

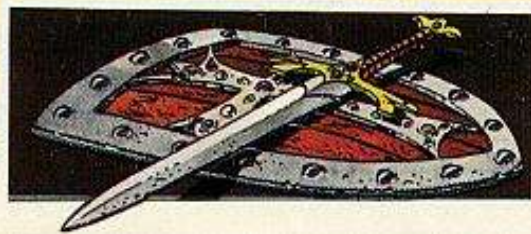
UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Jamie Thomson et Mark Smith

Le Talisman de la Mort



Défis Fantastiques



folio
junior

Titre original : *Talisman of death*

© Jamie Thomson et Mark Smith, 1985, pour le texte. © Bob Harvey, 1985, pour les illustrations. © Éditions Gallimard, 1985, pour la traduction française.

Jamie Thomson et Mark
Smith

Le Talisman de la Mort

Traduit de l'anglais par Camille Fabien

Illustrations de Bob Harvey



Gallimard



La Feuille d'Aventure



CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

HABILETÉ <i>Total de départ =</i>	ENDURANCE <i>Total de départ =</i>	CHANCE <i>Total de départ =</i>
--------------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------

ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ	OR
	BIJOUX
	POTIONS
	ÉTAT DE VOS PROVISIONS

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

Comment combattre les créatures du Monde d'Orbus

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous avez en votre possession une épée, un sac à dos contenant des provisions (nourriture et boissons) et des torches qui pourront vous être utiles pour combattre les sombres terreurs du monde d'Orbus. Au bout de plusieurs semaines d'un entraînement intensif, vous maniez l'épée avec une adresse et une sûreté qui la rendent mortelle pour vos ennemis. Les dés vous permettront de connaître votre potentiel de force et de bonne fortune en vous donnant vos points d'**ENDURANCE**, d'**HABILETÉ** et de **CHANCE**. En pages 6 et 7, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* dont vous vous servirez pour noter les détails de chaque aventure. C'est sur cette feuille que vous inscrirez respectivement votre total d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, dans les cases réservées à cet effet. Nous vous conseillons d'écrire sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **HABILETÉ** de la *Feuille d'Aventure*.

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **ENDURANCE**.

Il existe également une case **CHANCE**. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **CHANCE**.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** changent

constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*. Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; puis ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'**ENDURANCE** sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de **CHANCE**, vous saurez si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon - ou si vous décidez de toute façon de combattre -, il vous faudra mener la bataille comme suit :

Tout d'abord, vous inscrirez les points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de la créature dans la première case vide des *Rencontres avec un Monstre*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

1 Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'**HABILETÉ** au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la Force d'Attaque de la créature.

2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'**HABILETÉ**. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.

Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son **ENDURANCE**. Vous pouvez également vous servir de votre **CHANCE** pour lui faire plus de mal encore (voir page 12).

5. La créature vous a blessé ; vous ôtez alors 2 points à votre **ENDURANCE**. Vous pouvez également faire usage de votre **CHANCE** (voir page 12).

6. Modifiez votre score d'**ENDURANCE** ou celui de la créature, selon le cas (faites de même pour vos points de **CHANCE** si vous en avez fait usage - voir page 12.)

7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'**ENDURANCE** ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Fuite

A certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la *Fuite*, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappez (vous ôterez alors 2 points à votre **ENDURANCE**). C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre **CHANCE** selon les règles habituelles (voir ci-dessous). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouverez.

Combat avec plus d'une Créature

Parfois, vous serez attaqué par plus d'un adversaire à la fois, hommes ou créatures. En ce cas, chacun de ces adversaires vous combattra séparément à chaque Assaut, mais vous devrez d'abord choisir, lors de chacun de ces Assauts, lequel vous souhaitez affronter en priorité ; vous combattrez l'adversaire ainsi choisi en observant les règles indiquées précédemment. Mais avec l'autre — ou les autres —, les règles sont quelque peu modifiées : en effet, lorsque vous calculerez vos Forces d'Attaque respectives, sachez que vous n'aurez infligé aucune blessure à l'ennemi si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne : vous aurez simplement esquivé le coup porté. En revanche, si la Force d'Attaque de celui que vous combattez ainsi dépasse la vôtre, vous aurez vous-même reçu une blessure à la manière habituelle. Lors de chaque Assaut, il n'y aura donc qu'un seul adversaire vulnérable à vos coups, celui que vous aurez choisi. Si le combat tourne en votre faveur et qu'il ne reste plus bientôt qu'un seul ennemi, le combat avec ce dernier se poursuivra bien entendu selon les règles classiques.

Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais, attention, l'usage de la chance comporte de grands risques ! Et, si vous êtes malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* à vos points de **CHANCE**, vous êtes chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est *supérieur* à vos points de **CHANCE**, vous êtes *malchanceux* et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter 1 point à votre total de **CHANCE**. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre chance soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au score d'**ENDURANCE** de la créature. Si vous êtes Malchanceux, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter 1 point au score d'**ENDURANCE** de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les 2 points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté que 1 seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer de minimiser les effets du coup porté. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point d'**ENDURANCE** (c'est-à-dire qu'au lieu de 2 points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre **ENDURANCE** (3 au lieu de 2).

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de **CHANCE** chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Vos points d'**HABILETÉ** ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'**HABILETÉ**. Une arme magique peut augmenter cette **HABILETÉ**, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer 2 bonus d'**HABILETÉ** sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'**HABILETÉ** ne peuvent jamais excéder leur total de départ. Boire la Potion d'Adresse (voir plus loin) vous permettra à tout moment de rétablir votre **HABILETÉ** à son niveau de départ.

Endurance et Provisions

Vos points d'**ENDURANCE** changeront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'**ENDURANCE** sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi, soyez prudent ! Votre sac à dos contient suffisamment de Provisions pour dix repas. Vous pouvez vous reposer et manger à n'importe quel moment, hormis durant les combats. Un repas vous rend 4 points d'**ENDURANCE**. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre **ENDURANCE** et enlevez-en 1 à vos Provisions. Une case réservée à l'État de vos Provisions figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous que vous avez un long chemin à parcourir, aussi, sachez utiliser vos Provisions avec prudence !

Souvenez-vous également que vos points d'**ENDURANCE** ne peuvent jamais excéder leur niveau de départ. Boire la Potion de Vigueur (voir plus loin), rétablira à tout moment votre **ENDURANCE** à son niveau initial.

Chance

Vos points de **CHANCE** augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour l'**ENDURANCE** et l'**HABILETÉ**, vos points de **CHANCE** ne peuvent excéder leur niveau de départ que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet. Boire la Potion de Bonne Fortune (voir plus loin) rétablira à tout moment votre **CHANCE** à son niveau initial et augmentera de 1 point votre **CHANCE** de départ.

Équipement et Potions

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimal, mais vous pourrez trouver d'autres accessoires au cours de vos voyages. Vous êtes armé d'une épée et vêtu d'une armure de cuir. Vous portez sur vos épaules un sac à dos dans lequel vous rangerez vos provisions et les trésors que vous ramasserez.

Par ailleurs, vous avez droit à une bouteille contenant une potion magique qui vous aidera dans votre quête. Vous aurez à choisir entre les trois potions suivantes :

La Potion d'Adresse qui vous rend vos points d'**HABILETÉ**. La Potion de Vigueur qui vous rend vos points d'**ENDURANCE**. La Potion de Bonne Fortune qui vous rend vos points de chance en ajoutant 1 point à votre total de départ.

Vous pouvez à tout moment boire l'une de ces potions au cours de votre aventure. En prenant une mesure de potion, vous retrouverez vos points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** ou de **CHANCE** tels qu'ils étaient à leur niveau initial (et la Potion de Bonne Fortune ajoutera 1 point au total de chance dont vous disposiez au départ. Lorsque vous retrouverez votre chance, il faudra donc y ajouter ce point).

Quand vous aurez bu la potion, rayez-la de votre Feuille d'Aventure. Mais rappelez-vous que vous n'avez droit qu'à une seule des trois potions : aussi, choisissez-la avec discernement !

Pour vous aidez à explorer les grottes et les tunnels du monde d'Orbus, vous disposez de cinq torches ainsi que d'un silex et d'une mèche d'amadou. Ces cinq torches pourront également vous être utiles pour combattre les terreurs de la nuit ; alors, prenez-en autant soin que de votre vie elle-même !

Indications sur le Jeu

Il y a un bon chemin à trouver dans le mystérieux Monde d'ORBUS, et il vous faudra plusieurs tentatives pour le découvrir. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre exploration. Cette carte vous servira lors de prochaines aventures et vous permettra d'avancer plus rapidement pour atteindre des endroits encore inconnus.

Les lieux que vous visiterez ne renferment pas tous un trésor. Certains recèlent des pièges ou tics monstres qui se révéleront sans aucun doute très dangereux. Vous prendrez parfois de mauvaises directions au cours de votre quête et même si vous progressez vers le but de votre voyage, il n'est pas certain pour autant que vous trouverez ce que vous cherchez.

Comprenez bien que les paragraphes qui constituent ce livre n'ont aucun sens lus dans un ordre numérique. Il est essentiel que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont indiqués. Ne pas respecter ce principe n'amènerait que confusion et pourrait diminuer l'intérêt du jeu.

Il n'y a qu'un minimum de risques à prendre pour découvrir le bon chemin, et n'importe quel joueur, même si ses points de départ sont faibles, peut trouver très facilement la voie.

Puisse la chance des dieux vous accompagner au long de votre aventure !



Voyage au Jardin des Dieux

Vous vous éveillez d'une longue période d'inconscience dont vous êtes bien incapable de vous rappeler la cause. Un oiseau lance quelques trilles guillerets lorsque vous ouvrez les yeux et vous constatez que vous êtes allongé sur un divan de velours vert installé à l'air libre, au sommet de ce qui semble être la tourelle d'un château. Au-dessus de vous s'étale un ciel bleu d'azur où ne brille cependant aucun soleil. Vous vous levez aussitôt et vous apercevez l'oiseau chanteur : il a des plumes étincelantes aux couleurs vieil or et vous contemple avec intérêt, perché sur l'un des créneaux de la tourelle. En vous penchant par-dessus le petit muret, vous découvrez un immense château blanc suspendu dans les nuages. C'est au sommet de la plus haute tour de ce château que vous vous trouvez à présent. Par quel miracle? Vous n'en savez encore rien.

Vous êtes vêtu d'étranges habits, tels que vous n'en avez jamais vu dans votre pays : il s'agit d'un pantalon de cuir vert foncé et d'une tunique à grosses fronces en cuir également. Vous portez aux pieds des bottes souples et confortables en daim mordoré, qui vous montent jusqu'à mi-mollet, et une lourde épée est attachée à votre ceinture. Lorsque vous la sortez de son fourreau, vous vous apercevez avec stupeur que vous êtes capable de la manier avec une exceptionnelle dextérité : vous avez toujours été un habile escrimeur, mais cette fois, la rapidité et la puissance de vos mouvements vous étonnent vous-même. Tandis que l'oiseau continue de chanter, vous essayez de rassembler vos souvenirs : que s'est-il donc passé ? Que faites-vous là ? De toute évidence, vous n'êtes plus sur la Terre. Hélas ! votre mémoire ne vous renvoie que des images floues et lointaines. Par quelque extraordinaire prodige, on vous a arraché à votre monde et on vous a fait subir un entraînement intensif au maniement de l'épée. Rien de tout cela cependant n'a laissé la moindre trace dans votre esprit ; tout ce que vous savez, c'est que cette épée semble avoir été faite pour vous tant elle s'adapte admirablement à votre main. A nouveau vous la faites tournoyer d'un geste

ample, puis vous simulez une passe d'arme en sixte, en quarte, seconde et feinte avec des gestes si prompts que l'œil ne parvient pas à suivre les mouvements de la lame.

L'oiseau chanteur reste imperturbable devant cette démonstration de vos talents, mais, dès que vous en avez terminé, il penche la tête et s'adresse à vous d'une voix flûtée et allègre. « Bienvenue à toi, Champion du Destin, dit-il, et ne t'effraie pas, tu n'es pas encore en danger. » « Où suis-je ? » demandez-vous. Tout cela est si étrange que vous avez l'impression de vivre un rêve. « Je crains bien que tu ne sois très loin de chez toi, oh ! oui, très loin, répond l'oiseau, car c'est là le monde d'Orbus et te voici dans le Jardin des Dieux. » « Qu'est-ce donc que le monde d'Orbus ? » interrogez-vous. « Tu le trouveras sans doute étrange et plein de merveilles ; il est bien différent de la Terre, en effet ! Ici, les hommes côtoient des créatures douées de parole, comme moi, mais aussi des monstres féroces, des géants, des dragons, des démons. C'est également un monde de sorciers et de mages et, dans les villes, nombreux sont les grands manipulateurs de magie. Mais n'aie crainte, si tu as été choisi pour être notre champion, c'est que tu as plus de chance que tout autre sur la Terre de mener à bien ta mission. Et maintenant, je dois accomplir ma tâche : viens avec moi, mes maîtres t'attendent dans une salle de la tour, suis-moi s'il te plaît. »

L'oiseau d'or s'envole alors et vous mène à un petit escalier en spirale dont vous descendez les marches sans comprendre ce qui vous arrive. Vous pénétrez ensuite dans une grande pièce circulaire où deux êtres vous accueillent. « Bienvenue », dit une silhouette féminine d'une grande pâleur, enveloppée dans une robe tourbillonnante aux teintes vives. La tête de cette femme est parfaitement lisse, sans le moindre cheveu. Sa robe présente des reflets chatoyants dont les couleurs changent à chaque pas tandis qu'elle s'avance vers vous ; votre regard ne peut se détacher de ce miroitement incessant et lorsqu'enfin vous levez les yeux sur elle, vous voyez sur son visage un reflet de vous-même : vous êtes en train de livrer un combat à mort dans un temple immense. L'image alors se transforme : cette fois, vous vous éloignez d'une

ville entourée de remparts ; vous vous hâtez le long d'une lande désolée puis vous vous retrouvez au cœur d'une jungle peuplée de démons à la peau bleue. Un frisson vous parcourt le corps lorsque vous comprenez qu'il s'agit là d'images de votre avenir. Quand enfin ces visions s'estompent, vous vous apercevez que ce visage lisse et pâle en face de vous est dépourvu d'yeux.

Vous vous tournez alors vers l'autre être dont l'apparence change sans cesse tandis que vous le regardez. Il est d'abord un tout jeune enfant, mais doué, à l'évidence, d'un grand savoir, puis un vieil homme aux cheveux blancs, tout pétri de sagesse. La métamorphose de la jeunesse au grand âge s'opère en quelques instants et pourtant elle semble imperceptible : sa transformation est si subtile en effet qu'on voit à peine ses traits changer. La voix de l'être est douce et sans âge. « Vous vous demandez sans nul doute pourquoi nous vous avons fait venir sur le monde d'Orbus : eh bien ! sachez que votre présence doit empêcher que ne survienne un bouleversement fatal dans l'équilibre de la nature. L'un des plateaux de la balance cosmique penche trop vers le bas et vous aurez à jouer un rôle dans sa remise d'aplomb. Dans le Jardin des Dieux, nous ne pouvons rien faire pour rétablir l'harmonie. Ce n'est pas à nous d'agir, nous n'avons pas le pouvoir de combattre celui qui veut plonger Orbus dans le chaos. Aussi utilisons-nous les hommes en guise d'instruments de notre volonté. J'ignore cependant si vous réussirez votre mission.

Le sol de la pièce dans laquelle vous vous tenez représente la carte la plus réaliste et la plus détaillée qu'on puisse imaginer. Vous pouvez même y voir de minuscules silhouettes qui labourent des champs ou parcourent les routes de tout un monde où l'on distingue des châteaux forts, des chevaliers sur leurs montures, des hommes d'armes brandissant des étendards qui flottent au vent, où l'on aperçoit également d'étranges cités hérissées de hautes tours, villes toutes de splendeurs qui cachent aussi parfois des repaires de brigands et d'assassins. Interrompant votre contemplation, l'immortelle sans yeux s'approche à nouveau et vous caresse la joue. Sa robe a pris à

présent la couleur de la mer. « Nous allons vous envoyer dans le monde d'Orbus, dit-elle, mais sachez que si vous tombez dans les griffes de la Mort, nous ne pourrons rien faire pour vous aider. Soyez digne de votre mission ! » ajoute-t-elle avec solennité. « Quelle mission ? » demandez-vous. Mais au même instant, à votre grande horreur, vous vous sentez inexorablement happé au fond d'une crevasse noire qui se dessine sur la carte. Vous êtes alors saisi de fureur à l'idée qu'on puisse ainsi disposer de votre destinée et vous décidez de découvrir à tout prix le moyen de rejoindre la Terre et de rentrer chez vous. Mais pour le moment, tandis que le monde d'Orbus vous engloutit, l'épouvante vous submerge et vous perdez conscience une nouvelle fois.

Et maintenant, tournez la page !

1

Lorsque vous émergez enfin des ténèbres, vous jetez un regard autour de vous. Vous êtes à présent dans une immense salle voûtée qui doit se trouver à une bonne profondeur sous terre si l'on en juge par le froid qui règne dans les lieux. Vous êtes seul, sans le moindre allié, et vous ignorez tout du destin qui vous attend si loin de chez vous. Quelles diaboliques horreurs vous guettent dans la pénombre de cette salle ? Vous n'en savez rien. Les murs dévorés de moisissures sont dépourvus de fenêtres et seules quelques torches fixées à des piliers qui se dressent vers d'obscures hauteurs éclairent l'endroit d'une clarté rougeâtre. Il règne ici une odeur de moisi et de renfermé. Deux passages voûtés sont aménagés au fond de la salle, mais avant que vous ayez pu vous en approcher, la flamme des torches se met soudain à vaciller et un vent froid vous glace jusqu'à la moelle ; quelque chose ou quelqu'un dissimulé dans l'ombre a provoqué ce déplacement d'air. Qui ? A cet instant, une lueur scintille, l'espace d'un éclair, à quelque distance «levant vous, puis un hurlement infernal se répercute en écho sous l'immense voûte. Vous ne parvenez pas à imaginer une créature capable d'émettre un son aussi épouvantable, mais vous ne savez rien des êtres terrifiants qui peuplent le monde d'Orbus. Des bruits de pas retentissent alors: quelqu'un s'approche en courant, mais vous ne pouvez rien distinguer dans l'obscurité. Si vous souhaitez vous précipiter vers le passage voûté le plus proche de vous, rendez-vous au [17](#). Si vous préférez rester où vous êtes et attendre de mal ferme, en tirant votre épée, rendez-vous au [10](#)

2

Un silence pesant s'installe dans la cave. Tyutchev vous fixe alors du regard. « Tu as une tête qui ne me revient pas, étranger » dit-il. Cassandra approuve d'un hochement de tête. Que souhaitez-vous répondre ?

« Au moins, moi, je n'ai pas l'air malsain, on ne peut pas en dire autant de vous deux ! » Rendez-vous au [294](#)

« Je suis vraiment navré, c'est comme ça que je suis né. Excusez-moi... » Dans ce cas, vous quitterez la cave ! Rendez-vous au [305](#)



3

Vous demandez une chope de bière au barman. Tandis qu'il vous sert, vos yeux s'accoutument à l'obscurité et vous jetez un regard autour de vous pour observer les autres clients. Jamais encore vous n'aviez contemplé une aussi misérable bande de fripouilles : ils ont tous l'air plus véreux les uns que les autres. « Ça fait une Pièce d'Or » dit le barman. Vous lui donnez la pièce et lorsque vous refermez votre bourse, une bonne douzaine de regards se fixent sur vous. Le seul qui ne vous ait pas jeté le moindre coup d'œil est un vieillard au dos voûté qui débarrasse une table. Qu'allez-vous faire ?

