres des Expériences de Tara. Vous promenez vos regards dans toutes les directions en pensant que c'est fantastique. Même dans vos rêves les plus audacieux, vous n'avez jamais rêvé de posséder un tel atelier d'alchimiste.

- Je suis sûr, Jack Madrygal, déclare Jâbir, qu'une multitude de questions vous brûlent les lèvres. Mais, croyez-moi, y répondre maintenant serait une perte de temps. Entrer à Balkh, la Mère des Cités, c'est aussi franchir les portes de la connaissance. Et je suis également certain que vous avez hâte de mener votre quête à bien. Il y a si longtemps que la Fontaine du Doute attend l'heure de sa purification.

- C'est vrai, répondez-vous. J'ai en effet d'excellentes raisons de vouloir rencontrer au plus vite l'Oracle de Balkh. Cependant, je vous prie de m'ac-corder une faveur. Depuis un mois et demi, je porte dans mon sac des pierres rares du Bagrach que je n'ai pas eu le temps d'étudier.

Si vous y tenez vraiment, Jack Madrygal, déclare Jâbir. Montrez-moi vos pierres. Ouvrez votre besace et rendez-vous au [214](#).

## 241

- Pas de mal ? demande une voix d'Om. Agissant d'instinct, vous coulez un regard inquisiteur vers les inconnus qui sortent maintenant de la forêt, à quelques pas du taillis où le Sanglier Géant était apparu. Ils sont quatre : trois Oms et... un ours ! Si vous avez échappé à la charge du Sanglier Géant sous la forme d'une Dryade, rendez-vous au [17](#). Sinon, rendez-vous au [96](#).

## 242

Une fois de plus l'Œuf de Féerie a soigneusement choisi la forme sous laquelle vous devez affronter le danger. Charmé par la douceur de votre chant, séduit par votre pouvoir d'envoûtement, l'animal obéit à votre volonté : il se juche au sommet du pilier. A ce moment et dans cette posture, juste avant qu'il ne reparte d'où il est venu, ce Serpent à Plumes aurait pu, aux yeux des Celtes de votre I erre natale, symboliser l'envol des esprits vers l'autre monde. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Harpie et ajoutez I point à votre total de Pouvoir. Ensuite, reprenez forme humaine et rendez-vous dans la [vallée de l'Estrech](#).

## 243

Vous discutez avec plusieurs artisans et vous comprenez que les prix sont presque identiques d'un atelier à l'autre. De ce fait, vous gagneriez six coins d'argent pour un torque d'argent, deux coins d'argent pour un torque de bronze, huit coins d'argent pour un bracelet d'or et un coin d'argent pour un bracelet de bronze. Modifiez la *Feuille d'Aventure* en fonction du produit de votre vente. Ensuite, rendez-vous au [220](#).

## 244

- Tu vas me le payer ! dites-vous au brigand dont la fourberie et l'acharnement à vous occire vous ont rendu fou de colère. Je vais te montrer quel sort je réserve aux lâches dans ton genre. Et vous vous précipitez à l'attaque, laissant tout juste le temps à votre adversaire de dégainer son épée.

BRIGAND IN : 8 co : 8 vi : 24 BL : 2D

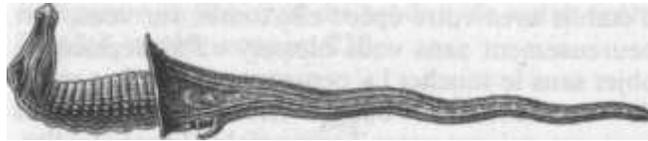
Au cours de cette bataille, le guerrier bénéficiera de la protection d'un bouclier de cuir, donc, quand vous réussirez un Tour de Combat, vous devrez retrancher 2 points du montant des Blessures infligées à votre ennemi - en considérant comme nul un résultat négatif. D'autre part, n'oubliez pas qu'un bouclier de cuir se brise si son porteur encaisse d'un seul coup une perte d'au moins 10 points de Vitalité. Si vous sortez vainqueur de cette lutte, rendez-vous au [98](#). Sinon, rendez-vous au [114](#).