Parler au barman ? Rendez-vous au [88](#)

Vous approcher du vieilhomme ? Rendez-vous au [19](#)

Vous approcher d'un groupe de six hommes d'apparence patibulaire qui sont probablement (les voleurs ? Rendez-vous au [280](#)

4

Le Ptéranodon, mortellement blessé, s'écroule dans les broussailles. Vous repartez en vous t rayant un chemin à grand peine. La chaleur est oppressante. Les mouches vous harcèlent sans relâche, les plantes grimpantes enchevêtrées dans les conifères pendent des branches en vous balayant le visage, et les hautes fougères qui recouvrent le sol ralentissent votre marche. Des bruits étranges retentissent alentour et d'énormes libellules

aux couleurs étincelantes volent de fleur en fleur dans un bourdonnement incessant. Puis soudain, le tronc d'un arbre se casse net en produisant un bruit sec semblable à un coup de feu. La terre se met à trembler sous vos pieds et vous voyez alors apparaître un gigantesque monstre préhistorique qui fonce sur vous. Trois longues cornes hérissent l'épaisse carapace qui lui protège la tête. Il vous faut combattre ce TRICERATOPS.

TRICERATOPS HABILITÉ: 8 ENDURANCE : 30

Après avoir livré trois Assauts, vous entendez le Triceratops pousser un cri d'alarme suraigu : un autre monstre en effet se précipite sur lui. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **40**. Si vous êtes Malchanceux rendez-vous au **25**.

5

Vous vous ruez sur la Dame de Mailles qui vous vise le plus calmement du monde puis vous décoche un carreau de son arbalète. Le projectile vient se ficher dans votre épaule, du côté du bras qui tient votre épée. La douleur est cuisante : vous perdez 1 point d'**HABILITÉ** ainsi que 2 points d'**ENDURANCE**. Vous tombez alors à terre et la Dame de Mailles pose la pointe de son épée sur votre gorge. « Plus un geste si vous tenez à la vie ! » dit-elle. Rendez-vous au **75**.

6

« Vous êtes attendu, entrez, s'il vous plaît, vous dit le serviteur. » Vous le suivez dans un salon où une table est mise pour trois. Apothécius se lève pour vous accueillir et vous présente à son ami Diodore, un Sage devenu expert dans l'art de voyager entre les différents niveaux de l'existence. Il vous explique qu'il existe des portes permettant de passer d'Orbus à d'autres mondes, et pense que vous avez pu être amené sur Orbus à travers une telle porte. « Lorsque vous aurez retrouvé le Talisman, dit-il, il vous faudra quitter Griseuille et marcher en direction du sud-est jusqu'à ce que vous arriviez au Grand Plateau. Il existe au sommet du Mont de l'Etoile, la plus haute montagne de la région, une telle porte

que vous devrez franchir si vous voulez retourner sur terre. » « Dans l'immédiat, intervient Apothécus, sachez que vous pourrez quitter la ville par la poterne aménagée dans le mur du cimetière. Si vous avez des ennuis graves, vous aurez peut-être besoin de l'aide de la Mère de Toutes Choses. Pour l'appeler à votre secours, vous n'aurez qu'à crier : « Mère de Toutes Choses, nature elle-même, préserve-moi. » Il vous fait répéter ces mots et vous les gravez dans votre mémoire ; n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Apothécus vous explique que la Mère de Toutes Choses est la Fontaine de Vie, le contraire même de la Mort. Elle pourra peut-être vous assister, mais une fois seulement, et si vraiment vous en avez désespérément besoin. « Rappelez-vous ceci, cependant : aucune divinité ne peut intervenir dans le temple d'une autre ! » Vous les remerciez tous deux et vous allez vous coucher tôt, à l'issue du somptueux repas de filets de paon marinés à l'Essence de Gaye, et autres plats exotiques que votre hôte a fait servir. Au matin, vous vous réveillez bien reposé ; pendant la nuit, vous avez récupéré 4 points d'ENDURANCE. Vous dites alors adieu à Apothécus en le remerciant de son aide et en espérant que vous ne le décevez pas, puis vous vous mettez en route pour essayer de trouver la Guilde des Voleurs. Rendez-vous au [64](#).

7

Vous allumez une torche et vous pénétrez dans la grotte qui s'enfonce dans l'obscurité. Vous avancez ainsi avec précaution jusqu'à l'entrée d'un petit couloir aux murs lisses qui part du tunnel principal. Une forte odeur de soufre règne alentour. Souhaitez-vous continuer à explorer le large tunnel aux parois rocheuses dans lequel vous vous trouvez à présent (rendez-vous au [378](#)), ou préférez-vous bifurquer dans le couloir étroit ? (en vous rendant au [48](#)).

8

Après avoir quitté Griseguilde, vous parcourez plusieurs kilomètres puis vous passez la nuit dans une grange. Au matin, vous vous éveillez parfaitement reposé et vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Quel itinéraire allez-vous prendre pour rejoindre le plateau ?

La route directe, orientée au sud-est, qui traverse la lande sauvage ? Rendez-vous au [287](#)

L'ancienne route de commerce, orientée au sud tout d'abord, et qui tourne ensuite vers l'est ? Rendez-vous au [300](#) Ou préférez-vous marcher vers l'est à travers les étendues de bruyères jusqu'aux collines, puis bifurquer en direction du sud ? Rendez-vous au [313](#)

9

Vous restez immobile entre les serres du Rock qui vole à grands coups de ses ailes puissantes vers les cimes pourpres. Bientôt l'oiseau tournoie au sommet d'une des montagnes et vous laisse tomber au fond de son nid tapissé de plumes. Il s'apprête à vous déchiqueter pour nourrir de votre chair ses deux oisillons et vous n'avez donc plus qu'à le combattre si vous voulez survivre. Chaque fois que vous remporterez un Assaut, vous lancerez un dé : si jamais vous faites un 1, vous vous rendrez alors au [55](#).

ROCK HABILITÉ:10 ENDURANCE: 16

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [84](#).



10

Vous attaquez le Dragon. « Je vais te mettre en pièces ! » rugit-il, en essayant de vous attraper dans ses griffes et de vous broyer la tête entre ses énormes mâchoires.

DRAGONROUGE HABILITÉ: 12 ENDURANCE : 20

Si vous parvenez à réduire à 5 ou moins les points d'**ENDURANCE** du Dragon, rendez-vous au [29](#).



11

Accoudé au bar, vous êtes sur le point de demander quelque chose à boire lorsque vous vous entendez soudain dire au barman : « Hé, lace de porc ! Sers-moi donc un verre avant que ta tête de croquant pustuleux me fasse vomir. » Le barman se raidit, stupéfait et furieux. Il pousse alors un cri de rage étranglé, saisit une massue et saute littéralement par-dessus le bar. Vous faites un pas en arrière, votre épée à la main. Vos yeux se sont accoutumés à l'obscurité et vous remarquez que plusieurs clients viennent île se lever ; ils ont de véritables têtes de coupeurs de gorges et semblent tous plus véreux les uns que les autres. L'un porte une cicatrice qui lui sillonne la joue, de l'oreille au menton. Il vous faut combattre en même temps le barman et l'un de ces hommes. (Reportez-vous à la règle : combat avec plus d'une créature).

HABILITÉ ENDURANCE

BARMAN	7	8
Premier COUPEURDE GORGES	8	9

Si vous parvenez à réduire à 4 ou moins les points d'ENDURANCE du barman, celui-ci va se réfugier derrière son bar. Si vous faites ensuite tomber à 5 ou moins le total d'ENDURANCE du premier Coupeur de Gorges, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [200](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [181](#).

12

Votre premier coup se révèle fatal. Le sang jaillit d'une large blessure et le vieil homme s'écroule sur le sol. Vous faites alors un pas en arrière tandis qu'il reprend sa forme habituelle, celle d'un immense Dragon Rouge. Le Dragon Gardien du portique est mort. Vous pouvez donc à présent vous avancer vers cette porte qui scintille de reflets argentés. Rendez-vous au [400](#).

13

Une femme vêtue d'une cotte de mailles et pointant sur vous une arbalète chargée apparaît dans la lumière des torches. Trois hommes la suivent, visiblement essoufflés. Le premier est grand et de belle allure ; il porte une armure d'argent étincelante et la lame de son épée, qu'il brandit à deux mains, rayonne d'une faible lueur blanche. Le deuxième est habillé d'une longue toge en étoffe filée d'or et son visage est dissimulé derrière un masque souriant, en or également. Il tient à la main une crosse d'ivoire. Le troisième enfin est trapu et porte une tunique blanche par-dessus sa cotte de mailles. Une croix rouge orne sa poitrine et une masse d'armes pend à son côté. A nouveau, vous entendez un hurlement, plus proche cette fois. « Ils sont presque sur nous », s'écrie l'homme à l'épée blanche. La Dame de Mailles s'adresse alors à vous : « Qui êtes-vous ? demande-t-elle, et que faites-vous ici dans l'Abyme, l'ancre où prolifère le Mal ? » Comment allez-vous réagir ?

Répondre que vous venez d'un autre monde ? Rendez-vous au [247](#)

Prétendre que vous avez entrepris de lutter contre le Mal ? Rendez-vous au [60](#)

Essayer de gagner du temps ? Rendez-vous au [75](#)

Attaquer la Dame de Mailles ? Rendez-vous au [5](#)

14

Vous établissez votre camp pour la nuit mais de grosses mouches noires qui, tout d'abord, semblaient simplement gênantes se révèlent bientôt insupportables : leurs œufs viennent en effet d'éclore et leurs larves vous ont choisi comme nourriture favorite. Il en résulte pour vous une nuit fort agitée qui ne vous permet guère de vous reposer. Vous ne regagnez donc aucun point d'ENDURANCE. A l'aube, vous vous plongez dans un bassin dont l'eau est recouverte d'algues et les larves de mouches se détachent de votre corps. Vous vous sentez mieux désormais et vous reprenez votre marche en direction du Mont de l'Etoile. Bientôt, vous escaladez le flanc de la montagne elle-même, en vous agrippant aux buissons qui poussent sur ses pentes. L'air se fait plus rare et vous avez le souffle court lorsque vous atteignez l'entrée d'une grotte d'où émane une légère odeur de soufre. Intrigué, vous décidez d'entrer dans cette grotte. Rendez-vous au [7](#).

15

La salle de l'auberge est vide. Vous demandez un repas chaud et une chambre pour la nuit. L'aubergiste vous indique qu'il vous en coûtera trois Pièces d'Or, mais qu'il manque de personnel : aussi vous propose-t-il de vous nourrir et de vous héberger gratuitement si, en échange, vous faites la vaisselle et le ménage. Décidez vous-même si vous souhaitez ou non profiter de cette économie. L'aubergiste vous sert pour votre souper un délicieux rôti d'hippogriffe à la crème. Après ce copieux repas, vous

montez dans votre chambre et vous vous endormez comme une masse. Lorsque vous vous réveillez à l'aube, vous êtes parfaitement reposé et vous regagnez 4 points d'ENDURANCE. Vous vous mettez alors en quête de la Guilde des Voleurs. Rendez-vous au [64](#).

16

Les portes s'ouvrent sans difficulté. Il semble que la magie se soit dissipée, à présent que Fauconna est bel et bien morte. Les voleurs ont assisté au combat en vous observant par le trou île la serrure. « La porte était fermée, impossible de l'ouvrir ! » vous dit le Balaféré. Il ouvre la marche jusqu'à la lucarne et tandis que vous le suivez en compagnie des autres voleurs, vous sentez que, s'il est en votre possession, l'anneau de Fauconna refroidit. Il a également perdu son éclat en prenant une teinte gris sombre. De toute évidence, son pouvoir magique ne se manifeste que dans le Sanctuaire. Soudain, la cloche d'alarme se met à sonner à toute volée et lorsque vous atteignez le dernier palier, un groupe de femmes-guerriers apparaît dans l'escalier. Elles vous poursuivent en montant les marches quatre à quatre et vous vous mettez tous à courir vers la corde qui pend de la lucarne. Au moment où vous allez l'agripper, Cœur de Sang vous donne un coup de poignard que vous parvenez à éviter de justesse. Avant qu'il ait pu frapper à nouveau, les femmes-guerriers lui décochent une volée de carreaux d'arbalètes. Le corps criblé de flèches de Cœur de Sang vous offre alors un bouclier efficace tandis que vous montez à la corde. Laissant leur compagnon à son triste sort, les autres voleurs sautent du temple sur le toit d'une maison voisine. Ils ont bondi avec agilité mais il n'est pas certain que vous puissiez faire preuve de la même adresse. Lancez 2 dés. Si vous obtenez un total inférieur ou égal à celui de vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [163](#). Si ce total est supérieur à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [56](#).

17

Lorsque vous vous précipitez vers l'obscurité du passage, vous entendez un déclic suivi d'un grondement. Le sol commence alors à trembler sous vos pieds. Souhaitez-vous essayer de franchir la porte en arcade et vous enfoncer dans les ténèbres (rendez-vous dans ce cas au [41](#)), ou préférez-vous interrompre votre course (en vous rendant au [21](#)) ?

18

Le Rock ne prête aucune attention à votre vaine tentative et vous saisit dans ses serres. Puis il s'envole vers les montagnes pourpres en vous emportant avec lui. Vous vous trouvez à présent à une telle altitude qu'il vaut mieux ne pas tenter de vous défendre. Vous essayez donc de vous installer le plus confortablement possible entre les griffes de l'oiseau en attendant de voir ce qu'il a l'intention de faire de vous. Rendez-vous au [9](#).

19

L'homme édenté vous avertit dans un marmonnement que cette cave est un endroit dangereux. Il se hâte ensuite de disparaître en traînant des pieds. Souhaitez-vous retourner près du bar (en vous rendant au [88](#)) ou préférez-vous vous approcher d'une table à laquelle sont installés six hommes à la mine patibulaire (vous vous rendrez dans ce cas au [280](#)) ?

20

Vous arrivez enfin devant le flanc escarpé du plateau. Des marches ont été taillées dans la paroi rocheuse aux teintes rougeâtres. Vous commencez à les monter. Aux alentours de midi, vos jambes vous font terriblement mal et vous êtes soulagé d'atteindre une corniche où vous pouvez prendre quelque repos. Un peu plus loin, une chute d'eau coule au flanc du plateau. Ses embruns vous rafraîchissent et vous contemplez un instant les reflets irisés que le soleil y projette. Le fracas de l'eau qui tombe

ressemble au bruit du tonnerre et vous en êtes tout assourdi. Souhaitez-vous continuer à monter les marches (en vous rendant au [328](#)) ou préférez-vous aller voir cette chute d'eau d'un peu plus près (vous vous rendrez alors au [33](#)) ?

21

Vous vous arrêtez juste à temps. Un bloc de pierre, en effet, tombe à terre dans un fracas qui se répercute en écho tout autour de la salle. L'accès à la porte en arcade est désormais impossible, le bloc de pierre en interdit l'entrée. L'autre passage est également obstrué. Vous n'avez donc plus le choix et vous revenez sur vos pas en vous préparant, l'épée à la main, à affronter les nouveaux arrivants. Rendez-vous au [13](#).



22

Vous avancez dans le tunnel pendant un certain temps. Il tourne légèrement vers la gauche en suivant une pente descendante, puis aboutit enfin à une grande caverne. Le dragon est étendu un peu plus loin, mais cette fois, vous êtes derrière lui. Quelques écailles tombées de sa carapace sont dispersées sur le sol autour de lui. Qu'allez-vous faire ?

Lui plonger une lance dans le dos ? (si toutefois vous en avez une) Rendez-vous au [285](#)

Essayer de vous emparer de quelques écailles ? Rendez-vous au [269](#)

Essayer de prendre un peu du trésor ? Rendez-vous au [38](#)

Quitter la caverne ? Rendez-vous au [369](#)

23

Elle vous tue, puis vous aide à vous relever. Vous marchez alors ensemble dans la Vallée de la Mort où votre âme errera, solitaire, jusqu'à la fin des temps.

24

Vous descendez les marches et vous arrivez dans une longue cave au plafond bas où sont installés des tables et des tabourets. Le seul endroit éclairé est le bar derrière lequel se tient le robuste tenancier de l'auberge. Rendez-vous au [3](#).

25

Alors que vous vous apprêtez à porter un nouveau coup à votre adversaire, un autre monstre, énorme lui aussi, apparaît derrière lui. C'était sans doute cette créature que le Tricératops fuyait. Il fait à présent volte face pour affronter ce nouveau venu, un TYRANNOSAURE aussi grand qu'une maison et doté de mâchoires gigantesques. Une formidable bataille s'ensuit à l'issue de laquelle le Tricératops ensanglanté finit par s'écrouler sur le flanc. Les dents immenses du Tyrannosaure s'enfoncent alors dans la gorge de sa victime. Les yeux vitreux de la créature victorieuse se tournent ensuite vers vous, puis sa tête se lève. Vous êtes devenu pour le monstre une nouvelle proie et il bondit aussitôt sur vous. Il ne vous reste plus qu'à le combattre.

TYRANNOSAURE HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 18

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [14](#).

26

D'un puissant coup d'épée, vous tranchez une branche du Saule et un peu de sa sève tombe aussitôt sur votre bras. Le Saule pousse alors un gémissement, et interrompt son attaque en rétractant ses autres branches. Si vous souhaitez plonger votre bras dans le bassin, rendez-vous ni [161](#). Si vous préférez prendre la fuite le long de la rivière qui prend sa source à cet endroit, rendez-vous au [39](#).

27

Le Rockvous manque et s'élève dans le ciel. Or heureusement, une autre proie plus grande que vous attire son attention, et lorsqu'il fond à nouveau dans un sifflement, c'est un cheval sauvage qu'il emporte dans ses serres. Enchanté de cette bonne fortune, vous vous hâtez de repartir en direction du plateau. Rendez-vous au [20](#).

28

Vous tournez dans la rue du Carrosse et vous apercevez bientôt une auberge à l'enseigne de la Breloque d'Argent. Elle se trouve à côté d'une grande écurie et d'un atelier. C'est là apparemment un endroit beaucoup plus accueillant que le Dragon Rouge et comme il se fait tard, vous décidez d'y entrer. Rendez-vous au [15](#).



29

Soudain, votre arme fend l'air dans un sifflement mais ne rencontre que le vide : votre adversaire a disparu ! Ou plutôt, le Dragon s'est transformé en un vieil homme aux longs cheveux gris, vêtu d'une toge blanche. « Épargnez-moi, je vous en supplie, implore-t-il d'une petite voix aiguë, vous venez enfin de lever la malédiction qui pesait sur moi. Seul un robuste guerrier tel que vous pouvait y parvenir. Lorsque j'ai franchi la porte, il y a de cela bien des siècles, je fus condamné à prendre la forme d'un dragon, jusqu'à ce que quelqu'un m'inflige une défaite en combat singulier. A présent que j'ai retrouvé mon apparence normale, je puis retourner dans le monde qui est le mien. Voulez-vous franchir la porte avec moi ? » Si vous êtes d'accord pour passer avec lui le portique aux reflets d'argent, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez attaquer le j vieil homme, rendez-vous au [12](#).

30

Les bruits de pas se rapprochent et soudain, un fracas semblable à un coup de tonnerre résonne dans la salle. Vous jetez un coup d'œil dans la direction d'où est venu le bruit, et vous constatez qu'un énorme bloc de pierre interdit à présent l'accès aux deux portes en arcade. Vous êtes pris au piège. Rendez-vous au [13](#).

31

Les portes sont toujours verrouillées par quelque sortilège qui vous empêche de les forcer. Vous vous retournez alors pour constater que FAUCONNA s'est relevée et a repris son épée. La cruauté fait briller son regard tandis qu'elle s'avance vers vous. « Tu ne peux pas me tuer, dit-elle, et cette fois, je t'arracherai la rate ! » Ses mouvements sont plus lents qu'auparavant, mais il vous faut à nouveau la combattre avec le même acharnement.

FAUCONNA HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [54](#).

32

Le tigre de cuivre montre toutes ses dents en un sourire cruel. Vous passez le fétiche autour de votre cou en espérant qu'il vous apportera chance ou protection puis vous vous rendez au [156](#).



33

Vous vous approchez de la cascade et quelques instants plus tard, vous êtes trempé de la tête aux pieds. En examinant de plus près l'écran d'eau, vous apercevez juste derrière un espace à peu près sec, sous le surplomb de la falaise. D'un bond vous traversez alors la chute d'eau et vous vous retrouvez à l'entrée d'une grotte. Si vous souhaitez pénétrer dans cette grotte, rendez-vous au [42](#). Si vous préférez repartir et poursuivre votre ascension le long des marches, rendez-vous au [328](#).

34

Vous évitez habilement les griffes du Dragon et vous vous lancez à l'attaque. Disposez-vous d'une lance ? Si oui, rendez-vous au [51](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [10](#).

35

Vous faites quelques signes inintelligibles en marmonnant des grognements et vous montrez du doigt votre bouche et vos oreilles. L'espace d'un instant, certaines d'entre elles pensent que vous êtes en train de leur jeter un sort, et elles tirent leurs épées, mais bientôt l'une des femmes-guerriers les arrête d'un geste. « Un aventurier sourd-muet ! » s'écrie-t-elle, apparemment amusée. Leur chef vous fait alors signe de monter en croupe derrière une jeune femme, Elvira, qui ne semble pas enchantée à

l'idée de devoir partager son cheval avec vous. Vous parcourez ainsi quelques centaines de mètres en silence, puis les femmes reprennent leur conversation. Vous comprenez bientôt qu'elles font partie du Guet, la police de Grisegilde sur Lande. Vous apprenez également qu'il existe une rivalité entre elles et les Prêtresses de la Mère de Toutes Choses qui officient dans la ville. Il semblerait que la trop grande clémence des Prêtresses les agace. Rendez-vous au [197](#).

36

Vous luttez de toutes vos forces contre la somnolence et vous parvenez à rompre le sortilège. En levant la tête, vous distinguez alors, dans le tronc du Saule, deux grands yeux verts qui vous fixent. Avant d'avoir pu faire le moindre mouvement, les branches de l'arbre en fureur vous attaquent. Il vous faut combattre le SAULE BIZARRE.

SAULEBIZARRE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 20

Si vous parvenez à remporter 4 Assauts, rendez-vous au [26](#).

37

Les yeux du Rock sont aussi perçants que ceux de l'aigle, et le gigantesque oiseau vous saisit puis vous emporte dans les airs comme une musaraigne. Le Rock vole vers les montagnes pourpres et s'éloigne du Plateau. L'altitude à laquelle vous vous trouvez est trop élevée pour tenter quoi que ce soit et il ne vous reste plus qu'à vous installer le plus confortablement possible entre les griffes du rapace en attendant de voir ce qui va se passer. Rendez-vous au [9](#).

38

Vous essayez de vous emparer d'un casque incrusté de pierreries, mais dans votre hâte, vous trébuchez sur un coffre d'or rempli de perles noires. Le Dragon vous entend, se retourne et souffle sur vous un jet de flammes tandis que vous vous relevez. Les flammes sont si puissantes qu'elles ont tôt fait de vous transformer en un petit tas de cendres ; vous vous rendez alors au [43](#).

39

La rivière coule en direction de l'ouest, s'éloignant des fougères. Vous en suivez la berge, sur un terrain à présent plus clairsemé. Vous jetez alors un coup d'œil par-dessus votre épaule et votre cœur se met à battre à tout rompre à la vue d'un Elfe Noir qui est en train de flairer votre piste. Il s'avance d'une démarche rapide et souple qui semblerait gracieuse si l'on n'était tout d'abord frappé par l'aspect sinistre de son armure noire hérissée de pointes et l'expression cruelle de son visage. Tandis que vous l'observez ainsi, il relève la tête et vous montre du doigt. Les Elfes ne sont pas loin et il vous faut prendre une décision rapide. Qu'allez-vous faire ?

Courir le long de la berge ?

Rendez-vous au [359](#)

Plonger dans l'eau de la rivière et nager pendant un certain temps avant de revenir sur la berge ?

Rendez-vous au [253](#)

Vous cacher dans des fourrés ?

Rendez-vous au [307](#)



39 *L'Elfe Noir relève la tête et vous montre du doigt.*

40

Vous vous apprêtez à porter au monstre un nouveau coup lorsqu'une autre créature gigantesque apparaît derrière lui. C'était elle sans doute que fuyait le Tricératops qui cesse à présent de vous combattre pour se tourner vers le nouvel arrivant. Il s'agit cette fois d'un TYRANNOSAURE, lequel se précipite sur son adversaire. Une terrible bataille s'ensuit et bientôt le Tricératops ensanglanté parvient à éventrer le Tyrannosaure qui s'écroule sur le sol, mortellement blessé. Le Tricératops prend alors la fuite en boitant et vous poussez un profond soupir de soulagement avant de vous remettre en route vers la montagne. Rendez-vous au [14](#).

41

Avant que vous n'ayez pu franchir la porte un gros bloc de pierre s'effondre sur le sol dans un fracas de tonnerre, obstruant complètement le passage. Malheureusement, vous ne pouvez interrompre votre élan et vous venez vous écraser contre cette énorme masse. Le choc est rude : il vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Quelque peu étourdi, vous vous relevez et vous constatez que l'autre porte en arcade est également bloquée. Vous n'avez donc plus d'autre choix que de tirer votre épée et d'attendre qu'apparaissent les nouveaux arrivants. Rendez-vous au [13](#).

42

Vous parvenez à allumer une de vos torches rendue humide par votre traversée de la chute d'eau et vous avancez dans la grotte. Vous découvrez alors une porte aménagée dans la paroi du fond. Elle est constituée d'un panneau de bois noir incrusté d'albâtre. Au centre de cette porte, une frise montre un dragon rouge soufflant un long jet de flamme. Une lance est également représentée, qui semble être en ivoire. La porte grince sur ses gonds tandis que vous la poussez doucement et vous pénétrez dans un passage où règne une odeur de moisi. Un peu plus loin,

vous arrivez à un croisement : deux autres tunnels partent de celui dans lequel vous vous trouvez. Qu'allez-vous faire ?

Continuer tout droit ? Rendez-vous au [71](#)

Prendre le tunnel de gauche ? Rendez-vous au [53](#)

Prendre le tunnel de droite ? Rendez-vous au [80](#)

43

Votre esprit désincarné flotte lentement vers la Vallée de la Mort. Une plaine uniforme, balayée par le vent, s'étend à perte de vue. Les âmes des morts errent ici, solitaires et sans but. Lorsque vous approchez de la vallée, un vent d'un autre monde se lève et emporte votre âme. Puis, bientôt, vous sentez la présence des deux immortels qui vous ont arraché à la terre pour vous emmener dans cet univers de magie. « Tout n'est pas encore perdu », vous dit alors la femme sans yeux dans sa robe aux couleurs changeantes. Vous avez compris ce qu'elle a dit sans vraiment l'entendre : la communication entre les êtres se fait ici par d'autres voies, plus mystérieuses. « Si votre esprit le veut, nous pouvons l'unir à nouveau à votre corps et remonter le temps » ajoute-t-elle. L'autre immortel vous fait alors cette proposition : « Si tel est votre désir, dit-il, je puis vous renvoyer dans le temps passé, au moment où vous avez quitté Grisegilde ». Si vous acceptez de revenir en arrière et de reprendre votre quête, l'immortel pose une main sur votre épaule puis disparaît en même temps que la femme sans yeux. Ce simple geste vous a rendu la vie : vous avez 15 points d'ENDURANCE et tout l'équipement dont vous disposiez à l'exception des objets suivants, si toutefois ils étaient en votre possession au moment de votre mort : Gomme d'Ambre, Plume de Rock, Lance, Écailles de Dragon. Rayez éventuellement ces objets de votre *Feuille d'Aventure* et reprenez votre mission. Vous êtes à présent à la sortie de Grisegilde et vous vous rendez au [8](#).

44

Fauconna s'écroule sur le sol, visiblement morte. Vous vous précipitez aussitôt vers l'autel pour y prendre le Talisman de la Mort. Il est lourd et froid. Vous l'avez donc enfin récupéré et vous gagnez 1 point de **CHANCE** pour saluer cet exploit. Vous jetez ensuite un coup d'œil à Fauconna ; vos cheveux se dressent alors sur votre tête : ses blessures en effet sont en train de guérir et elle essaye même de se relever de la mare de sang dans laquelle elle baigne. Allez-vous vous approcher d'elle en vous rendant au [54](#) ou préférez-vous courir vers la double porte (vous vous rendrez alors au [31](#)) ?



45

Vous affrontez Harg. Vos coups font jaillir du sang noir de ses blessures, mais celles-ci se referment aussitôt. Le marteau de votre adversaire s'abat sur votre épaule et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. A cet instant, Thaum claque des doigts et Harg, qui n'était qu'une illusion, disparaît instantanément. Rendez-vous au [171](#).

46

Vous levez le Talisman au-dessus de votre tête. Il projette une vive lueur et vous vous écriez : « Partez ! Cessez de me harceler ! » Fascinés, ils se sont tout d'abord tendus vers l'objet adoré, mais vos paroles ont un effet immédiat et l'un d'eux lance : « D'autres sauront te le prendre et nous, les Sans-Visage, nous reviendrons pour servir en Seigneurs le règne de notre Dieu : la Mort ». L'écho de ses paroles s'évanouit alors dans l'obscurité. Le

Talisman vous semble plus léger à présent et sa lueur a diminué. Vous vous endormez profondément et vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Le lendemain, vous reprenez votre chemin en vous sentant plus confiant, maintenant que vous avez chassé les Laquais de la Mort. Bientôt, le plateau se dessine au loin. Rendez-vous au [20](#).

47

Le jeune homme furieux se tourne vers vous, l'air tout étonné. Il vous remercie, puis dit : « Je ne vois vraiment pas pourquoi nous nous querellions. » Il reprend alors le fétiche, et vous poursuivez votre chemin. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour vous être montré si honnête. Bientôt, vous entendez la querelle éclater à nouveau. « Tu cherches toujours les ennuis », s'écrie l'autre jeune homme. Vous les laissez à leur différend et vous vous rendez au [156](#).

48

Vous suivez le tunnel pendant un certain temps, puis vous arrivez enfin dans une vaste caverne. Le dos d'un énorme Dragon apparaît alors devant vous. Le monstre fait presque vingt mètres de long et sa peau est recouverte d'épaisses écailles rouges. Sa queue immense est enroulée autour d'un fabuleux trésor composé de pierres précieuses, d'or, de coupes et de vases incrustés de pierreries qui sont entassés pêle-mêle sous la masse imposante de la créature. Quelques écailles tombées de sa peau parsèment le sol autour du Dragon. Qu'allez-vous faire ?

Enfoncer une lance, si vous en avez une, dans le dos du monstre ? Rendez-vous au [285](#)

Essayer de ramasser quelques unes de ses écailles ? Rendez-vous au [269](#)

Tenter de vous emparer de quelques pièces du trésor ? Rendez-vous au [38](#)

Quitter la caverne ? Rendez-vous au [369](#)

49

Vous franchissez la porte qui scintille sous le givre. Vous avancez sur un sol également givré et vous découvrez bientôt un grand pentacle dessiné par terre à la craie. Du sable a été répandu autour du pentacle. Plusieurs objets insolites sont disposés sur une table et vous trouvez sur le sol, à côté de la table, une Amulette constituée de l'extrémité d'une corne de Licorne gravée d'étranges caractères runiques. Vous pouvez la prendre si vous le désirez. Il n'y a rien d'autre qui puisse vous être d'aucune utilité et vous, décidez de quitter les lieux. Rendez-vous au [28](#).

50

FAUCONNA dégainé son épée et s'avance vers vous en poussant un rugissement de tigresse. Il vous faut combattre la Grande Prêtresse.

FAUCONNA **HABILITÉ** : 12 **ENDURANCE** : 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [44](#).

51

Vous attaquez le Dragon. « Je vais te tailler en pièces », gronde-t-il. Il essaye de vous attraper avec ses griffes et de vous broyer la tête entre ses énormes mâchoires, mais vous faites un pas de côté pour l'éviter et vous enfoncez votre lance dans son ventre mou.

DRAGON ROUGE **HABILITÉ** : 12 **ENDURANCE** : 20

Chaque fois que vous livrez un Assaut victorieux, vous aurez le droit de déduire 5 points de son total d'**ENDURANCE**, car la lance lui pénètre profondément dans les chairs. Si vous parvenez à réduire à 5 ou moins le total d'**ENDURANCE** du Dragon, rendez-vous au [29](#).



52 «Je suis le *Druide Gardien du Bocage Sacré.*»

Rayez un Repas de votre *Feuille d'Aventure*. Un genou à terre, vous lancez la viande séchée à l'animal en lui parlant doucement. La louve accepte votre cadeau tandis qu'au même moment, une silhouette vêtue d'une toge verte apparaît dans la clairière. C'est un vieil homme à la longue barbe ; il tient un bâton en chêne dans une main et une faucille en argent dans l'autre. Une couronne de gui lui enserre la tête. « Je m'appelle Wodeman, dit-il en souriant, je suis le Druide Gardien du Bocage Sacré. Mon amie Crinière de Neige vous remercie de la nourriture que vous lui avez offerte ; une si aimable générosité mérite récompense. La Bénédiction des Druides soit avec vous et puisse la Fortune vous sourire ». La Bénédiction du Druide vous fait gagner 1 point de **CHANCE**. « Vous avez l'air fatigué, poursuit-il, tenez, prenez ceci ». Il sort alors d'une poche de sa toge une pomme d'or et vous la donne. Inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces pommes ont un extraordinaire pouvoir nutritif et vous regagnerez 4 points d'**ENDURANCE** lorsque vous la mangerez. Vous remerciez le Druide et vous reprenez votre chemin en abandonnant à contrecœur la paix idyllique du Bocage Sacré. Rendez-vous au [159](#).



Vous prenez donc le tunnel de gauche qui bientôt tourne vers la droite et vous conduit dans une salle aux murs de pierre nue au centre de laquelle se dresse un petit pilier rectangulaire. Le tunnel continue de l'autre côté de cette salle. Qu'allez-vous faire ?

Examiner ce pilier?

Rendez-vous au [136](#)

Poursuivre votre chemin tout droit en suivant l'autre partie du tunnel ?

Rendez-vous au [89](#)

Revenir sur vos pas jusqu'au croisement et choisir une autre direction ?

Rendez-vous au [42](#)

54

Vous remarquez au doigt de Fauconna un anneau qui diffuse une lueur verte tandis que ses blessures se referment. Vous le lui arrachez aussitôt avant qu'elle ne revienne complètement à la vie, et vous passez l'anneau à votre propre doigt. C'est un Anneau de Régénération qui vous rend 6 points d'ENDURANCE, Souhaitez-vous à présent repartir en franchissant la double porte (rendez-vous au [16](#)), ou préférez-vous inspecter le Sanctuaire (en vous rendant au [137](#))?

55

Vous parvenez à enfoncer la lame de votre épée dans l'un des énormes yeux du Rock. L'oiseau pousse un hurlement de douleur et s'enfuit aussitôt. C'est là votre chance de vous échapper. Rendez-vous au [84](#).

56

Vous vous élancez dans les airs, mais votre bond est trop court et vous venez vous écraser contre la façade de la maison. Le choc est rude, mais pire encore, vous tombez dans la rue ! Vous auriez pu vous rompre les os si par chance vous n'aviez atterri au sommet d'un gros tas d'ordures nauséabondes qui amortit quelque peu votre chute. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE, vous vous extrayez des débris puis vous empruntez une ruelle qui vous mène derrière la maison où vous étiez tout d'abord entré avec les voleurs. Là, vous vous arrêtez un instant pour reprendre votre souffle avant de quitter la ville. Rendez-vous au [235](#).

57

Vous empruntez une rue latérale qui mène vers la rue des Sept Péchés ; bientôt, vous êtes presque bousculé par deux étudiants vêtus de toges bleues. Ils ont engagé une violente querelle et commencent à se battre devant vous. L'un d'eux, semble-t-il, n'a pas supporté ce que l'autre lui a dit et tandis qu'ils s'empoignent vous remarquez un petit fétiche de cuivre qui tombe de la poche du jeune homme furieux. Le fétiche représente une tête de tigre. Qu'allez-vous l'aire ?

Interrompre la bagarre pour rendre le fétiche à son propriétaire?

Rendez-vous au [47](#)

Ne pas vous occuper des deux étudiants et poursuivre votre chemin ?

Rendez-vous au

[156](#)

Ramasser le fétiche?

Rendez-vous au [32](#)

58

Vous bondissez sur le bouclier que vous parvenez à rattraper de justesse, puis vous vous étendez par terre et vous vous en recouvrez. Le dragon souffle à nouveau sur vous un jet de flammes et vous brûle une jambe qui dépassait du bouclier. La brûlure est grave : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous vous relevez et vous repartez à l'attaque. Si vous possédez une lance, rendez-vous au [51](#). Sinon, rendez-vous au [10](#).

59

Après cette démonstration de ses pouvoirs, vous décidez d'avoir immédiatement recours au Parchemin de Douleur. Fauconna tire son épée et avance vers vous en poussant un rugissement de tigresse. Mais la magie du Parchemin fait son effet et une aura d'éclairs crépitants jaillit autour d'elle. Rejetant alors la tête en arrière elle se met à hurler. La Grande Prêtresse est sérieusement

malmenée et son pas devient chancelant mais elle parvient, par la puissance de sa volonté, à reprendre ses forces. Il vous faut à présent la combattre.

FAUCONNA HABILITÉ:12ENDURANCE:6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [44](#).



60

« Tout seul ? » s'étonne la Dame de Mailles. L'homme vêtu d'or se tourne alors vers le prêtre, celui qui porte une tunique ornée d'une croix. « Est-ce vrai ? » demande-t-il. Sachant que votre histoire est un mensonge, vous attendez avec inquiétude le verdict du prêtre qui semble se livrer à quelques passes magiques. « Non, ce n'est pas vrai », dit-il enfin. La Dame de Mailles vous regarde d'un air accusateur. « Pourquoi nous mentir ? s'exclame-t-elle, je vous demande à nouveau : qui êtes-vous et que faites-vous ici ? » Souhaitez-vous leur dire la vérité en vous rendant au [70](#) ou préférez-vous leur demander en quoi cela les regarde (rendez-vous dans ce cas au [75](#)) ?

61

Vous avez défait le Démon de Glace. Souhaitez-vous à présent entrer dans la maison d'où il est sorti (rendez-vous alors au [49](#)) ou préférez-vous poursuivre votre chemin le long de la rue du Cordonnier (rendez-vous dans ce cas au [28](#)) ?