## 245

Vous avez beau ne rien voir, vous sentez la présence de votre épée qui obéit à votre volonté, s'élève et fend l'air. violemment frappée dans le dos par votre lame volante, la créature pousse un long hurlement de douleur avant de disparaître, emportant avec elle les ténèbres qui annihilent les propriétés phosphorescentes de la pierre de Bora. Vous perdez alors le contact que l'Œuf de Féerie vous a permis d'établir avec votre épée : elle tombe sur vous, fort heureusement sans vous blesser. « J'ai déplacé un objet sans le toucher ! » pensez-vous une fois remis tle vos émotions. Vous ne rirez jamais plus des hommes qui, sur votre Terre natale, disent que l'esprit domine la matière au point de permettre la télékinésie. Rendez-vous au [3](#).



Vous avez poussé un deuxième cri de douleur quand les mâchoires puissantes de votre assaillant se sont refermées sur votre avant bras. La souffrance est atroce, mais elle ne vous aveugle pas. Vous plongez la pointe de votre épée dans l'épaule du Glouton au moment où, ayant compris que son attaque a échoué, il ouvre la gueule pour se laisser tomber à terre. Ensuite, vous vous servez de votre lame pour projeter l'animal loin de vous, contre un arbre. Lancez les dés afin d'évaluer la Blessure infligée par votre coup, donné cette fois avec précision. Si le résultat est supérieur ou égal à 20 (le total de Vitalité du Glouton), rendez-vous au [228](#). S'il est inférieur, prenez note du nombre de points de Vitalité perdus par votre adversaire et rendez-vous au [199](#).



A mesure que vous vous approchez d'Ambryn, vous découvrez que l'enceinte de la cité a été érigée selon une technique connue des Celtes de votre Terre natale. La construction vous fait penser au murus gallicus, le mur gaulois, composé d'une armature de longues poutres de bois entrecroisées horizontalement, solidement clouées entre elles, dont les extrémités pointent à travers le mur de pierre vertical. Derrière ce mur, qui a au moins cinq mètres de haut et plusieurs kilomètres de long, vous savez que les vides entre les poutres sont comblés par de la terre et des pierres entassées. Jadis, les conquérants romains de votre monde originel avaient été vivement impressionnés par la solidité de ce type de fortification. Ils avaient noté que la maçonnerie protégeait le rempart contre le feu, alors que l'ossature de bois lui donnait une élasticité qui empêchait d'y pratiquer des brèches à coups de bélier. Une vingtaine de mètres vous séparent de la porte d'Ambryn, logée dans un renforcement du rempart et

surmontée d'un corps de garde, quand une sentinelle vous apostrophe.

- Halte-là, qui vive ?

- Je m'appelle Jack Madrygal, annoncez-vous.

- Jack Madrygal ? Connais pas... déclare l'Om sur

un ton peu amène tandis que ses trois compagnons, agissant de concert, placent une pierre dans le cuir de leur fronde. Que venez-vous faire à Ambryn ?

- Je dois rencontrer votre Grand Druide, répondez-vous en vous souvenant des directives de Chymès.