62

Dans le cliquetis métallique de son armure, le Chevalier de la Mort tombe à genoux puis disparaît. Une image du Paladin se dessine alors devant vous. « Bravo, dit-il, tu es un vaillant guerrier digne de la quête qui t'est confiée, tiens, prends ma Sainte Épée, elle te viendra en aide, car pour ma part, je ne le puis plus ». Le Paladin vous tend son épée étincelante et son image aussitôt s'évanouit. L'épée cependant est bien réelle et l'obscurité de l'écurie se dissipe sous l'effet de la clarté que sa lame diffuse. Lorsque vous touchez la sainte arme, vos blessures guérissent miraculeusement et vous regagnez 6 points d'ENDURANCE. Par la suite, chaque fois que vous utiliserez la Sainte Épée, vous aurez le droit d'ajouter 1 point à votre total d'HABILETÉ. Rendez-vous à présent au [121](#).

63

Vous courez aussi vite que possible sur ce sol rocailleux ; vous êtes bientôt hors d'haleine et la poitrine vous brûle. En vous approchant des collines, vous jetez un regard par-dessus votre épaule et vous constatez que les Orques et les Elfes Noirs sont à peu près à la même distance de vous. Les Elfes Noirs viennent du nord en rangs serrés tandis qu'au sud le groupe des Orques commence à s'étirer, certains restants en arrière. Qu'allez-vous faire ?

Aller vers le nord, à l' rencontre des Elfes ? Rendez-vous au [214](#)

Grimper sur une colline située au sud pour affronter les Orques ?
Rendez-vous au [282](#)

Continuer à courir tout droit ? Rendez-vous au [227](#)



64

Bientôt, vous apercevez un groupe d'hommes et de femmes rassemblés autour d'un personnage vêtu d'une longue cape grise. L'homme porte à une oreille une boucle d'or. Devant son public ravi, il fait apparaître et disparaître des gerbes de fleurs, provoquant dans la foule des cris émerveillés. Qu'allez-vous faire ?

Essayer de trouver le moyen d'entrer à la Guilde des Voleurs ?
Rendez-vous au [83](#)

Essayer de retrouver le Talisman par vos propres moyens ?
Rendez-vous au [383](#)

Rester ici et assister auspectacle du magicien ?
Rendez-vous au [106](#)



65

Bientôt, la colline fait place à une lande grise et désolée qui s'étend vers l'ouest. Au bout d'une demi-heure environ, un nuage de poussière s'élève à quelque distance et un groupe d'une vingtaine de cavaliers s'avance vers vous dans un martèlement de sabots. Lorsqu'ils s'approchent, cependant, vous constatez qu'il s'agit en réalité de cavalières : ce sont en effet des femmes-guerriers vêtues de cottes de mailles et de cuirasses cloutées. L'air menaçant, elles forment alors un cercle autour de vous et leur cheftaine vous demande d'un ton peu amène ce que vous faites ici, en bordure de la lande. Qu'allez-vous faire ?

Leur parler de votre quête ? Rendez-vous au [101](#)

Leur dire que vous venez d'un autre monde ? Rendez-vous au [73](#)

Leur dire que vous êtes le dernier survivant d'une caravane que l'on a attaquée ? Rendez-vous au [322](#)

Prétendre être sourd et muet ? Rendez-vous au [35](#)

Leur demander de vous escorter jusqu'à Grise-gilde sur Lande ? Rendez-vous au [95](#)

66

« Voici ta part du butin, impudent fils de chien ! » lance le plus grand des voleurs en essayant de vous enfoncer son épée dans l'estomac. Vous faites un saut de côté pour l'éviter et vous vous mettez en garde, prêt à affronter ces deux brutes. Pendant ce temps, le voleur à la tête de fouine tue le malheureux bijoutier. Il vous faut à présent combattre les deux voleurs.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VOLEUR	6	7
Deuxième VOLEUR	6	5

Reportez-vous à la règle intitulée : combat avec plus d'une créature. Si vous parvenez à tuer le premier voleur, rendez-vous au [320](#).

67

Le bouclier vous échappe et continue de rouler sur la pente. Le Dragon émet alors un petit rire et souffle sur vous un puissant jet de flammes qui a tôt fait de vous transformer en un petit tas île cendres. Rendez-vous au [43](#).

68

Vous vous précipitez vers les Orques en brandissant votre épée. Mais lorsque vous êtes presque sur eux, leur Capitaine, un monstre gigantesque aux dents jaunâtres, s'élance à son tour et vous heurte de plein fouet. Vous perdez alors tous deux l'équilibre et, trébuchant au bord du précipice, vous tombez au fond : votre unique consolation sera de ne pas avoir été le seul à mourir.



69

I 'air se raréfie à mesure que vous poursuivez votre escalade et vous commencez à avoir le souffle court. Lorsqu'enfin vous atteignez le sommet de la montagne, le panorama qui s'étale sous vos yeux vous semble irréel tant il est impressionnant. Le plateau tout entier s'étend devant vous, telle une immense table, et l'on dirait qu'un peintre de génie a représenté sur un gigantesque tableau et dans leurs moindres détails des forêts tropicales, des montagnes et des lacs immenses miroitant au soleil. A une trentaine de mètres, un rectangle d'argent scintillant semble

suspendu dans les airs. C'est la fameuse porte que vous cherchez ; tandis que vous vous en approchez, le vent se met à mugir alentour, puis le Dragon Rouge apparaît : hors de sa tanière, il semble encore plus redoutable. Tout son corps paraît irradier force et chaleur. « Je suis chargé par les dieux de garder la porte », lance le dragon de sa voix mélodieuse. Qu'allez-vous faire ?

Vous lancer à l'attaquedu Dragon ? Rendez-vous au [382](#)

Lui dire que la Mortmenace le monde ? Rendez-vous au [358](#)

Le menacer ? Rendez-vous au [275](#)

70

Surprise, elle lève les sourcils. Tous les quatre vous regardent d'un air soupçonneux. Puis, après un instant de silence, le prêtre se prononce à nouveau. « C'est la vérité, cette fois dit-il, et son cœur est pur. » La Dame de Mailles baisse alors son arbalète. « Qu'allons-nous faire ? Les sorties sont bloquées et mon pouvoir ne me permet de téléporter au-dehors qu'un seul d'entre nous », intervient l'homme vêtu d'or. Le chevalier à l'épée blanche, un Paladin, parle à son tour : « Dans ce cas, Sorcier, nous mourrons tous ensemble, dit-il gravement, et nous défendrons chèrement nos vies. » « Mais qu'advient-il du Talisman ? demande aussitôt le Prêtre, peut-être ce guerrier a-t-il été envoyé par les dieux pour continuer notre mission ? » Sentant que ces quatre personnages sont des êtres sincères et dévoués à une bonne cause, vous attendez d'en apprendre davantage en espérant pouvoir les aider. Rendez-vous au [100](#).

71

Vous avancez le long du tunnel qui aboutit bientôt à une salle circulaire aux murs de pierre nue. Au centre de la salle se dresse un petit pilier rond. Le tunnel se poursuit dans le mur opposé. Qu'allez-vous faire ?

Examiner le pilier ? Rendez-vous au [184](#)

Traverser la salle pour continuer votre chemin le long du tunnel ? Rendez-vous au [204](#)

Revenir au croisement pour prendre une autre direction ? Rendez-vous au [42](#)

72

Un profond fossé et une palissade hérissée de pointes entourent un groupe d'élégantes maisons aux murs d'argile et de clayonnages. On vous conduit à travers le village jusqu'à un édifice en pierre verte, haut de deux étages. C'est ici qu'habite le chef des Hommes-Pourceaux, lin peu plus loin, vous apercevez une immense mare de boue. Le chef des Hommes-Pourceaux est assis sur un trône de pierre sculptée et porte une cape attachée autour du cou par une broche d'ambre. Il se présente comme le seigneur du plateau et vous êtes soulagé de constater que vous comprenez sans difficulté son langage guttural. Il vous remercie pour le rubis puis vous demande s'il peut vous être utile. Saisissant l'occasion, vous l'interrogez alors pour essayer d'en savoir plus sur la porte du Mont de l'Etoile. Rendez-vous au [110](#).

73

La Cheftaine fronce les sourcils et un murmure s'élève parmi ses compagnes, mais elle les fait taire d'un geste. « Nous allons vous amener auprès de Fauconna, à Grisegilde, dit-elle. Elle voudra sûrement vous parler. Montez en croupe sur le cheval d'Elvira, ajoute-t-elle en vous désignant l'une des femmes-guerriers, et donnez-moi votre épée. » Allez-vous effectivement lui confier votre épée et monter sur le cheval de la jeune femme (rendez-vous pour cela au [155](#)), ou préférez-vous refuser en répondant que vous aimez mieux poursuivre seul votre chemin (vous vous rendez alors au [142](#)) ?

74

Vous vous éloignez d'un pas chancelant dans l'obscurité, à la recherche d'un endroit plus sûr, et vous finissez par découvrir une écurie vide. Vous vous installez dans la paille en espérant pouvoir dormir en paix. Rendez-vous au [91](#).

75

« Nous n'avons pas de temps à perdre avec des farceurs de votre espèce, dit l'homme vêtu d'or ». Puis, se tournant vers ses compagnons : « Qu'allons-nous faire ? Les sorties sont obstruées et mon pouvoir ne me permet de téléporter au-dehors qu'un seul d'entre nous. » L'homme à l'épée blanche, un Paladin, intervient alors :

« Dans ce cas, Sorcier, nous mourrons tous ensemble, dit-il gravement, et nous défendrons chèrement notre vie. « Mais qu'advient-il du Talisman ? interroge le Prêtre à la tunique ornée d'une croix, peut-être pourrions-nous profiter de ce guerrier pour lui confier notre quête ? » Il fait un pas vers vous et avant que vous ayez pu esquisser le moindre geste, il vous jette un sort. Vous vous sentez saisi d'une sorte de transe — l'homme vous a hypnotisé — et vous racontez toute la vérité. Vous perdez 1 point de CHANCE et vous vous rendez au [114](#).



76

Fauconna tire son épée et s'avance vers vous en poussant un rugissement de tigresse. Vous avez alors tout juste le temps de prendre la Fiole des Vapeurs de Vélocité et d'en respirer le contenu. Hélas, rien ne se produit : l'alchimiste vous a

simplement vendu une fiole vide. Pendant ce temps, Fauconna se précipite sur vous à la vitesse d'un cobra et vous porte un coup d'épée au bras tandis que vous laissez tomber la fiole. Vous perdez aussitôt 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, il ne vous reste plus qu'à combattre la Grande Prêtresse.

FAUCONNA HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 14

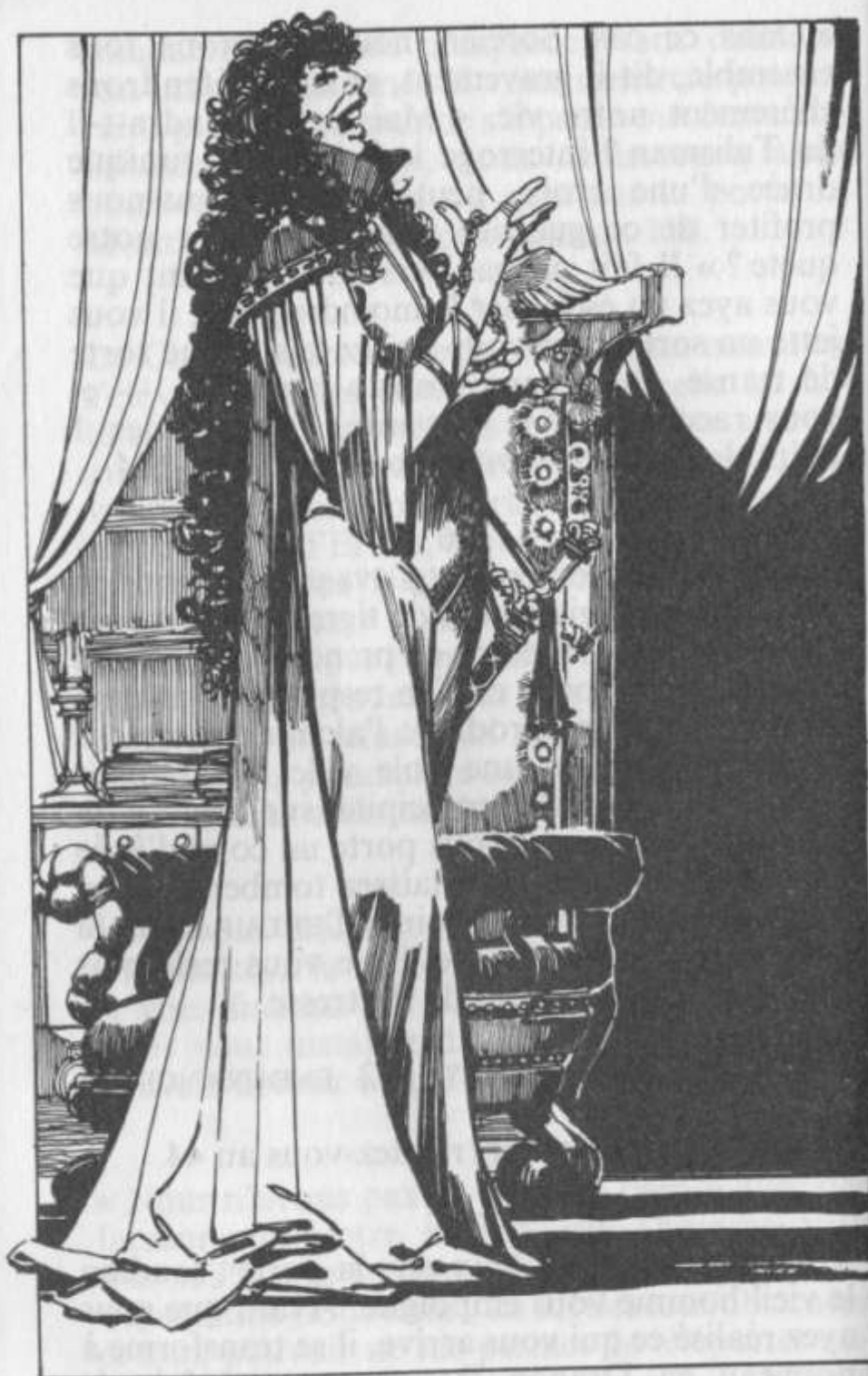
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [44](#).

77

Vous marchez tous deux vers la porte : soudain le vieil homme vous empoigne. Avant que vous ayez réalisé ce qui vous arrive, il se transforme à nouveau en Dragon Rouge et cette fois, le monstre vous tient prisonnier entre ses griffes puissantes. « Pauvre imbécile, lance-t-il alors, ne sais-tu donc pas qu'il ne faut jamais croire ce que dit un Dragon ? » A peine a-t-il prononcé ces mots, qu'il vous arrache la tête d'un coup de dents et jette votre corps au bas de la montagne. Rendez-vous au [43](#).

78

Quelques instants plus tard, on vous conduit dans une grande pièce où se tient une femme de haute taille aux cheveux d'un noir de jais ; elle est vêtue d'une longue cape, noire également, qui laisse voir le pommeau d'une épée attachée à sa ceinture. Tout dans son attitude laisse deviner qu'elle dispose de pouvoirs considérables. Elle vient vers vous et vous salue. « Je suis Fauconna, dit-elle, Grande Prêtresse de Kyrinla la Cruelle et Commandante du Guet. Il paraît que vous avez conté d'étranges histoires... » Elle l'ait un signe de tête et les femmes-guerriers se mettent à vous fouiller. Vous essayez de résister, mais vous êtes comme paralysé. Au bout d'un moment, le Talisman est découvert et Fauconna s'en empare. Elle éclate alors d'un rire satisfait. « Je m'en vais au temple, annonce-t-elle d'un air ravi, jetez donc ce jeune sot à la rue. » Vous êtes immédiatement entraîné dehors et la porte de la maison du guet claque derrière



78 *Le Talisman est découvert et Fauconna s'en empare.*

vous. Vous avez désormais perdu le Talisman ! Qu'allez-vous faire à présent ?

Descendre la rue du Guet en direction de la rue du Magasin ?

Rendez-vous au [357](#)

Prendre la rue Dupont ?

Rendez-vous au [303](#)

Suivre la rue des SeptPéchés ?

Rendez-vous au [264](#)

79

Le dragon vous arrache le bouclier des mains. Sans lui, vous n'avez aucune chance ; vous vous précipitez donc pour essayer de le rattraper tandis qu'il descend la pente en roulant sur lui-même. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [58](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [67](#).

80

Vous prenez le tunnel de droite qui tourne bientôt sur la gauche, et vous arrivez dans une salle aux murs de pierre nue au centre de laquelle se dresse un petit pilier de forme carrée. De l'autre côté de la salle, le tunnel se poursuit dans le mur opposé. Qu'allez-vous faire ?

Examiner le pilier?

Rendez-vous au [302](#)

Continuer le long du tunnel qui se trouve en face de vous ?

Rendez-vous au [260](#)

Revenir au croisement et prendre une autre direction ?

Rendez-vous au [42](#)

81

« Mensonge ! » dit l'être dans un sifflement. Il vous donne alors un coup de griffe avant que vous n'ayez eu le temps d'esquisser un geste. La blessure qui en résulte vous engourdit le bras et vous avez l'impression de vous vider de votre sang. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 2 d'**ENDURANCE**. Il vous faut à présent combattre ce **LAQUAIS DE LA MORT**. Chaque fois qu'il vous portera un coup, vous perdrez 1 point d'**HABILETÉ** en même temps que les points d'**ENDURANCE** habituels.

LAQUAIS DE LA MORT **HABILETÉ: 7** **ENDURANCE: 7**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [175](#).

82

Vous jetez la lance de toutes vos forces : hélas, elle glisse sur les écailles du Dragon et le monstre se réveille, ses petits yeux en amande tournés vers vous. « Qui es-tu ? » demande-t-il. Saisi de terreur, vous bafouillez une réponse tandis que le Dragon prend une profonde inspiration. Rendez-vous au [146](#).

83

Avez-vous déjà entendu parler de la bouche d'égout ? Si oui, rendez-vous au [183](#). Sinon, rendez-vous au [149](#).

84

Vous ramassez la plus petite plume que vous pouvez trouver et vous la conservez en souvenir de ce combat titanesque. Puis vous vous hâtez de redescendre le flanc de la montagne. Il vous faut plusieurs heures pour arriver en bas et vous reprenez alors votre chemin en direction du plateau qui se dessine à l'horizon. A la nuit tombée, vous vous installez à l'abri d'un bouquet d'arbres et au matin, vous vous sentez d'attaque pour entreprendre l'escalade du plateau. Ajoutez deux points d'**ENDURANCE** à votre total et rendez-vous au [20](#).

85

Au moment où vous vous engagez dans la rue d'Argent, vous entendez des voix d'hommes chuchoter à proximité. Vous ne voyez personne, cependant, et vous comprenez bientôt que ces voix vous parviennent par un tuyau cassé qui relie une maison délabrée à un canal découlement. Ces hommes doivent être au nombre de trois, autant que vous pouvez en juger, et sont en train d'établir un plan pour dévaliser le bijoutier dont vous voyez la boutique à un angle de la rue d'Argent. Un escalier branlant permet d'accéder à la maison et vous vous en approchez sans bruit. Qu'allez-vous faire à présent ?

Monter les marches ?

Rendez-vous au [245](#)

Courir avertir le bijoutier ?

Rendez-vous au [278](#)

Ne prêter aucune attention à toute cette histoire et poursuivre votre chemin en tournant dans la rue du Magasin ?

Rendez-vous au [243](#)

86

Vous montez à califourchon sur le dos du Griffon qui s'élance aussitôt dans les airs, en direction du plateau. Son vol est puissant, il s'élève de plus en plus haut, le vent vous siffle aux oreilles et cette sensation d'être suspendu entre ciel et terre vous ravit. Quelques heures plus tard, vous survolez une épaisse forêt vierge si touffue, si luxuriante qu'elle semble tout droit sortie de la préhistoire. Soudain le Griffon lance un cri d'alarme. Un reptile volant, d'une taille gigantesque, est en train de fondre sur vous. Un instant plus tard, il heurte le Griffon de plein fouet, vous forçant sous le choc à lâcher prise. Vous tombez d'une hauteur de vingt mètres environ, mais, par bonheur, une fougère géante amortit votre chute et vous atterrissez dans une mare juste au-dessous. Le reptile géant, un Ptéranodon, se désintéresse du Griffon et plonge alors sur vous. Il vous faut le combattre.

PTÉRANODON HABILITÉ : 7 ENDURANCE :15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [4](#).

87

Vous touchez l'Amulette tandis que Fauconna tire son épée et s'avance vers vous en poussant un rugissement de tigresse. Cette Amulette a le pouvoir d'accroître la Force de celui qui la touche lorsqu'il doit combattre le Mal et votre **HABILITÉ** s'en trouve augmentée de 2 points, mais pour ce combat uniquement. Fauconna se précipite sur vous à la vitesse d'un cobra et il vous faut à présent affronter la Grande Prêtresse.

FAUCONNA HABILITÉ: 12ENDURANCE: 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [44](#).

88

« Vous êtes différent de mes clients habituels, dit le barman. Généralement, ce sont plutôt de rudes gaillards qui ne comptent pas sur la charité des autres pour obtenir leur pain quotidien. » Allez-vous essayer de devenir ami avec lui en lui demandant comment il fait pour maintenir l'ordre dans son établissement (rendez-vous pour cela au [119](#)) ou préférez-vous l'interroger sur la façon dont les « rudes gaillards » en question s'y prennent pour gagner leur argent (vous vous rendrez dans ce cas au [102](#)) ?

89

Vous marchez le long du tunnel qui à nouveau tourne à droite. Tandis que vous franchissez le coude qu'il forme à cet endroit, vous entendez un bruit inquiétant provenant de la salle que vous venez de quitter. Vous vous hâtez de rebrousser chemin juste à temps pour voir un énorme bloc de pierre s'écraser à l'entrée du tunnel. Il vous sera impossible désormais de revenir par là, le passage est complètement obstrué. Il ne vous reste donc plus

qu'à poursuivre votre chemin dans l'autre sens. Rendez-vous au [120](#).

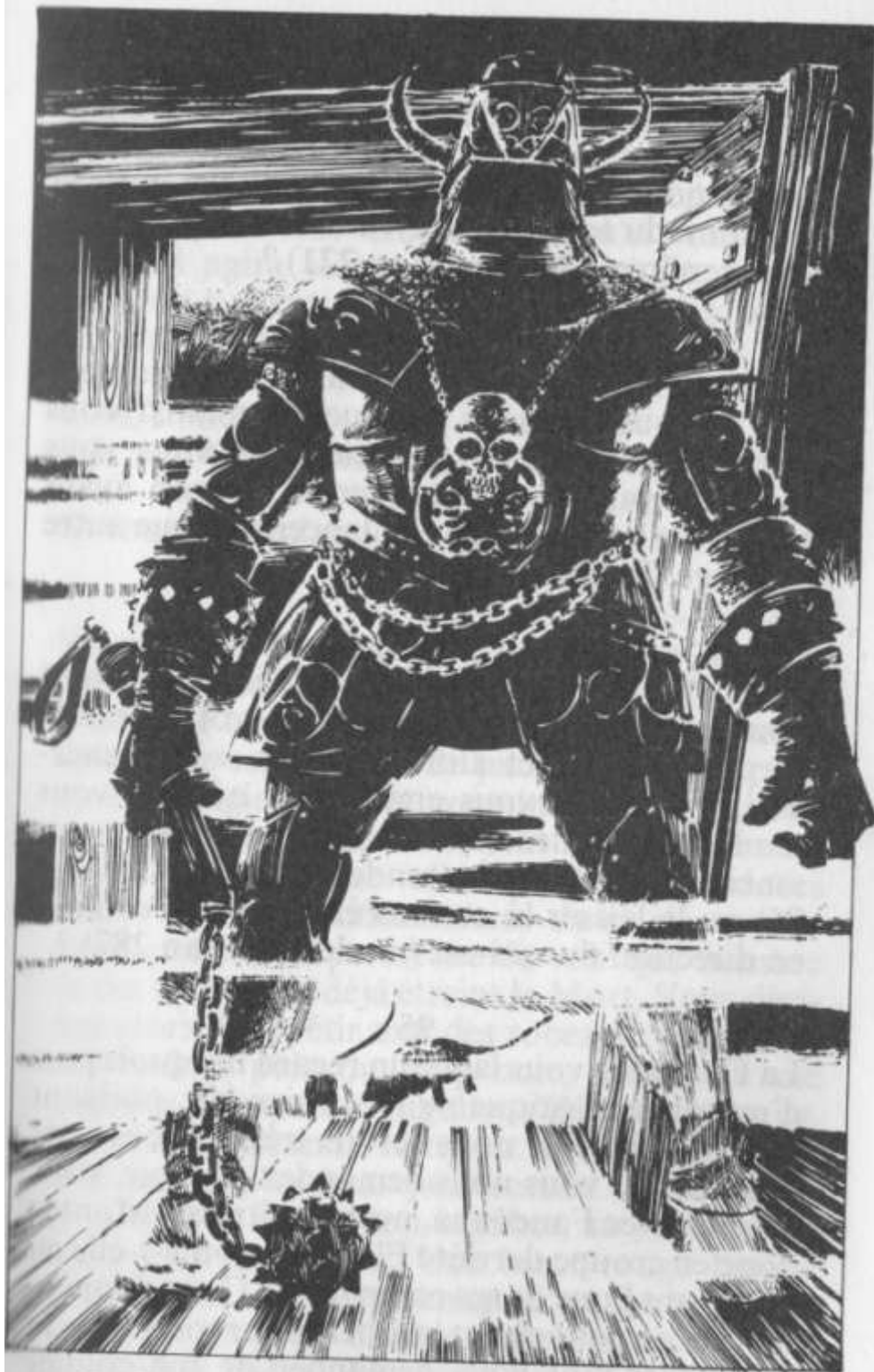
90

Il vous ordonne de quitter le village et de n'y jamais revenir. Il vous indique ensuite la direction du nord : en poursuivant votre chemin par là, vous trouverez un vieux temple dédié au Dieu Néant, celui-là même qui a donné naissance à la race honnie des Fils du Néant, ou Fils du Vide. Vous le remerciez puis vous quittez le village. Dès que vous vous en serez quelque peu éloigné, vous reviendrez en arrière, en direction du mont de l'Etoile. Rendez-vous alors au [14](#).



91

Vous plongez dans un sommeil profond et vous vous mettez à rêver. Le Paladin que vous aviez rencontré dans l'Abyme vous apparaît en songe : il semble vouloir vous donner un conseil. La lueur que diffusait son épée l'entoure à présent comme un halo. Vous l'entendez alors parler : il vous demande de vous assurer le concours de la Guilde des Voleurs. « J'éprouve quelque répugnance à vous suggérer d'aller voir ces hommes peu recommandables, mais il le faut. Vous les trouverez à l'auberge du Dragon Rouge. Ils peuvent vous aider à arracher le Talisman au temple de Kyrinla la Cruelle où il se trouve actuellement. » Tout à coup, le rêve devient plus réel encore et le Paladin vous lance un avertissement : « Réveillez-vous, hurle-t-il, réveillez-vous, un grand péril vous menace ! » Vous vous éveillez aussitôt : tout est silencieux. A la lueur du clair de lune, vous distinguez



91 *Il vous faut combattre ce Chevalier de la Mort.*

des volutes de brume qui s'insinuent dans l'embrasure de la porte et soudain, cette même porte s'ouvre à la volée. Un nuage de brume envahit immédiatement l'écurie et la silhouette d'un guerrier se dessine : il est vêtu d'une armure noire et brandit un fléau d'armes dont la seule vue vous remplit d'effroi. Le guerrier lève la visière de son heaume : vous essayez alors de distinguer son visage, mais vous ne voyez que le vide. Vous ne pouvez plus détacher les yeux de ce trou noir dans son heaume et il vous semble bientôt voir danser les flammes de l'enfer. Le Guerrier lève son fléau d'armes et la boule noire hérissée de pointes menace de vous fracasser la tête. Il vous faut combattre ce CHEVALIER DE LA MORT.

CHEVALIER DE LA MORT HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 15

Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à 6 ou moins, rendez-vous au [193](#). Si vous êtes vainqueur en parvenant à conserver plus de 6 points d'ENDURANCE, rendez-vous au [62](#).

92

« Soit, dit-il d'un ton brusque, puisque vous ne me faites pas confiance, débrouillez-vous tout seul. Mais écoutez bien ceci, malgré tout : si vous avez perdu quelque chose et que vous souhaitez le récupérer, vous devriez entrer en contact avec la Guilde des Voleurs. Vous trouverez certains de ses membres à l'auberge du Dragon Rouge, rue des Sept Péchés. » Vous le remerciez et vous ramassez vos affaires. Lorsque vous êtes sur le point de partir, il vous lance ces derniers mots : « Et ne revenez pas, vous ne m'apporteriez que des ennuis. » En quittant les lieux, vous ne pouvez vous empêcher d'avoir des doutes : n'avez-vous pas fait une erreur en refusant de lui dire la vérité ? Peut-être aurait-il pu vous aider ? Peu après, vous vérifiez le contenu de votre Sac à Dos et vous y trouvez une bourse contenant 5 Pièces d'Or. Souhaitez-vous, à présent, aller à l'auberge du Dragon Rouge (en vous rendant au [57](#)) ou préférez-vous prendre la direction du temple de Kyrin la Cruelle (vous vous rendez dans ce cas au [221](#)) ?

93

Le vent vient frapper de plein fouet votre bouclier et vous l'arrache presque des mains. Vous parvenez cependant à le retenir et vous vous ruez en avant pour attaquer le Dragon avant qu'il n'ait le temps de vous lancer quelque autre sortilège. Rendez-vous au [382](#).

94

Vous avez vaincu le Griffon qui s'incline devant vous en signe de soumission. A votre grande surprise, il se met alors à parler. « Épargnez-moi, dit-il et je vous emmènerai où bon vous semblera. » Allez-vous lui ordonner de vous amener sur le plateau (rendez-vous pour cela au [86](#)) ou le laisser là et vous éloigner des collines en direction du sud-est (rendez-vous au [287](#)) ?

95

La Cheftaine vous lance un regard narquois puis d'un ton sarcastique : « Mais bien sûr, puissant guerrier, dit-elle, nous serons très heureuses de faire ce que vous nous demandez. Ce soir, vous dînez avec Fauconna, notre maîtresse. Montez donc en croupe derrière Elvira », ajoute-t-elle en désignant l'une de ses compagnes. Cette dernière étouffe un petit rire et la Cheftaine reprend : « Je vais cependant vous demander de me confier votre arme. » Rendez-vous au [142](#).

96

Vous prenez votre adversaire par surprise en lui infligeant un coup violent. Sifflant de fureur et de rage, il se jette alors sur vous, toutes griffes dehors. Il vous faut combattre ce LAQUAIS DE LA MORT. Chaque fois qu'il vous frappera, il agira sur votre énergie vitale et vous perdrez 1 point d'HABILETÉ en plus des points d'ENDURANCE habituels.

LAQUAIS DE LA MORT HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [175](#).

97

Vous venez de pénétrer dans l'édifice de style gothique que vous aviez aperçu depuis l'avenue. C'est là le temple de la Mort où une nombreuse assemblée est en train de participer à une cérémonie religieuse. Des centaines de silhouettes encapuchonnées de noir sont agenouillées en prière dans l'église obscure. Les chandelles noires diffusent suffisamment de clarté, cependant, pour vous permettre de voir que nombre de ces fidèles ont déjà étreint la Mort. Vous décidez alors de revêtir une des robes de cérémonie suspendues près du drap noir, tandis qu'une mélodie puissante et lugubre s'élève d'un orgue. Somnus, le Grand Prêtre, est invité à officier. Il lève aussitôt les bras puis scande une incantation dans le même ton lugubre, sa voix résonnant sous les voûtes. Une lueur rouge baigne maintenant l'autel et l'image d'un lac bouillonnant de sang se dessine juste au-dessus. Six spectres à cheval émergent du lac, silhouettes bossues entourées d'un halo maléfique. Ils ruissellent de sang, leurs chevaux d'enfer lancés au galop, et s'avancent dans la nef. « Je vous charge de retrouver le Talisman, vous, instruments de la mort », s'écrie Somnus. « Ce sera fait, répondent les seigneurs de la mort, d'une voix rauque chargée d'une haine venue du fond des âges. » Les fidèles poussent alors une longue plainte qui exprime à la fois la crainte et la vénération. Vous remarquez à ce moment que l'un d'eux s'est approché du fond de l'église : il prend là un casque dont il se coiffe et disparaît instantanément. Qu'allez-vous faire ?

Vous mêler à la foule des fidèles et vous agenouiller comme eux ? Rendez-vous au [157](#)

Courir vers la porte du fond, celle qui donne sur la rue ? Rendez-vous au [188](#)

Vous coiffer à votre tour de l'un des casques ? Rendez-vous au [165](#)

Vous lui racontez la vérité et il vous écoute avec une stupéfaction grandissante. Il se présente ensuite : son nom est Apothécus et sa spécialité l'histoire, discipline dans laquelle il possède un grand savoir. « J'ai entendu parler du Talisman de la Mort, vous dit-il, il faut à tout prix que vous réussissiez à le retrouver. » Il vous suggère alors de faire appel à la Guilde des Voleurs, car d'après lui, vous devez abandonner tout espoir de le récupérer tout seul et les voleurs pourraient bien vous apporter une aide précieuse. « Je suis convaincu que le Talisman se trouve dans le temple de Kyrinla la Cruelle, à l'heure qu'il est. C'est là sans aucun doute que Fauconna la Grande Prêtresse le conserve. Allez donc à l'auberge du Dragon Rouge, rue des Sept Péchés, c'est un endroit dangereux mais vous pourrez y rencontrer les voleurs. » Il vous offre ensuite un petit déjeuner composé de crêpes savoureuses et vous invite à revenir pour dîner le soir même : d'ici là, il essayera d'en savoir un peu plus afin de vous aider. « Pour l'instant, prenez donc ceci, dit-il, en vous donnant cinq Pièces d'Or et un anneau, il s'agit d'un anneau qui augmentera votre adresse au combat. » Lorsque vous porterez cet anneau, vous aurez droit à 1 point d'**HABILETÉ** supplémentaire. Au moment où vous repartez, il vous confie une rose de jade. « Quand vous reviendrez ce soir, dit-il, montrez-moi cette rose et je saurai alors que vous n'êtes pas un Changeur de Formes. » Vous le remerciez de son aide et vous quittez sa maison. Si vous souhaitez aller à l'auberge du Dragon Rouge, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez prendre la direction du temple, rendez-vous au [221](#).

Poursuivant votre chemin le long des murs, vous finissez par découvrir la poterne. Vous la franchissez aussitôt et vous vous enfoncez dans la nuit. Ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE** pour avoir réussi à vous échapper de la ville. Rendez-vous à présent au [8](#).

Le Prêtre s'avance vers vous et vous fait ce récit : « Il y a bien longtemps de cela, les laquais du Dieu de la Mort, dans la Cité des Runes de la Malédiction, fabriquèrent un Talisman qui leur permettrait, lorsque le temps serait venu, d'appeler leur Dieu à régner sur ce monde. Ce temps hélas est arrivé et si le Dieu de la Mort vient à régner ici, toute vie sera détruite. Seuls les Laquais de la Mort subsisteront dans un état de morts vivants. Le Dieu de la Mort étendra son ombre sur le monde d'Orbus, tout se transformera en poussière et l'équilibre de la nature sera rompu pour toujours. Les Maîtres de la Tradition de Serakub qui œuvrent à la cause du Bien se sont efforcés d'empêcher cette catastrophe. Ils ont envoyé un groupe de Croisés, dont nous sommes les quatre derniers survivants, à la recherche du Talisman avec mission de s'en emparer. Le Roi Sans Chair des Laquais de la Mort a fait enfermer le Talisman dans les profondeurs de l'Abyme pour qu'il y soit conservé en toute sécurité. Nous avons réussi cependant à pénétrer dans cet antre du mal et nous avons retrouvé le Talisman maudit. » Il sort alors un collier de sous sa tunique. Un disque d'obsidienne y est fixé en guise de pendentif avec une tête de mort en rubis incrustée en son centre : c'est là le Talisman de la Mort ! Le Prêtre vous le confie. « Tenez, dit-il, pour le salut du monde d'Orbus, il vous faut à tout prix prendre ce Talisman et poursuivre la mission. Cet objet ne peut être détruit, mais si vous l'emportez dans votre monde, il sera hors d'atteinte du Roi Sans Chair. » Impressionné par le courage et l'abnégation de ces Croisés, vous décidez de reprendre le flambeau et d'accomplir jusqu'au bout leur mission. Vous prenez donc le Talisman. Il est lourd et froid. Vous passez le collier autour de votre cou tandis que le Sorcier s'approche de vous pour vous donner ses dernières recommandations : « Je vais à présent user de mes pouvoirs magiques pour vous envoyer à la surface. Marchez ensuite vers l'ouest jusqu'à ce que vous arriviez à Grise-gilde sur Lande, la cité du Savoir. Là, vous pourrez trouver le moyen de retourner dans votre monde. Ne nous trahissez pas ! Voici de l'or, il pourra vous être utile. » Il vous fait don d'une bourse contenant 10 Pièces d'Or puis prépare

le sortilège qui vous permettra d'échapper à l'Abyme ; à ce moment, une horde de créatures grimaçantes déferle dans la salle. Rendez-vous au [125](#).

101

La Cheftaine et ses compagnes éclatent de rire. Les mains sur les hanches, la tête rejetée en arrière en signe de défi, la Cheftaine désigne alors d'un mouvement de menton l'une des jeunes femmes à cheval. « Montez en croupe derrière Elvira et donnez-moi votre épée, nous allons vous reconduire à Grisegilde. » Si vous acceptez de lui confier votre épée comme elle le demande, rendez-vous au [155](#). Si vous refusez, rendez-vous au [142](#).

102

Les clients vous regardent d'un air menaçant. « Comment voulez-vous que je le sache ? répond le barman, allez donc le leur demander vous-même... » L'un des hommes assis à la table de six vous interpelle alors d'une voix rogue : « Il a raison, dit-il, venez donc nous le demander. » Rendez-vous au [280](#).

103

En roulant sur vous-même, vous parvenez à passer de justesse ; une fraction de seconde plus tard, le bloc de pierre s'écrase sur le sol à quelques centimètres de votre visage. Vous suivez ensuite le tunnel et vous arrivez bientôt devant une porte de fer. Un message y a été tracé à l'aide d'une peinture phosphorescente. « Un seul peut être lu », est-il écrit. Vous poussez alors la porte et vous pénétrez dans une pièce rectangulaire ; une porte de fer est aménagée dans chacun des murs. Au centre se dressent trois piliers, l'un est rectangulaire, l'autre circulaire, le troisième carré. Qu'allez-vous faire ?