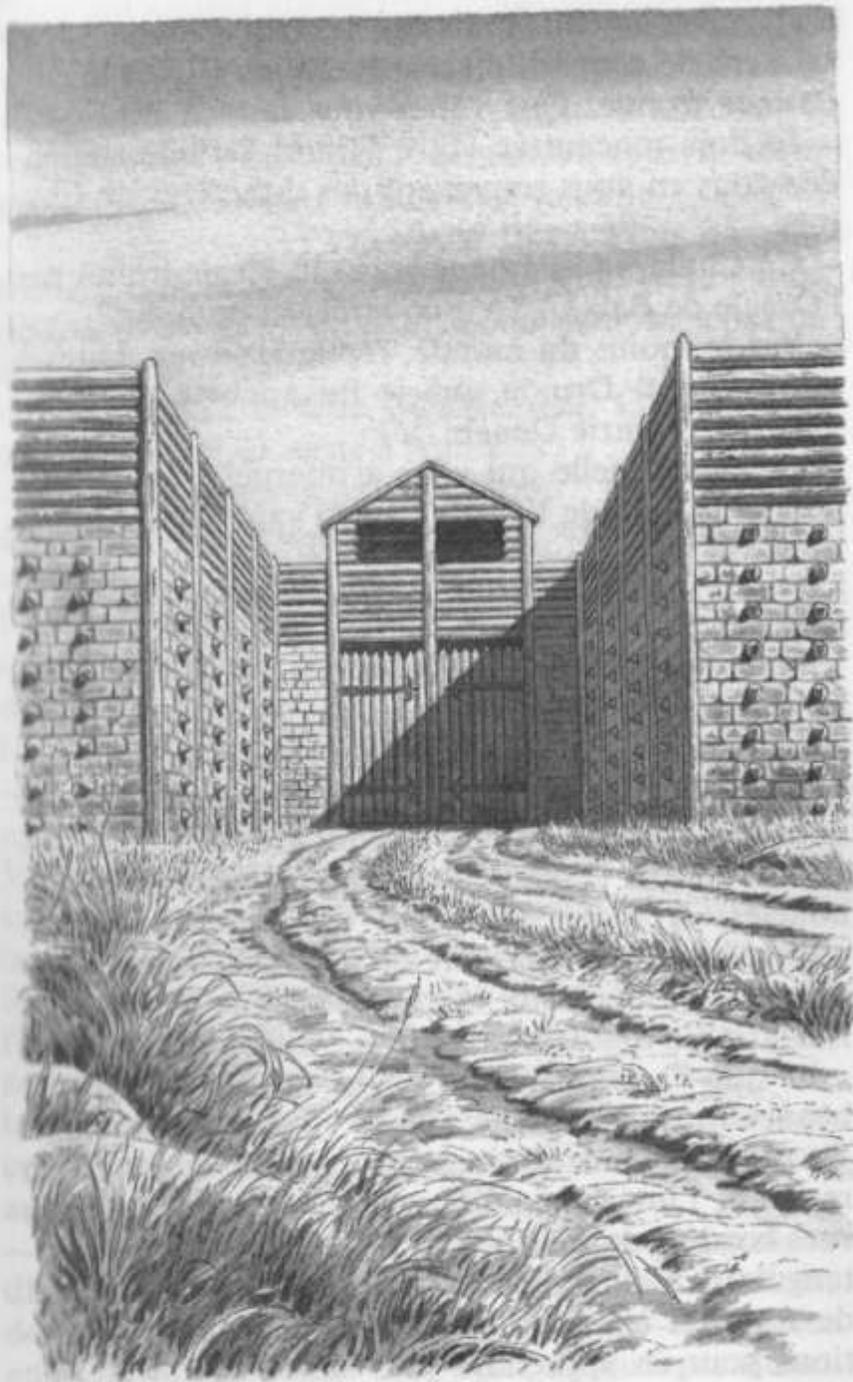
- Cù Chulainn ! s'étonne le garde. Et pourquoi pas l'Oracle de Balkh ! Te moquerais-tu de nous ?

- Pas le moins du monde, répliquez-vous. Dites à votre Grand Druide que je lui apporte des nouvelles de Yemric Deneb.

Pour la sentinelle qui vous a interpellé avec brusquerie, le nom de Yemric Deneb vaut tous les mots de passe.

- Ouvrez la porte ! commande-t-il d'une voix forte et ferme.