Quitter la pièce par l'une des autres portes ? Rendez-vous au [339](#)

Examiner le pilier rectangulaire ? Rendez-vous au [290](#)

Examiner le pilier circulaire ? Rendez-vous au [321](#)

Examiner le pilier carré ? Rendez-vous au [345](#)

104

Vous poursuivez votre chemin le long de la rue Dupont. Il n'y a aucune boutique alentour et la rue semble déserte si l'on excepte une silhouette encapuchonnée, au dos voûté, qui ressemble à un mendiant. Le personnage s'avance vers vous et se redresse soudain de toute sa taille. Vous constatez alors qu'il n'y a rien à l'intérieur du capuchon, aucune tête, aucun visage, simplement deux charbons ardents qui étincellent dans l'obscurité. Votre réaction de peur se change bientôt en une véritable panique lorsque l'être se met à siffler dans un murmure : « Pensais-tu donc pouvoir échapper à la Mort ? Donne-moi le Talisman. » En même temps, une main griffue se tend vers vous. Qu'allez-vous faire ?

Dire que vous n'avez plus le Talisman ? Rendez-vous au [81](#)

Attaquer cette créature ? Rendez-vous au [96](#)



104 *Il n'y a rien à l'intérieur du capuchon,
simplement deux charbons ardents.*

105

Vous faites un saut de côté mais vous ressentez malgré tout la brûlure du jet de flammes et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous pouvez faire usage d'un des objets suivants, en admettant qu'il soit en votre possession :

Une Fiole de Vapeurs deVélocité Rendez-vous au [76](#)

Une Amulette constituée d'une corne de Licorne
Rendez-vous au [87](#)

Un Parchemin deDouleur Rendez-vous au [59](#)

Si vous ne disposez d'aucun de ces objets, rendez-vous au [50](#).

106

Le magicien fait apparaître un nuage de fumées bleues, vertes et roses qui se répand parmi les spectateurs. Tandis que vous assistez au spectacle, Tyutchev, l'homme de l'auberge du Dragon Rouge, sort de l'ombre et pénètre dans le nuage de fumée. Lorsque le nuage se dissipe le magicien et lui ont tous deux disparu mais les badauds s'accusent les uns les autres entre deux quintes de toux, d'être des coupeurs de bourse.

Il est clair à présent que Tyutchev et le magicien étaient de mèche pour détrousser leurs malheureuses victimes. Au moment où vous vous apprêtez à partir, un domestique en livrée vient vous mettre sous le nez un plateau d'argent. Sur le plateau, une carte gravée en lettres d'or vous invite à prendre une liqueur chez un certain Mortophile. « C'est par ici, vous dit le domestique en vous faisant signe de le suivre. » Vous lui demandez alors qui est ce Mortophile. « L'un des citoyens les plus éminents de cette ville », répond-il sans donner d'autres précisions. Si vous souhaitez le suivre, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez décliner l'invitation, le domestique repart sans insister et vous vous rendez au [83](#).



107

Vous repartez dans la direction opposée. Votre jambe vous fait mal à l'endroit où les mâchoires du piège se sont refermées et vous ne parvenez pas à trouver une auberge. Incapable d'aller plus loin vous vous allongez dans une ruelle, couché en chien de fusil et vous vous endormez en dépit du froid. Votre réveil cependant est brutal : un OGRE gigantesque vous tient en effet par la peau du cou et vous cogne la tête contre le mur avant de vous laisser retomber sur le sol. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, il vous faut combattre l'Ogre.

OGRE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [74](#).

108

Vous vous réveillez en sursaut. L'aube vient de se lever et vous regagnez aussitôt tous les points d'ENDURANCE perdus lors de votre combat contre Fauconna dans le monde des esprits. Vous vous sentez cependant aussi épuisé que si vous l'aviez véritablement affrontée : votre sommeil ne vous a pas permis de vous reposer. Vous ramassez alors vos affaires et vous vous remettez en route d'un pas pesant. Rendez-vous au [326](#).

Votre esprit désincarné flotte lentement vers la Vallée de la Mort. Une plaine uniforme, balayée par le vent, s'étend à perte de vue. Les âmes des morts errent ici, solitaires et sans but. Lorsque vous approchez de la Vallée, un vent d'un autre monde se lève et emporte votre âme. Puis bientôt, vous sentez la présence des deux immortels qui vous ont arraché à la terre pour vous emmener dans cet univers de magie. « Tout n'est pas encore perdu », vous dit alors la femme sans yeux dans sa robe aux couleurs changeantes. Vous avez compris ce qu'elle a dit sans vraiment l'entendre : la communication entre les êtres se fait ici par d'autres voies, plus mystérieuses. « Si votre esprit le veut, nous pouvons l'unir à nouveau à votre corps et remonter le temps ». L'autre immortel vous fait alors cette proposition : « Si tel votre désir, dit-il, je puis vous renvoyer dans le temps passé, au moment où vous vous trouviez au bord de l'Abyme. » Si vous acceptez de revenir en arrière et de reprendre votre quête, l'immortel pose une main sur votre épaule puis disparaît en même temps que la femme. Ce simple geste vous a rendu la vie, vos blessures sont guéries et vous disposez de dix repas à inscrire dans la case Provisions de votre *Feuille d'Aventure*. Vous possédez également l'équipement que vous aviez au début de votre quête, y compris le Talisman de la Mort si vous l'aviez perdu. Tous les autres objets que vous auriez pu acquérir entretemps ont disparu et il vous faut les rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Quant à vos points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, ils sont revenus à leur niveau *initial*. Soudain, vous vous retrouvez à nouveau sur le monde d'Orbus : rendez-vous au [125](#).

« Je vais vous aider, dit le chef des Pourceaux, car je pourrais bien y trouver avantage. Un Dragon Rouge a installé sa tanière à l'intérieur du Mont de l'Etoile et c'est lui qui garde la porte. La dernière fois qu'il est sorti de son sommeil, bien avant que mes enfants ne naissent, il a pillé nos villages. Il vous faudra le tuer

pour pouvoir franchir la porte mais sachez qu'il souffle des jets de flammes auxquels nul ne peut survivre, sauf si l'on est protégé par les écailles du Dragon lui-même. Vous devrez donc tout d'abord voler trois de ses écailles dans sa tanière et vous en faire un bouclier. » En guise de cadeau d'adieu, il vous donne alors une gourde contenant de la Gomme d'Ambre qui vous permettra de fixer les unes aux autres les trois écailles du bouclier. Vous partagez ensuite avec vos hôtes un repas de mangues, de noisettes et de goyaves qui vous permet de regagner 2 points d'ENDURANCE puis vous repartez après les avoir remerciés de leur hospitalité. Une longue escalade vous conduit ensuite à l'entrée d'une grotte d'où émane une odeur de soufre. C'est là que le Dragon a établi sa tanière. Vous décidez d'entrer dans cette grotte. Rendez-vous au [7](#).

111

Lorsqu'ils voient que vous avez vaincu leur chef, les autres Orques font volte-face et prennent la fuite. Vous vous hâtez alors de descendre le flanc opposé de la colline. Devant vous s'étend une profonde vallée envahie de fougères. Vous décidez d'y descendre en espérant échapper aux Elfes Noirs. Rendez-vous au [203](#).

112

La rafale de vent frappe de plein fouet votre bouclier et vous l'arrache des mains avant de l'emporter au loin. Le Dragon éclate alors de rire et souffle sur vous un jet de flammes qui a tôt fait de vous transformer en un petit tas de cendres. Rendez-vous au [43](#).

113

Vous enjambez le cadavre de la gardienne du temple puis vous poussez les battants de la double porte et vous pénétrez dans le Sanctuaire. Une grande femme aux cheveux d'un noir de jais prie devant l'autel : c'est Fauconna, la Grande Prêtresse. Le Talisman de la Mort repose sur l'autel. Plus loin, une grande statue de marbre représente la Déesse vêtue d'une cote de mailles. Son

visage d'une grande beauté exprime la cruauté et la morgue. Fauconna soudain se relève et se tourne vers vous. Elle ressemble à la statue et porte elle aussi une longue cotte de mailles noire. Rendez-vous au [222](#).

114

Le Prêtre s'avance alors vers vous et vous fait ce récit : « Il y a bien longtemps de cela, les laquais du Dieu de la Mort, dans la Cité des Runes de la Malédiction, fabriquèrent un Talisman qui leur permettrait, lorsque le temps serait venu, d'appeler leur Dieu à régner sur ce monde. Ce temps hélas est arrivé et si le Dieu de la Mort vient à régner ici, toute vie sera détruite. Seuls les Laquais de la Mort subsisteront dans un état de morts vivants. Le Dieu de la Mort étendra son ombre sur le monde d'Orbus, tout se transformera en poussière et l'équilibre de la nature sera rompu pour toujours. Les Maîtres de la Tradition de Serakub qui œuvrent à la cause du Bien se sont efforcés d'empêcher cette catastrophe. Ils ont envoyé un groupe de Croisés, dont nous sommes les quatre derniers survivants, à la recherche du Talisman avec mission de s'en emparer. Le Roi Sans Chair des Laquais de la Mort a fait enfermer le Talisman clans les profondeurs de l'Abyme pour qu'il y soit conservé en toute sécurité. Nous avons réussi cependant à pénétrer dans cet antre du Mal et nous avons retrouvé le Talisman maudit. » Il sort alors un collier de sous sa tunique. Un disque d'obsidienne y est fixé en guise de pendentif avec une tête de mort en rubis incrustée en son centre : c'est là le Talisman de la Mort ! Le prêtre vous le confie. « Tenez, dit-il, pour le salut du monde d'Orbus, il vous faut à tout prix prendre ce Talisman et poursuivre la mission. Cet objet ne peut être détruit, mais si vous l'emportez dans votre monde, il sera hors ' d'atteinte du Roi Sans Chair. » Son pouvoir hypnotique vous contraint à accepter : tout votre être sera dédié désormais à l'accomplissement de cette mission. Vous prenez donc le Talisman. Il est lourd et froid. Vous passez le collier autour de votre cou tandis que le Sorcier s'approche de vous pour vous donner ses dernières recommandations : « Je vais à présent user de mes pouvoirs magiques pour vous envoyer

à la surface. Marchez ensuite vers l'ouest jusqu'à ce que vous arriviez à Grise-gilde sur Lande, la cité du Savoir. Là, vous pourrez trouver le moyen de retourner dans votre monde. Ne nous trahissez pas ! Voici de l'or, il pourra vous être utile. » Il vous fait don d'une bourse contenant 10 Pièces d'Or puis prépare le sortilège qui vous permettra d'échapper à l'Abyme ; à ce moment, une horde de créatures grimaçantes déferle dans la salle. Rendez-vous au [125](#).



115

Vous vous avancez vers le Dragon sur la pointe l| des pieds. Ses narines frémissent alors et il ouvre un grand œil jaune en amande. Prenez garde, car cet œil jaune vous regarde. Qu'allez-vous faire à présent ?

Quitter la caverne à toutes jambes et monter le plus vite possible au sommet de la montagne ? Rendez-vous au [335](#)

Rester où vous êtes et attendre de voir ce qui va se passer ? Rendez-vous au [170](#)

Battre en retraite pour aller explorer le tunnel étroit ? Rendez-vous au [22](#)

Vous avancez d'un pas traînant sous des cieux gris et oppressants. Le Talisman semble peser de plus en plus lourd et vous avez l'impression de porter une meule autour du cou. Finalement, vous apercevez le plateau qui se dessine au loin, mais cette vision ne parvient pas à dissiper votre inquiétude. Au coucher du soleil, vous établissez votre camp et la nuit bientôt vous engloutit. Épuisé, vous tombez endormi : un autre rêve vient alors troubler votre repos. Fauconna apparaît à nouveau, mais sa silhouette est floue et semble n'avoir aucune consistance. Elle vous fait signe, cette fois encore, et vous sentez que le vide qui vous sépare n'appartient ni au temps ni à l'espace. Peu à peu, vous ne pouvez vous empêcher d'avancer vers elle tandis que tout ce qui vous entoure devient brumeux, impalpable. La Grande Prêtresse vous a attiré au bord de la Vallée de la Mort : il vous faut à présent la combattre.

ESPRIT DE FAUCONNA HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [108](#). Si vous perdez ce combat qui se déroule dans le monde des esprits, rendez-vous au [23](#).

En compagnie de la Prêtresse, vous entrez dans un jardin recouvert de gazon. De l'autre côté s'élève un temple magnifique construit en gradins et couronné à son sommet d'un magnifique jardin suspendu. Toutes sortes d'oiseaux colorés s'envolent autour de vous lorsque vous franchissez les larges portes vertes qui donnent accès au temple. Deux gardes surveillant l'entrée rectifient la position tandis que vous passez devant eux. A l'intérieur, vous pénétrez dans une grande salle décorée d'une multitude de fleurs. Vous vous agenouillez tous deux devant l'autel sur lequel ont été disposés des graines et des fruits. La Prêtresse formule une prière pour la protection de tout ce qui vit puis, après un instant de réflexion, elle prend vos mains dans les



117 *La Prêtresse Lillantha.*

siennes et vous conduit dans une petite pièce contiguë à la grande salle. Une cotte de maille est suspendue à un portemanteau posé au milieu de la pièce. « La Mère de Toutes Choses m'a parlé de votre quête, dit alors Lillantha, et elle souhaite que vous preniez cette cotte de mailles, elle vous sera utile. » Vous la remerciez et vous revêtez la cotte de mailles qui se révèle d'une extraordinaire légèreté. De toute évidence, elle est magique et vous gagnez 1 point d'**HABILETÉ**. « Sachez également ceci, reprend Lillantha, les portes de la ville sont gardées par des fidèles de la Mère de Toutes Choses au soies jours de marché et pendant les trois jours qui suivent. Si vous voulez repartir sans que les autres le sachent, choisissez donc ces jours-là. » Vous la remerciez à nouveau et vous quittez à regret la paix du temple pour vous replonger dans l'agitation de la rue du Magasin. Rendez-vous au [130](#).

118

Vous êtes tombé sous le charme du Dragon. Il vous attire alors vers la porte et lorsque vous vous en approchez, vous l'entendez dire : « Vous, pauvres petits êtres humains, il est si facile de vous tromper ! » Il saute ensuite sur vous et vous taille en pièces. Rendez-vous au [43](#).

119

« La plupart du temps, j'arrive à me débrouiller, dit-il, mais un jour, il n'y a pas si longtemps, les choses ont véritablement mal tourné. » Il vous raconte alors l'histoire d'un certain Heimdol le Puissant. Heimdol était l'un des hommes les plus forts et les plus détestables qui eût jamais vidé une chope de bière à l'auberge du Dragon Rouge. Or, un jour, un étranger, un certain Tyutchev, releva son défi d'engager une partie de bras de fer, et pour la première fois de sa vie, Heimdol fut battu. Furieux, il menaçait Tyutchev des pires représailles si jamais celui-ci remettait les pieds dans l'établissement. Et quelques nuits plus tard, Tyutchev revint. Il ne se contenta d'ailleurs pas de revenir, il s'appliqua également à insulter méthodiquement Heimdol et deux de ses

seul d'arracher le Talisman au temple où il est gardé, rendez-vous au [221](#).

122

Ils acceptent le rubis en vous manifestant leur contentement par des saluts de la tête et des grognements satisfaits. Ils vous font alors signe de les suivre jusqu'à leur village : de toute évidence, vous vous en êtes fait des amis. Si vous souhaitez les accompagner au village, rendez-vous au [72](#). Si vous préférez décliner poliment leur invitation, et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [14](#).

123

Les femmes-guerriers perdent quelque peu de leur arrogance lorsque vous faites mention de la Cité des Runes de la Malédiction. Leur Cheftaine hésite un instant en fronçant les sourcils, et une lueur de crainte passe dans le regard de ses compagnes les plus jeunes. Finalement, après s'être éclairci la gorge, la Cheftaine dit : « Nous allons vous mener auprès de Fauconna, Commandante du Guet de Griseguilde. Rendez-vous au [152](#).

124

Les autres Gardiennes redescendent les escaliers et vous vous trouvez attaqué de toutes parts. Vous avez beau vous défendre vaillamment, vous êtes submergé par le nombre et vous mourez sous les coups. Rendez-vous au [109](#).

125

Des Elfes Noirs et des Trotte des Cavernes envahissent la salle et attaquent la Dame de Mailles. Tandis que le Paladin et le Prêtre se précipitent à sa rescousse, vous voyez se dessiner une ombre gigantesque derrière la marée d'Elfes et de Trolls. L'épée étincelante du Paladin s'abat à grands coups sur l'ennemi, mais les Elfes Noirs font usage de magie et la Dame de Mailles,

impuissante à contenir leur assaut succombe sous le nombre. La silhouette diabolique pousse un hurlement de victoire, au moment même où le sorcier achève de prononcer la formule magique qui va vous permettre d'échapper à ces sinistres profondeurs. Rendez-vous au [185](#).

126

A la nuit tombée, vous vous mettez en chemin vers la porte de la Lande en espérant qu'elle sera gardée par des fidèles de la Mère de Toutes Choses. Mais, alors que vous quittez la rue du Magasin, une silhouette sort de l'ombre. Bien que la créature porte un capuchon qui lui dissimule le visage, vous reconnaissez aussitôt son armure décorée de pointes et son épée en acier noir : il s'agit d'un Elfe Noir. L'un des monstres qui ont attaqué les Croisés au fond de l'Abyme s'est donc introduit dans la ville ! Sans perdre de temps en vaines paroles, l'Elfe tire son épée : il vous faut le combattre.

ELFE NOIR HABILITÉ :8 ENDURANCE :8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [249](#).

127

Vous vous forcez à avancer mais des prémonitions de mort vous hantent tandis que vous entendez des oiseaux chanter autour de vous. Leurs chants ne parviennent pas à vous redonner courage et vous marchez dans un rêve éveillé au milieu de cette contrée sauvage. A la nuit tombée, vous allumez un grand feu et vous installez vos torches tout autour. Incapable de dormir, vous attendez et vous écoutez. Le Talisman devient de plus en plus lourd. Bientôt, le hennissement qui, la veille, avait troublé votre repos retentit à nouveau, déchirant le silence de la nuit. Et bientôt, six chevaux de cauchemar, aux yeux et aux naseaux enflammés, apparaissent dans l'obscurité, portant chacun un spectre bossu, ennemi de toute vie. Tous les six se déploient en demi-cercle autour de vous et vous regardent fixement. « Nous sommes les instruments de la Mort, crient à l'unisson leurs voix

rauques, nous venons te chercher pour t'offrir à notre Maître et reprendre le Talisman. » Vous vous relevez : le feu brûle entre eux et vous, mais ils lancent leurs chevaux à travers les flammes et sous leur attaque, vous sentez votre force vitale quitter votre corps. Vous vous métamorphosez alors en l'un d'eux, devenant à votre tour une ombre des ténèbres dont l'existence maudite sera vouée à jamais à la haine de tout ce qui vit.

128

Ainsi abandonné à votre triste sort, vous vous demandez par quelle aberration celles qui sont chargées de faire respecter la loi ont pu se montrer suffisamment cruelles pour vous laisser seul en une telle infortune. Vous essayez désespérément de vous libérer du piège, terrifié à la pensée qu'un quelconque brigand vienne se divertir quelque peu en vous coupant la gorge. A ce moment des bruits de pas étouffés s'approchent de vous. Vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule, et vous apercevez la silhouette d'un homme. « Attendez, dit-il, je vais vous aider. » Il pose alors le pied sur le levier qui commande le mécanisme et qui se trouvait hors de votre portée puis parvient à écarter les mâchoires du piège. Vous êtes enfin libre. « Avez-vous un endroit où coucher ? demande l'homme en vous lançant un regard en biais, peut-être accepterez vous de passer la nuit dans ma modeste demeure ? » Tandis que vous marchez à côté de lui, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander ce qu'il fait seul et en pleine nuit dans les rues de la ville. Mais comme vous êtes par ailleurs très fatigué, sa proposition peut avoir de quoi vous séduire. Qu'allez-vous faire ? Accepter son offre en vous rendant au [143](#), ou la décliner en vous rendant au [107](#) ?

129

Vous vous rendez compte que le Dragon est en train d'essayer de vous tromper et qu'il ne faudrait jamais se laisser entraîner à converser avec un Dragon. Vous vous précipitez donc sur lui pour l'attaquer. Rendez-vous au [382](#).



130 « Je suis l'Emissaire de la Mort. Je viens reprendre le Talisman. »

Tandis que vous marchez à nouveau dans la rue du Magasin, vous remarquez que toutes les boutiques sont en train de fermer. La foule des passants qui rentrent chez eux s'écarte alors pour laisser passer un carrosse noir tiré par deux juments, noires également. Les juments ont la tête ornée de longues plumes, elles aussi de couleur noire. Le cocher, vêtu d'une cape, a l'air sombre et le regard fixe. Vous faites un pas de côté pour libérer la chaussée devant l'attelage, mais au même moment le cocher tire sur ses rênes et arrête les chevaux. Le carrosse s'est immobilisé à votre hauteur ; or, en jetant un coup d'œil à l'intérieur, vous apercevez un cercueil noir et vide sur lequel votre propre nom est inscrit en lettres d'argent. Lorsque, un instant plus tard, la portière du corbillard s'ouvre, un homme de belle allure apparaît, une canne d'argent à la main. Il est vêtu d'un habit taillé dans du satin, également argenté, et de la fourrure de martre. Un boutiquier le salue aussitôt. L'homme sourit, fait un signe de tête, puis se tourne vers vous. « Je suis l'émissaire de la Mort, dit-il d'une voix d'outre-tombe, je viens reprendre le Talisman. » Vous vous préparez à résister mais l'homme se métamorphose sans que personne en dehors de vous, ne s'en aperçoive. Ses fourrures magnifiques se transforment en haillons et ses yeux bleus dans un visage aux traits fins se décomposent, laissant apparaître les deux orbites vides d'une tête de mort. Sa main devenue squelettique tient à présent une rapière ternie au lieu de l'étincelante canne d'argent. Personne dans la foule n'a rien remarqué. « Donnez-le-moi », insiste l'homme. Qu'allez-vous faire ?

Lui donner le Talisman (si vous l'avez toujours) ? Rendez-vous au [179](#)

L'attaquer sur le champ ? Rendez-vous au [271](#)

Affirmer que le Talisman n'est pas en votre possession ? Rendez-vous au [220](#)

131

Sans la rose de jade, vous ne pouvez plus entrer chez Apothécus, il ne vous reste donc plus qu'à repartir pour chercher un endroit où passer la nuit. Rendez-vous au [28](#).

132

Vous êtes englouti par les flammes. La douleur est insupportable et pendant quelques instants, vous devenez presque aveugle. Vous perdez aussitôt 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous pouvez faire usage d'un des objets suivants si vous en disposez :

Fiole des vapeurs deVélocité	Rendez-vous au 76
Amulette en corne deLicorne	Rendez-vous au 87
Parchemin de Douleur	Rendez-vous au 59
Si vous ne possédez aucun de ces objets,	rendez-vous au 50 .

133

Rayez un repas de la case Provisions de votre *Feuille d'Aventure*. Vous vous rendez compte alors, mais trop tard, que vous leur avez offert du porc salé. Les Hommes-Pourceaux en sont gravement offensés et insistent pour que vous les accompagniez jusqu'à leur village. Si vous acceptez de les suivre, rendez-vous au [365](#). Si vous refusez, rendez-vous au [172](#).

134

Vous vous mettez en chemin sur le sol rocailleux, en direction des collines. Quelques instants plus tard, vous apercevez au loin deux groupes de créatures armées qui se précipitent vers vous.

Au sud c'est une bonne vingtaine d'Orques qui courent vers vous et vous pouvez déjà entendre leurs grognements tandis qu'ils s'efforcent de vous rattraper. Ils sont bossus, difformes, vêtus de

cuir noir et grassex, et brandissent des cimenterres dentelés. Leurs boucliers sont gravés d'une griffe violette. Au nord, vous reconnaissez des Elfes Noirs, semblables à ceux qui ont tué la Dame de Mailles. Ils sont grands et souples, portent des cuirasses ornées de pointes et sont armés d'épées à la lame d'acier noire. Ils se trouvent encore à bonne distance, mais ils se rapprochent vite. Qu'allez-vous faire ?

Vous porter à la rencontre des Orques ? Rendez-vous au [68](#)

Vous porter à la rencontre des Elfes ? Rendez-vous au [214](#)

Courir vers les collines ? Rendez-vous au [63](#)

Vous cacher ? Rendez-vous au [148](#)

135

Alors que vous avancez précautionneusement, vous posez soudain le pied sur une brindille qui craque sous votre pas. Le lézard, un BASILIC GÉANT, tourne aussitôt les yeux vers vous et votre corps soudain s'alourdit. D'un bond, vous plongez dans les broussailles, mais votre peau a déjà pris une couleur grise et il s'en est fallu de peu que vous ne soyez changé en pierre par le regard du reptile. Le processus de pétrification, en effet, a été entamé et les fibres de vos muscles ont quelque peu souffert. Cette mésaventure vous coûte 1 point d'HABILETÉ. Vous vous hâtez ensuite de vous frayer un chemin dans les sous-bois, laissant derrière vous le monstre apathique au regard mortel. Plus loin, vous rejoignez le sentier. Rendez-vous au [270](#).

136

Le pilier rectangulaire porte une inscription gravée sur l'une de ses faces :

Mettez-vous à la place du singe.

A gauche est le danger ; l'oisif agira.

Tandis que vous vous demandez ce que peut bien signifier cet étrange message, du sable vous tombe sur la tête. En levant les yeux, vous remarquez que le plafond est en train de se craqueler et un instant plus tard, c'est une véritable avalanche de sable qui se déverse par plusieurs fissures. Dans un grincement inquiétant, un bloc de pierre commence à glisser du plafond, menaçant d'obstruer le tunnel juste devant vous. Il n'y a pas une seconde à perdre : il vous faut bondir en avant en espérant pouvoir passer de justesse avant que le plafond ne s'écroule complètement. Lancez deux dés. Si vous obtenez un total égal ou inférieur à vos points d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [103](#). Si ce total est supérieur à vos points d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [215](#).

137

Vous commencez à fouiller le sanctuaire, mais bientôt, vous éprouvez une sensation de picotement au doigt, puis une douleur intense. Vous constatez alors que l'anneau de Fauconna est en train de rétrécir. Vous essayez désespérément de l'enlever, mais il est trop tard et vous assistez impuissant à ce terrible spectacle : l'anneau se contracte jusqu'à n'être plus qu'une petite boule de métal, vous sectionnant le doigt du même coup. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**. Décidément, même au-delà de la mort, la terrifiante cruauté de la Grande Prêtresse se sera acharnée sur vous. Vous décidez à présent d'essayer d'ouvrir les portes. Rendez-vous au [16](#).



138

Vous examinez attentivement le Talisman et pour la première fois, vous remarquez une inscription qui semble irradier une lueur, comme si la proximité des Laquais de la Mort donnait au terrible fétiche un surcroît de pouvoir. *Je suis le Talisman de la Mort et les Sans-Visages qui servent mon Maître me protègent*: Ces quelques mots vous font frissonner et vous glissez à nouveau l'objet maléfique contre votre poitrine. Au coucher du soleil, vous décidez de vous arrêter pour la nuit. Vous allumez un feu de camp puis vous vous allongez, mais vous ne parvenez pas à trouver le sommeil. Vous attendez. Vous écoutez. Le Talisman se fait de plus en plus lourd à votre cou. Bientôt, le hennissement qui avait déjà troublé votre repos la veille retentit à nouveau, déchirant le silence de la nuit. Six chevaux de cauchemar apparaissent peu après, leurs yeux et leurs naseaux enflammés, portant chacun sur son dos un spectre bossu ennemi de toute vie. Ils s'approchent et forment un demi-cercle autour de vous en vous regardant fixement. « Nous sommes les instruments de la Mort, lancent les spectres de leurs voix rauques, nous venons techercher pour te livrer à notre Maître et reprendre le Talisman. » Qu'allez-vous faire ?

Menacer de jeter le Talisman au feu ?

Rendez-vous au [388](#)

Essayer de vous enfuir ?

Rendez-vous au [164](#)

Tenter d'utiliser contre eux le pouvoir du Talisman ? Rendez-vous au [46](#)

139

A l'intérieur de la boutique, un homme robuste, le torse luisant de sueur, est en train de façonner sur une enclume le pommeau d'une épée. D'autres épées, prêtes à être vendues sont disposées sur un râtelier, le long d'un mur. « Faites votre choix, vous dit l'homme, sans même lever les yeux, elles sont belles mes épées ! Et pas chères, avec ça : sept Pièces d'Or chaque. » Si vous souhaitez en acheter une, rendez-vous au [160](#). Si vous préférez ressortir dans la rue Dupont, rendez-vous au [104](#).

140

Vous entendez cliqueter les armures d'un groupe de gardiennes qui passent en courant devant la tapisserie, puis montent les escaliers. Dès qu'elles sont hors de vue, vous continuez à descendre jusqu'à la double porte du rez-de-chaussée. Une autre gardienne s'y trouve en faction et se précipite sur vous dès qu'elle vous voit arriver. Il vous faut la combattre.

GARDIENNE DU TEMPLE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si elle est toujours vivante après cinq Assauts, rendez-vous au [124](#). Si vous parvenez à la vaincre en cinq Assauts ou moins, rendez-vous au [113](#).

141

Harg disparaît avant que le marteau ne vous ait frappé. « Fort bien, dit alors Thaum, et maintenant, que pensez-vous de ceci ? » Rendez-vous au [171](#).



142

Sur un ordre de la Cheftaine, le cercle des chevaux se resserre autour de vous. Vous tirez alors votre épée et vous parvenez à blesser l'une des femmes avant d'être attaqué de toutes parts. Ce sont des combattantes bien entraînées et elles ont tôt fait de vous assommer en vous frappant du plat de leurs lames. Vous laissez tomber votre arme, incapable de résister plus longtemps, puis vous vous écroulez sur le sol. Vous perdez 2 points d'**HABILETÉ**. Dès que vous aurez récupéré une autre épée, vous pourrez regagner ces 2 points. Lorsque vous reprenez vos esprits, vous vous rendez compte qu'il est inutile de chercher à combattre et vous décidez de faire ce qu'on vous dira. Elvira vous tend alors la main et vous aide à monter sur son cheval. Elle ne paraît pas enchantée cependant de partager avec vous sa monture jusqu'à Griseguilde. Quant à vous, vous avez au moins la consolation d'aller dans la bonne direction. Rendez-vous au [257](#).

143

La maison de votre hôte est un petit pavillon de pierre. L'homme vous fait entrer dans sa chambre et vous offre une pailleasse disposée derrière un rideau. Vous allez enfin pouvoir dormir et vous plonger dans un sommeil profond sans vous poser de questions. Lorsque vous vous réveillez, au matin, vous avez regagné 4 points d'**HABILETÉ**. Votre hôte est assis devant vous et vous observe. « J'espère que vous vous êtes bien reposé, dit-il avec un sourire, vous avez parlé dans votre sommeil. Avez-vous besoin d'aide ? Quelqu'un vous a-t-il volé quelque chose ? Que faisiez-vous donc seul en pleine nuit ? » Si vous souhaitez lui raconter votre histoire et lui demander conseil, rendez-vous au [98](#). Si vous préférez dire qu'il vous est impossible de répondre à ses questions, rendez-vous au [92](#).

Le domestique vous conduit le long d'une avenue bordée d'arbres, dans un quartier de la ville que vous ne connaissez pas encore. Un peu plus loin, se dresse un grand bâtiment de style gothique, aux pinacles ornés de gargouilles en forme de chauves-souris. Mais, avant que vous ne passiez devant cet édifice, votre guide vous fait entrer dans une maison proche. Vous le suivez alors dans un salon obscur aux murs recouverts de bambous. Dans un coin sombre, un infirme égroting est assis dans une chaise roulante, presque entièrement caché sous une couverture. Le domestique allume quatre chandelles noires puis vous laisse seul avec Mortophile. « Merci d'être venu dit l'infirme, je n'ai guère l'occasion de recevoir des visiteurs si pleins de vitalité et de force. » Sa voix est rauque et, de toute évidence, il a du mal à parler. La fumée qui monte des chandelles vous rend quelque peu somnolent, mais soudain, vous retrouvez toute votre lucidité lorsqu'une voix s'élève d'une tête de mort posée sur le manteau de la cheminée. « C'est lui, Maître », dit la voix. Mortophile fait aussitôt un geste de la main et la tête de mort s'envole : des ailes sombres se sont déployées de chaque côté de ce crâne humain qui s'approche maintenant de vous. « Tue, à présent ! » ordonne Mortophile. La tête de mort se met à claquer des mâchoires et se lance à l'attaque. Il vous faut combattre ce CRANE VOLANT.

CRANEVOLANT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [396](#).

« Que voulez-vous dire ? Prétendez-vous que nous sommes des voleurs ? » demande le Balafré. Il a parlé d'une voix rude et ses compagnons vous regardent d'un air soupçonneux. Deux d'entre eux ont même posé la main sur leur poignard. Qu'allez-vous faire ?

Affirmer qu'il n'en est rien ? Rendez-vous au [272](#)

Insister en déclarant que vous les prenez effectivement pour des voleurs ? Rendez-vous au [281](#)

Ne prêter aucune attention à leur réaction et leur assurer que vous avez une affaire lucrative à leur proposer ? Rendez-vous au [246](#)

146

Le Dragon exhale un puissant jet de flammes qui a tôt fait de vous transformer en un petit tas de cendres. Rendez-vous au [43](#).



147

Vous vous cachez dans des fourrés et vous épiez la clairière. Quelques instants plus tard, le Druide reparaît et s'approche de vous. « Puisque vous avez décidé de continuer à profaner le Bocage Sacré en refusant de partir, j'en déduis que vous vous trouvez bien ici. Dans ce cas, vous y resterez... Et pour toujours... » Avant que vous n'ayez pu esquisser un geste, il marmonne alors quelques mots étranges et les buissons se mettent à pousser autour de vous. Des branches d'une vigueur surprenante vous enserrant bras et jambes et vous ne pouvez plus bouger. Vous suppliez le Druide de vous libérer, mais il ne veut rien entendre. Vous restez ainsi trois jours sans boire ; le délire vous prend, puis vous tombez dans un coma dont jamais vous ne vous réveillerez.



148

Vous vous précipitez le long d'une ravine et vous vous cachez dans une crevasse entre deux rochers. Une odeur de soufre se dégage de la pierre. Vous espérez que vos poursuivants ne vous retrouveront pas en dépit des traces que vous n'avez pu éviter de laisser derrière vous, parmi les cailloux qui recouvrent le fond de la ravine. Bientôt, hélas, vous entendez des bruits caractéristiques ; ce sont des Orques qui flairent les alentours pour essayer de trouver votre piste. Et soudain, l'un d'eux pousse un cri : vous êtes découvert ! Vous vous hissez aussitôt hors de votre cachette et vous tirez votre épée mais la horde qui se rue sur vous vous bouscule sans que vous ayez eu le temps de vous défendre. Dans la mêlée, l'un des Orques vous arrache votre bourse et vos Pièces d'Or se répandent alentour. Les monstrueuses créatures se disputent alors le butin tandis que les Elfes Noirs apparaissent au bord de la ravine. Les Orques ne les ont pas remarqués et les Elfes se ruent sur eux, les attaquant par surprise. Grâce à leur magie, ces derniers prennent rapidement le dessus et pendant que la bataille fait rage, vous ramassez votre bourse vide puis vous prenez la fuite, franchissant la colline et descendant vers la vallée qui s'étend au-delà. N'oubliez pas de rayer vos Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au [203](#).

149

Vous tournez à gauche, dans la rue du Charme, à la recherche du trou à charbon. Or bientôt, vous découvrez précisément une cave à charbon à l'arrière d'un entrepôt désaffecté. Vous vous y glissez et vous trouvez un petit boyau dissimulé de l'autre côté d'un gros tas d'antracite. En vous y engouffrant, vous parvenez bientôt à un couloir sinueux le long duquel vous parcourez une bonne distance. Puis vous arrivez enfin devant une porte que vous

ouvrez sans difficulté. Vous pénétrez ensuite dans une pièce somptueusement aménagée. De toute évidence, on ne manque de rien, à la Guilde des Voleurs ! Quelques individus à la mine patibulaire vous attendent, confortablement installés sur des sofas. Vous reconnaissez certains d'entre eux pour les avoir vus à l'auberge du *Dragon Rouge*, notamment celui dont la joue est sillonnée d'une cicatrice de l'oreille au menton. Rendez-vous au [209](#).

150

« Nous sommes le clergé de la Mort, dit l'une des silhouettes, et nous venons reprendre ce qui nous appartient. » Vous êtes aussitôt fouillé, mais vos agresseurs, se rendant compte que vous n'avez pas le Talisman, renoncent à le chercher sur vous. L'un d'eux vous gifle alors à toute volée. « Où l'as-tu caché, misérable ver de terre ? » lance-t-il avec hargne. Au même moment, des bruits de sabots font dresser l'oreille des redoutables Prêtres. Un groupe de cavaliers s'éclairant de torches apparaît bientôt et vos agresseurs se fondent dans l'obscurité sans faire plus de bruit qu'à leur arrivée. Les cavaliers sont en fait des cavalières : il s'agit de femmes-guerriers chargées du Guet. « Eh bien, vous voici dans un joli pétrin, s'exclame l'une d'elles, au moins celui-ci ne fera pas grand mal, cette nuit, pas vrai, les filles ? » Un éclat de rire général salue cette remarque ; vous appréciez fort peu, cependant, le comique de la situation, d'autant moins que les Dames du Guet repartent aussitôt en vous laissant prisonnier du piège. Rendez-vous au [128](#).



151

Vous avez essayé de vous faire comprendre par gestes et ils vous observent sans que vous puissiez être certain du résultat obtenu. Qu'allez-vous faire ?

Leur offrir de la viande séchée, s'il vous en reste ? Rendez-vous au [133](#)

Leur offrir un rubis, si vous en avez un ? Rendez-vous au [122](#)

Les attaquer ? Rendez-vous au [172](#)

152

La Cheftaine exige que vous lui donniez votre épée et vous ordonne de monter en croupe derrière l'une des femmes-guerriers du nom d'Elvira. Si vous souhaitez obéir, rendez-vous au [155](#). Si vous préférez refuser, rendez-vous au [142](#).