Vous pénétrez peu après dans l'enceinte d'Ambryn où un guerrier nommé Ilkey vous invite à le suivre sans vous poser de questions. Comme la plupart des Oms que vous avez rencontrés depuis votre arrivée dans le monde de Thulé, Ilkey est grand et puissamment bâti. Il a le teint coloré, des cheveux blonds et bouclés. Il porte également une moustache qui couvre la partie supérieure de sa bouche et des vêtements identiques aux vôtres. A la suite de ce guerrier armé d'une fronde et d'une épée, vous découvrez que l'agglomération de la cité d'Ambryn est beaucoup plus étendue que le village de Cercœur. En plus des constructions directement adossées au rempart, l'intérieur de la ville est sillonné par des rues bordées de maisons de bois, selon un plan



247 Une vingtaine de mètres vous sépare  
de la porte d'Ambryn, logée dans  
un renforcement du rempart.

rectangulaire. S'il ne pleuvait pas à torrents, il suffirait de regarder les Ambryens vaquer à leurs occupations pour en apprendre plus sur le compte d'une civilisation dont vous savez déjà qu'elle connaît la roue, l'équitation, le tissage de la laine, la fabrication des céramiques et des poteries, ainsi que les techniques du travail du bois, du fer, du cuivre et du bronze.

Où m'emmenez-vous ? demandez-vous à votre l'aide après quelques minutes de marche.

Quelle question ! s'exclame Ilkey. Pour demander une audience à Cù Chulainn, vous devez vous présenter à l'entrée du quartier du Temple. Vous ne le savez pas ?

Non, répondez-vous franchement. C'est la première fois que je viens à Ambryn.

Vraiment ? s'étonne le guerrier. Dans ce cas, ajoute-t-il avec condescendance, vous devez vous sentir un peu perdu dans notre grande cité. l'arrogance de votre guide vous irrite, mais vous comprenez en un instant que vous pouvez obtenir des informations utiles en faisant semblant de traiter cet Om avec déférence.

- C'est ma foi vrai, dites-vous. J'ai beaucoup à apprendre. Voulez-vous m'instruire ? Visiblement ravi de faire étalage de ses connaissances, Ilkey vous apprend que certains secteurs de la ville sont réservés à des activités spécifiques. Les forgerons et les tanneurs occupent les pentes de l t minence sur laquelle Ambryn a été édiflée. Les .iilisans, à l'exemple des bijoutiers et des émailleurs, sont établis le long des rues principales. Les commerçants et les chasseurs de vestiges vivent autour de la grande place du marché.

Quant aux druides, devins et maîtres des guildes d'artisans, ils habitent tous là où je vous conduis, dans l'enceinte du quartier du Temple de Dagda. « Dagda ? Dagda !... » Cela vous dit quelque chose, litonné, vous vous rappelez qu'à l'époque des Celtes de votre Terre natale, un dieu s'appelait ainsi. A en croire

la mythologie de votre monde, cette divinité était pourvue d'une grande force. Représenté sous une apparence humaine, Dagda portait une grande massue et un chaudron magique dont le contenu, inépuisable, aurait possédé un fabuleux pouvoir de guérison. Vous vous souvenez également de l'aptitude de cet être surnaturel à être compétent en toute chose, ce qui lui avait valu le surnom de Bon Dieu, et de l'histoire de ses relations avec Morrigan, la Grande Reine, déesse de la Terre, de la Fécondité et de l'Incertitude, qui a inspiré maintes légendes. Rendez-vous au [quartier du Temple](#).



**248**

Contrairement à ce que vous aviez espéré, ce n'est pas un hurlement de douleur qui s'élève derrière vous, mais un cri de guerre ! - Tuez-le ! commande le brigand sur lequel vous avez jeté votre lance, de toute évidence sans le toucher.

La peur vous donne des ailes. Vous courez à perdre haleine, redoutant à chaque instant d'être frappé dans le dos. Lancez trois dés, trois fois. Si le résultat d'un des lancers est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [157](#). Sinon, rendez-vous au [20](#).

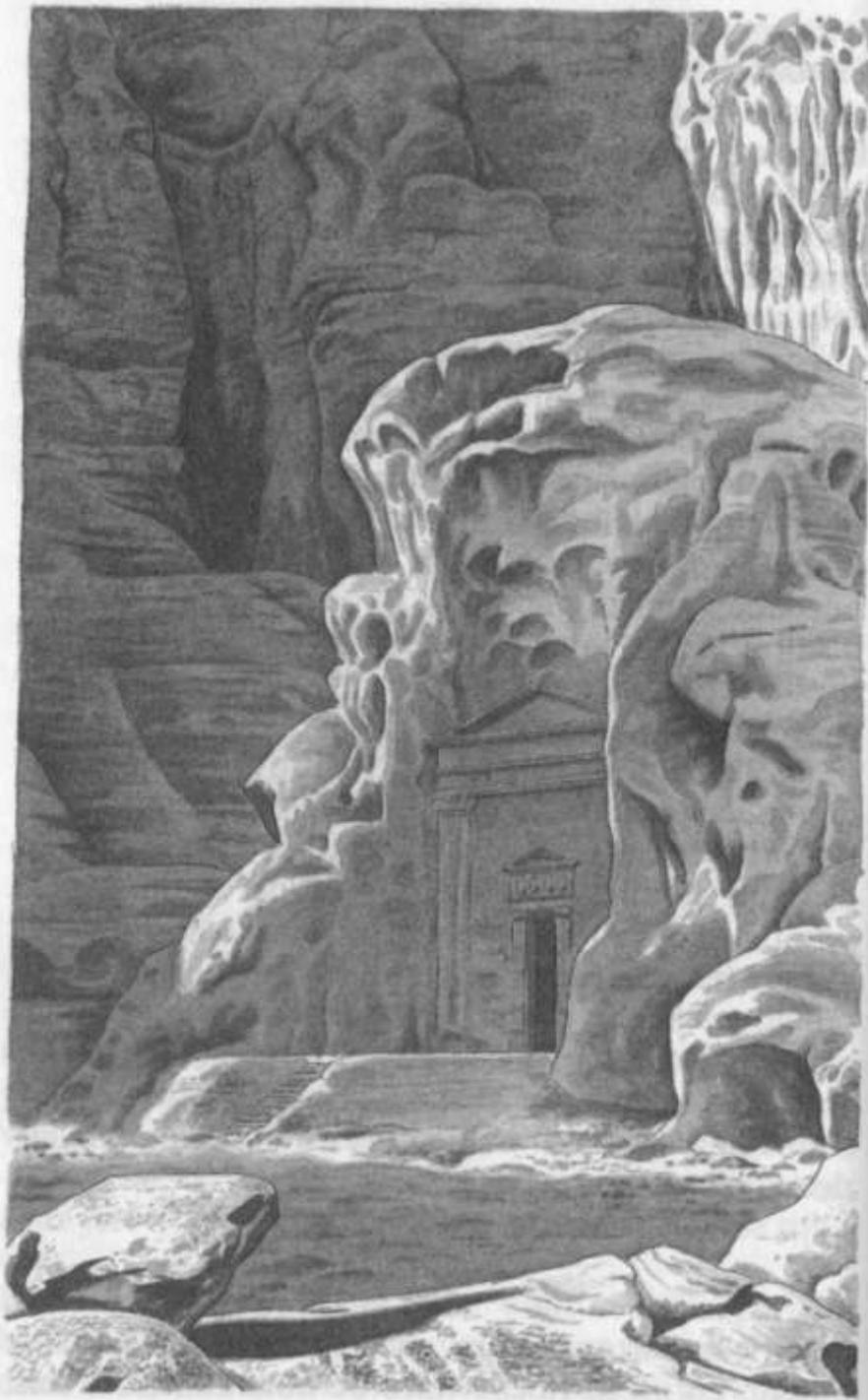
**249**

Pendant l'après-midi que vous passez en compagnie de M. Groc, vous allez de surprise en surprise. D'abord, le montreur d'ours vous a expliqué comment panser les animaux, comment les nourrir, et les règles pour parvenir à s'en faire obéir sans violence. Ensuite, il vous a conduit dans la forêt d'Emrod, son jardin, où il vous a appris à voir le monde qui vous entoure avec les yeux d'un Om des bois. Comment suivre un gibier à la trace ?

Où chercher et comment reconnaître les racines, les feuilles et les champignons comestibles ? Quel arbre choisir pour trouver le bois d'un arc ou de la hampe d'une lance? Comment poser un collet?... Si vous avez beaucoup appris grâce à M. Groc, une demi-journée d'initiation ne vous a, hélas, pas permis d'approfondir ces connaissances utiles. Sur la *Feuille d'Aventure*, ajoutez un trèfle à cinq feuilles à la liste de votre équipement. A en croire le montreur d'ours, cette plante possède des vertus curatives. En pratique, le trèfle à cinq feuilles que M. Groc vient de vous donner vous permettra de recouvrer 10 points de Vitalité, à condition bien sûr que vous ayez le temps de le faire bouillir - ce qui n'est naturellement pas le cas si vous combattez ou si vous avez été métamorphosé par l'Œuf de Féerie. De retour à la Caravane, vous assistez à la fin de l'entraînement des autres membres de la troupe. Rendez-vous au [94](#).

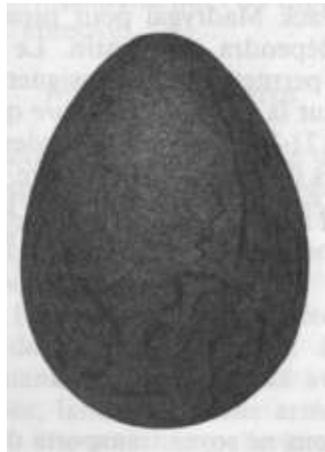
## 250

Vous combattez encore un sentiment de tristesse quand, enfin, la cloche tinte de nouveau trois fois. Soudain, vous vous trouvez au bord d'une source qui diffuse autour d'elle une lumière cendrée. « La Fontaine du Doute », pensez-vous en avançant lentement d'un pas. Ce qui se passe quand vous entrez dans la source ? Vous ressentez d'abord une joie immense. Elle inonde votre âme et votre esprit. Puis, comme la lumière se fait plus vive, les ombres reculent, inexorablement. Vous découvrez alors que vous vous trouvez dans un étroit défilé, près du parvis d'un vieux temple creusé dans la pierre. Si vous voulez savoir ce que Jack Madrygal voit derrière les Portes de Balkh, rendez-vous dans le troisième livre de la série Métamorphoses.



250 *Les Portes de Balkh.*

# Règles du jeu



Ce livre est un jeu. Vous ne vous contenterez pas de le lire, vous y participerez. Muni d'un crayon, d'une gomme et de trois dés, vous allez vous glisser dans la peau de Jack Madrygal pour prendre les décisions dont dépendra son destin. Le crayon et la gomme vous permettront de consigner les détails de votre quête sur la *Feuille d'Aventure* que vous trouverez pages 21-22. Les dés interviendront à des moments clés de l'existence de votre héros, quand vous devrez éprouver ses capacités : Initiative (IN), Combat (co), Vitalité (vi), Blessures (BL) et Pouvoir (PO).

### **Portrait du Héros**

Avant que vous ne soyez transporté dans le monde de Thulé, il faut que vous sachiez certaines choses. Vous aurez, n'en doutez pas, de nombreux ennemis à combattre et maints obstacles à surmonter pour mener votre quête à bien. Quand la vie de votre héros sera menacée, l'Œuf de Féerie tentera de se porter à son secours. S'il y parvient parfaitement, Jack Madrygal sera métamorphosé dans le corps d'une créature de légende. Il bénéficiera alors de nouvelles capacités qui lui permettront d'affronter le danger avec les meilleures chances d'en sortir vainqueur. S'il y parvient imparfaitement, votre héros devra faire face au péril sous sa forme humaine, mais il tirera profit de l'énergie de son compagnon magique en utilisant un sortilège adapté à sa situation. Enfin, s'il n'y parvient pas du tout, Jack Madrygal devra compter seulement sur ses capacités humaines pour se sortir d'embarras. Vous trouverez les capacités de Jack Madrygal : - Sur la *Feuille d'Aventure* s'il agit en tant qu'homme.

Au cours de votre lecture s'il évolue sous la forme d'une créature légendaire dont les capacités doivent être mises à l'épreuve.

#### *Initiative et Combat*

(Initiative (IN) représente la vitesse de réaction, la présence d'esprit, la capacité à prendre des décisions dans des circonstances exceptionnelles. Lors des combats, l'Initiative détermine l'ordre des actions des protagonistes.

Le Combat (co) mesure la compétence dans le maniement des armes, l'aptitude à blesser un adversaire quand le coup est porté avec une arme de poing (épée, lance, etc.), une arme de jet (arc, lance, etc.) ou une arme naturelle (combat à mains nues, morsure, coup de griffes, coup de bec, etc.). A chacune de ces deux capacités est associé un chiffre qui peut varier de 3 à 30 au cours du jeu. Plus ce chiffre est élevé, plus votre héros est compétent. Un total de 10 étant un maximum pour un homme, vous constatez que l'Œuf de Féerie ne s'est pas contenté de redonner au corps de votre héros l'apparence qui étaient la sienne à l'âge de vingt ans, il lui a aussi donné le maximum d'Initiative (**IN : 10**) et de Combat (**co : 10**).

### *Vitalité et Blessures*

La Vitalité (vi) apprécie la capacité de survie de votre héros. Au départ de l'aventure, avec un total de 30 points de Vitalité, Jack Madrygal est un homme en pleine forme. Mais prenez garde ! Car il périra si ce total tombe à 0. De la même manière, Jack Madrygal trouvera la mort si, ayant été métamorphosé par l'Œuf de Féerie, le total de Vitalité de la créature dans laquelle il a été transformé tombe à 0. Bien entendu, au cas où votre héros connaîtrait un sort funeste, rien ne vous empêche de recommencer votre quête à son début. Les Blessures (**BL**) déterminent la perte de points de Vitalité infligée par un coup porté avec succès. Ce montant dépend de l'arme utilisée. Par exemple, pour déterminer, au départ de l'aventure, le nombre de points de Blessures infligé par votre héros avec son épée, vous devrez lancer deux dés (2D en abrégé).

Au cours de votre quête, n'oubliez pas que votre héros, quand il reprend forme humaine après avoir été transformé, retrouve le total de Vitalité qui était le sien avant la métamorphose.

## Équipement

Les principales possessions de votre héros sont inscrites sur la *Feuille d'Aventure*. Les particularités des divers objets qui composent l'équipement de Jack Madrygal vous seront révélées au début de sa quête.

### *Comment utiliser l'équipement*

Si votre héros évolue en tant qu'homme, il pourra librement utiliser son équipement, sauf s'il se trouve dans l'incapacité d'ouvrir son sac à dos, ce qui est bien entendu le cas pendant les combats. En revanche, si votre héros agit sous la forme d'une créature de légende, il lui sera rigoureusement impossible d'avoir accès à son équipement car l'Œuf de Féerie, quand il transforme Jack Madrygal, métamorphose non seulement l'homme, mais aussi tout ce qu'il porte sur lui et transporte avec lui.

### **Pouvoir et Métamorphoses**

Un lien étroit unit désormais votre héros à l'Œuf de Féerie. Cette relation obéit à des lois, des règles que vous devrez appliquer au cours de votre quête. La plus importante de ces règles concerne la capacité de Jack Madrygal à dominer l'énergie de son compagnon magique. Sur votre *Feuille d'Aventure*, cette capacité est représentée par le Pouvoir (**PO**). Le Pouvoir se gagne à raison de 1 point par métamorphose réussie au cours de l'aventure. De ce fait, chaque fois que vous retrouverez votre forme humaine après avoir été transformé par l'Œuf de

Féerie en une créature de légende, vous devrez ajouter 1 point à votre total de Pouvoir. En même temps, n'oubliez pas de prendre note sur la *Feuille d'Aventure*, dans le cadre intitulé Métamorphoses, du nom de la créature dont vous avez pris la forme.

## *Comment utiliser les points de Pouvoir*

En premier lieu, les points de Pouvoir permettent d'améliorer les chances de réussite d'une métamorphose. Plus le total de Pouvoir de votre héros est élevé, plus ses chances d'être transformé sont grandes. Cela dit, à n'importe quel moment, y compris pendant un combat, les points de Pouvoir peuvent être utilisés à d'autres fins. Pour une dépense d'1 point de Pouvoir - à condition que Jack Madrygal évolue sous sa forme humaine -vous pouvez au choix :

- Rétablir sa Vitalité à son total de départ
- Ajouter 1 point à son total d'Initiative ou à son total de Combat
- Ajouter un dé au total de Blessures infligé par son épée, jusqu'à un maximum de cinq dés (5D en abrégé)

D'autre part, quelle que soit sa forme, Jack Madrygal peut, si vous décidez d'utiliser 1 point de Pouvoir, reprendre l'aventure à partir du dernier paragraphe indiqué par l'Index de votre carte du monde de Thulé, y compris pendant un combat. En dernier lieu, soyez prudent ! Une utilisation excessive des points de Pouvoir gagnés par votre héros pourrait lui être fatale...

## Combats

Hommes, animaux ou monstres, les créatures que vous devrez affronter dans le monde de Thulé seront toujours décrites de la même façon :

**NOCT IN: 8 co:12 vi:15 BL : 2D**

Lors d'un combat de ce type, c'est celui, du héros ou de la créature, qui possède la plus haute Initiative (IN) qui agit le premier. Il effectue alors un Tour de Combat. Puis c'est à son adversaire d'agir. Lorsque le combat oppose votre héros à plusieurs ennemis, c'est également l'Initiative qui détermine l'ordre des actions (en cas d'égalité de total d'Initiative, les

combattants agissent simultanément). Si les protagonistes sont encore en vie à l'issue du Tour de Combat, un nouveau Tour de Combat s'engage. Si votre héros meurt, la partie s'achève. Il ne vous reste plus qu'à en commencer une nouvelle.

### *Comment combattre les ennemis*

Si votre héros utilise une arme de poing (épée, lance, etc.) ou, ayant été métamorphosé, une arme naturelle (morsure, coup de griffes, etc.) vous devez réussir un Tour de Combat pour atteindre l'ennemi. Pour ce faire, vous lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat (co), le Tour de Combat est victorieux. Le nombre de points de Blessures que vous infligez dépend alors de l'arme utilisée (l'abréviation 2D, par exemple, signifie que vous lancez deux dés pour déterminer la perte de Vitalité subie par votre adversaire). La même règle s'applique aux créatures qui combattent votre héros.

En ce qui concerne les armes de jet (arc, lance, etc.), des règles spécifiques d'utilisation vous seront communiquées au cours de l'aventure. Ces règles dépendent de la situation dans laquelle votre héros se trouve au moment où il envisage d'employer ce type d'arme.

### *Armures et Boucliers*

Au commencement de sa quête, votre héros possède un bouclier de cuir. Si un adversaire parvient à lui donner un coup, le bouclier diminuera de 2 points le montant des Blessures subies. Toutefois, cette pièce d'armure sera détruite si votre héros encaisse en un seul coup une perte d'au moins 10 points de Vitalité.

### *Règle des « 6 »*

Au cours d'un combat, lorsque vous lancez un ou plusieurs dés pour déterminer la perte de Vitalité infligée par un des protagonistes, chaque dé obtenant un résultat de 6 permet, bien

sûr, de prendre 6 points de Vitalité à l'adversaire mais, en plus, il donne le droit de lancer un dé de Blessures supplémentaire.

### **Premier rendez-vous**

L'aventure vous donne votre premier rendez-vous au [1](#), dans l'île Verte.