153

Vous vous apercevez avec horreur que l'un de vos pieds dépasse de sous la tapisserie. Vous le ramenez aussitôt en arrière mais il est trop tard : les femmes-guerriers se sont arrêtées, devant vous. « Ha, ha ! s'écrie l'une d'elle, voici le rat pris au piège ! » Elle vous transperce alors de son épée, à travers la tapisserie. Un instant plus tard, vous êtes mort. Rendez-vous au [109](#).

154

Dès l'aube, vous vous remettez en chemin à travers la plaine sauvage. A chaque heure qui passe, le Talisman semble plus lourd, manifestant ainsi la présence des Laquais de la Mort. Si vous souhaitez l'examiner à nouveau, rendez-vous au [138](#). Si vous préférez qu'il reste caché contre votre poitrine, de peur qu'il n'attire les terribles monstres si vous le sortez au grand jour, rendez-vous au [127](#).

155

Elvira vous aide à monter sur son cheval. De toute évidence, elle n'est guère enchantée d'avoir à partager avec vous sa monture et vous chevauchez en silence à travers la plaine. Tant que vous n'aurez pas récupéré une autre épée, vous devrez réduire de 2 points votre Total d'**HABILETÉ**. Rendez-vous au [257](#).

156

Vous arrivez dans la rue des Sept Péchés où vous trouvez bientôt l'auberge du Dragon Rouge. Vous descendez alors un escalier qui conduit dans une cave ; des rires gras s'élèvent de la pénombre baignée de fumée, et vous vous faufilez parmi tables et chaises pour vous approcher du seul endroit éclairé, un bar derrière lequel officie le robuste tenancier de l'établissement. Si vous possédez le fétiche en forme de tigre, rendez-vous au [11](#). Sinon, rendez-vous au [3](#).

157

Vous vous agenouillez à l'extrémité d'une rangée de fidèles. Un calice d'or passe de main en main et chacun y boit. Votre voisin boit à son tour, puis se tourne vers vous. Son visage est d'une pâleur de cire, mais ses yeux écarlates sont injectés de sang. Ses dents de vampire ruissellent également de sang tandis qu'il vous tend le calice. Il vous faut boire à présent, boire du sang humain qui a reçu la malédiction de la Mort. Il se fige aussitôt dans votre estomac et vous sentez soudain vos forces diminuer. Vous perdez instantanément 4 points d'**ENDURANCE** ; si vous êtes toujours vivant, vous voyez les spectres entrer à cheval dans la chapelle intérieure, en compagnie de Somnus. Pendant ce temps, les fidèles commencent à quitter l'église et vous parvenez à votre tour à sortir dans la rue sans vous faire remarquer. Jetant alors la robe noire que vous aviez revêtue, vous vous remettez en quête de la Guilde des Voleurs. Rendez-vous au [83](#).

158

Vous demandez aux savants de faire usage de leur sortilège. « J'ai l'impression que quelque chose ne marche pas », marmonne alors Moreau d'un air contrarié. Du coin de l'œil, vous le voyez faire de grands gestes mais le monstre reste indifférent à ses contorsions. Le sortilège ne fonctionne pas. Il vous faut donc combattre votre adversaire jusqu'à la mort.

Retournez au paragraphe d'où vous venez en sachant que vous ne pouvez pas compter sur l'aide des savants.



159

Vous vous frayez un chemin dans l'épaisse végétation, franchissant d'abord la colline, puis descendant vers la vallée touffue qui s'étend de l'autre côté. Vous suivez alors un sentier orienté à l'ouest, et vous marchez d'un bon pas jusqu'à ce que vous rencontriez, quelques centaines de mètres plus loin, un énorme lézard aux écailles brunes, doté de huit pattes. Le reptile se prélassait au soleil, la gueule entrouverte et vous distinguez nettement les longues dents pointues qui hérissent ses mâchoires. *Tentez votre Chance* pour voir si vous parviendrez à passer devant lui sans le réveiller. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [267](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [135](#). Mais si vous ne voulez prendre aucun risque, vous pouvez quitter le sentier et traverser directement les sous-bois, en vous taillant un passage à coups d'épée. Rendez-vous dans ce cas au [384](#).

160

Vous choisissez une épée qui vous paraît bien équilibrée. Elle est longue et forgée avec soin, semblable à celles dont les femmes-guerriers étaient armées. Vous pouvez dès à présent reprendre les 2 points d'**HABILETÉ** que vous aviez perdus si les femmes-guerriers vous avaient pris votre épée. Vous payez l'armurier (rayez les Pièces d'Or sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous repartez. Rendez-vous au [104](#).

161

Avant même d'avoir plongé votre bras dans l'eau, vous remarquez que la sève de l'arbre a guéri une petite écorchure que vous aviez au poignet. Cette sève a des vertus curatives et vous décidez d'en extraire davantage de la branche que vous avez coupée. Vous pourrez utiliser à tout moment (sauf pendant un combat) la Sève du Saule qui vous rendra instantanément 4 points d'**ENDURANCE**(vous n'aurez cependant le droit d'en faire usage qu'une seule fois). Vous vous éloignez ensuite de la source en longeant la petite rivière à laquelle elle donne naissance. Le cours d'eau coule le long de la vallée, en direction de l'ouest. Rendez-vous au [39](#).

162

« Nous sommes le clergé de la Mort, lance l'une des silhouettes, et nous venons reprendre ce qui nous appartient ». Vous êtes immédiatement fouillé et le chef du groupe vous arrache le Talisman. « Le voici, frères, s'exclame-t-il, je l'ai ! Que notre Maître à présent entre dans son royaume ! » Ils poussent alors des cris de joie sans prêter attention à un groupe de cavaliers qui s'approche. Ce ne sont d'ailleurs pas descavaliers, mais des cavalières, des femmes-guerriers chargées du Guet. « Ne bougez pas ! » ordonne une des femmes. L'un des prêtres de la Mort marmonne aussitôt une incantation maléfique et une véritable panique s'empare instantanément des femmes soldats et de leurs montures. Certaines s'enfuient, mais les plus braves se

précipitent sur les prêtres en poussant des cris de guerre. Les serviteurs de la Mort sont pris au dépourvu : quelques-uns d'entre eux sont projetés à terre tandis que d'autres parviennent à disparaître sans faire plus de bruit que lorsqu'ils étaient arrivés. Dans la mêlée, le Talisman tombe soudain sur le sol : celui qui s'en était emparé vient d'être décapité d'un coup d'épée. Une femme du Guet ramasse le fétiche maudit et annonce son intention de le porter au temple de Kyrinla la Cruelle. Toutes s'éloignent alors au galop, vous laissant seul, prisonnier du piège. Vous avez perdu le Talisman à présent mais, après avoir poussé quelques jurons retentissants, vous faites le serment de n'avoir plus de repos tant que vous ne l'aurez pas récupéré. Rendez-vous au [128](#).

163

Vous atterrissez sans dommage auprès des voleurs. Le Balafré semble surpris de vous voir. • « Qu'est devenu Cœur de Sang ? » s'inquiète-t-il. « Il a manqué son coup, bande de chiens galeux », répliquez-vous avec fureur en brandissant votre épée. Pince Monseigneur détale aussitôt, s'enfuyant de toit en toit. Caberlot jette un regard au Balafré et hausse les épaules. « Je n'ai pas envie de me battre avec celui qui a tué Fauconna », dit-il. Tous deux se suspendent à une gouttière et parviennent à se glisser par une fenêtre avec la souplesse d'une araignée. Vous n'avez pas l'intention de les suivre et vous regagnez la rue en évitant les acrobaties inutiles. Là, vous reprenez votre souffle avant de vous remettre en chemin. Rendez-vous au [235](#).

164

Vous jetez une torche à la tête d'un des chevaux de cauchemar, mais ce sont des créatures invulnérables au feu et votre tentative reste vaine. Les cavaliers se précipitent alors sur vous et vous sentez bientôt votre force vitale vous quitter ; puis, peu à peu, vous vous métamorphosez en l'un de ces spectres ennemis de toute vie : la malédiction de la Mort vient de s'abattre sur vous.

165

Les fidèles s'écartent pour vous laisser passer tandis que vous vous approchez d'un des casques, votre visage dissimulé par le capuchon de la robe noire. Les casques, posés sur une table, sont constitués de lamelles d'argent entrelacées. Vous vous coiffez de l'un d'eux et vous vous retrouvez instantanément dans la rue. Ce casque a la propriété de décupler la rapidité de pensée et d'action de celui qui le porte. Vous gagnez grâce à lui 1 point d'**HABILETÉ**. Sans doute les Prêtres de la Mort utilisent-ils ces casques pour entrer dans le temple et en sortir sans être vus. Remerciant le ciel d'être toujours en vie, vous reprenez alors votre chemin, bien décidé à découvrir la Guilde des Voleurs. Rendez-vous au [83](#).

166

Avec un sourire ravi, elle vous demande de lui donner des nouvelles de Wodeman. Vous lui racontez alors ce qui s'est passé dans le Bocage Sacré. Mais si vous avez quitté le Druide en mauvais termes, vous vous abstenez d'en faire état. « Soyez donc le bienvenu dans le temple, dit-elle lorsque vous avez terminé votre récit. Je m'appelle Lillantha et je suis une Prêtresse de la Mère de Toutes Choses, Fontaine de Vie. Je m'en allais prier. Peut-être voudrez-vous vous joindre à moi ? » Si vous souhaitez l'accompagner, rendez-vous au [117](#). Si vous préférez décliner son invitation et lui dire qu'il vous faut poursuivre votre chemin, rendez-vous au [130](#).



167

Ils froncent les sourcils et, soudain, une terrible douleur vous déchire les reins. L'un des voleurs s'est approché de vous par derrière et vous a donné un coup de poignard dans le dos. Vous perdez aussitôt 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous faites volte-face et vous vous adossez au bar. Un jeune homme au corps noueux se tient debout devant vous avec, à la main, un poignard qui ruisselle de votre sang. Les voleurs s'avancent vers vous, mais tant que vous restez le dos au bar, trois d'entre eux seulement peuvent vous attaquer. Vous devez alors les affronter en vous reportant à la règle : combat avec plus d'une créature.

	HABILETÉ	ENDURANCE
HOMMEAU POIGNARD	6	6
LE BALAFRÉ	7	9
Deuxième COUPEURDE GORGES	7	8

Si vous parvenez à tuer l'Homme au Poignard et à réduire à 5 ou moins le total d'ENDURANCEdu Balaféré, rendez-vous au [259](#).

168

Lorsque vous touchez la porte, le SERPENT s'anime. Rapide comme l'éclair, il vous plante ses crochets venimeux dans le cou. Inutile d'espérer : nul ne peut survivre à son venin mortel. Bientôt, vous titubez, votre sang se met à bouillonner et vous êtes saisi de paralysie. Un instant plus tard, vous êtes mort. Rendez-vous au [43](#).

169

Deux nouveaux venus entrent dans la salle du Dragon Rouge. Le premier est un jeune homme de haute taille, au corps noueux enveloppé dans une longue cape noire. Seuls ses cheveux sont



169 *Cassandra s'assied en face de vous. Elle ne vous prête cependant aucune attention.*

colorés : leurs boucles abondantes sont en effet teintées en jaune vif. Il est accompagné d'une jeune femme fort séduisante, vêtue d'une étrange armure constituée de patchwork métallique. Le barman marmonne quelques mots pour lui-même, puis se force à sourire. « Tyutchev ! Cassandra ! s'écrie-t-il, soyez les bienvenus ! » Les voleurs s'éloignent alors de vous et vont s'asseoir à une autre table. Le dénommé Tyutchev, quant à lui, s'approche du bar d'un pas nonchalant et commande à boire. Cassandra, elle, s'assied en face de vous. Elle ne vous prête cependant aucune attention et bientôt, Tyutchev vient la rejoindre. Qu'allez-vous faire ?

Ne rien dire ?

Rendez-vous au [2](#)

Vous lever et quitter l'acave ?

Rendez-vous au [363](#)

Vous présenter au couple ?

Rendez-vous au [374](#)

170

Le Dragon lève la tête. « Bonjour à toi, petit homme ! » lance-t-il. Ce Dragon parle, en effet, et sa voix est douce comme le miel. Il se met alors à sourire : de toute évidence il a l'air de vouloir se montrer amical. « Bienvenue dans ma tanière, reprend-il, cherches-tu quelque chose ? Puis-je t'aider ? » Allez-vous essayer de devenir ami avec le Dragon (rendez-vous alors au [317](#)) ou préférez-vous lui parler directement du Talisman et de la nécessité où vous êtes de franchir la fameuse porte (vous vous rendez dans ce cas au [356](#)) ?

171

Tandis que Tyutchev tire son épée, Thaum vous montre du doigt. De l'extrémité de son index, une boule de feu multicolore jaillit alors vers vous. Si vous souhaitez éviter cette boule de feu en vous précipitant sur Tyutchev, rendez-vous au [244](#). Si vous préférez rester où vous êtes, rendez-vous au [225](#).

172

Ils baissent la tête et vous chargent. Vous parvenez à blesser deux d'entre eux, mais un troisième vous donne un coup de la pointe de ses défenses. Sous le choc, vous êtes projeté en l'air et vous retombez sur le dos. Cette chute vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, les Hommes-Pourceaux vous maîtrisent ensuite sans difficulté et vous traînent jusqu'à leur village. Rendez-vous au [365](#).

173

« Impossible ! lance la Cheftaine d'un ton sec, les Tours de l'Augure se trouvent à l'ouest de Grisegilde et vous alliez dans cette direction, vous n'en reveniez pas. Vous êtes en état d'arrestation ! » Rendez-vous au [152](#).

174

Le Spectre et son cheval d'enfer semblent disparaître dans le vent. Vous entendez alors une voix sépulcrale murmurer ces mots : « Nous reviendrons ». Bientôt, le Talisman redevient léger et avec un soupir de soulagement, vous vous recouchez. Lorsque vous vous réveillez, vous vous sentez mieux et vous regagnez 2 points d'ENDURANCE ainsi que les points d'HABILETÉ que vous aviez perdus en combattant le spectre, moins 1. Rendez-vous maintenant au [154](#).

175

Le dernier coup que vous portez à votre adversaire ne rencontre aucune résistance et la cape grise s'affale sur le sol en un petit tas. Tout devient alors silencieux ; seul le vent pousse soudain une faible plainte. Vous reprenez votre souffle et vos esprits puis vous regagnez les points d'HABILETÉ que vous avez éventuellement perdus, moins 1. Vous poursuivez ensuite votre chemin en direction de la rue d'Argent. Rendez-vous au [85](#).

Le monstre répugnant s'effondre sur le sol dans une mare de sang et d'humeurs verdâtres. Ses entrailles débordant de sa panse transpercée dégagent une odeur pestilentielle. Les savants sont consternés par la mort de leur créature, mais ils vous aident cependant à sortir de la fosse. « Je suis navré, dit Moreau, mon sortilège est resté sans effet. Quel dommage que vous ayez dû tuer cette pauvre petite bête ! » Vous hochez la tête, abasourdi par leur démente et vous demandez votre or. Polonius fouille alors dans toutes les poches et les replis de ses vêtements tandis qu'une expression désolée apparaît sur son visage. Il s'apprête à trouver quelque excuse lorsqu'il prend conscience de votre fureur. Finalement, il vous offre en guise de paiement un parchemin magique. Ce parchemin contient un sortilège de douleur dont vous ne pourrez faire usage qu'une seule fois. Vous acceptez cette offre, vous prenez congé et vous repartez en direction de la maison d'Apothécus. Rendez-vous au [273](#).

Vous vous précipitez sur le Druide en brandissant votre épée, mais, avant que vous n'ayez pu porter votre premier coup, vous vous immobilisez, l'air stupéfait. A la place de l'homme au bâton de chêne se trouve à présent une alouette qui se met à chanter puis s'envole au loin après avoir tourné un instant autour de vous.

Quelques minutes plus tard, l'alouette revient et se remet à tourner au-dessus de votre tête. Peut-être essaye-t-elle d'attirer votre attention ou bien se prépare-t-elle à vous attaquer? Si vous souhaitez quitter la clairière, rendez-vous au [187](#). Si vous préférez rester et vous cacher, rendez-vous au [147](#).

178

« Il faut me croire, dit le Dragon, sinon vous allez mourir en essayant de franchir la porte et, quant à moi, je ne puis pas porter le Talisman de l'autre côté. » Sa voix mielleuse vous prend sous son charme. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [129](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [118](#).

179

Vous donnez aussitôt le Talisman à l'émissaire de la Mort. Dès qu'il le prend dans sa main décharnée, il semble en tirer une force maléfique. « Imbécile ! » lance-t-il alors, d'une voix profonde et cruelle. D'un geste étonnamment vif, il vous touche à l'aide du Talisman. C'est hélas comme si la mort elle-même avait posé sa main sur vous et votre cœur s'arrête de battre instantanément. Votre quête prend fin ici même.

180

Vous descendez les escaliers quatre à quatre et vous atteignez un autre palier ; mais à ce moment vous parviennent des bruits de pas en provenance du rez-de-chaussée. Instinctivement, vous vous cachez derrière une tapisserie. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [140](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [153](#).

181

Le Coupeur de Gorges abandonne le combat et l'on vous regarde aussitôt avec respect et admiration. « Vous êtes un vaillant guerrier, dit le barman, vous seriez même de taille à vous mesurer à Tyutchev. » Il vous raconte alors l'histoire de Heimdol le Puissant. Heimdol était l'un des hommes les plus forts et les plus désagréables qui eussent jamais vidé une chope à l'auberge du Dragon Rouge. Or, un jour, un étranger du nom de Tyutchev releva son défi d'engager une partie de bras de fer. Et pour la première fois de sa vie, Heimdol fut battu. Furieux, il menaçait

Tyutchev des pires représailles si jamais celui-ci osait remettre les pieds dans cette cave. Mais quelques nuits plus tard, indifférent aux menaces, Tyutchev revint ; et non seulement il revint, mais il insulta Heimdol et deux de ses amis. Dans l'inévitable bagarre qui s'ensuivit, Tyutchev les tua tous les trois et traça ses initiales sur le front de Heimdol le Puissant. « Tyutchev est un adorateur d'Anarchix, le dieu du Chaos Démentiel, poursuit le barman, et depuis ce soir-là, personne n'a jamais osé le contredire. » Si vous souhaitez à présent lui demander où se trouve la Guilde des Voleurs, rendez-vous au [210](#). Si vous préférez demander leur aide aux Coupeurs de Gorges, en leur parlant d'une affaire à mener rondement, rendez-vous au [223](#).

182

« Nous sommes des savants, dit Moreau d'une voix surexcitée, la vivisection est notre spécialité. Nous avons recours à la magie et à la chirurgie pour créer de nouvelles formes de vie. Vous allez justement voir une de nos créations. » Ils vous emmènent alors devant une fosse creusée au milieu de l'immense serre. La fosse est entourée de pointes dirigées vers l'intérieur ; vous descendez tous trois au fond à l'aide d'une échelle, et quelques instants plus tard, une vision d'horreur s'offre à vous : la création des « savants » est enfermée dans une cage et c'est le monstre le plus répugnant qu'il vous ait été donné de contempler. Il a en effet un corps de cafard géant, six bras et deux têtes posées l'une au-dessus de l'autre. La tête du haut est celle d'un crocodile et vous reconnaissez au-dessous le visage pustuleux d'un ogre. « N'est-ce pas une magnifique petite bête ? » demande Moreau. « Il nous faudrait un vaillant combattant pour mesurer sa force, intervient Polonius, car nous voulons en faire une bête de guerre. Ne vous inquiétez pas, cependant, car si jamais elle vous met en danger, Moreau l'endormira instantanément en usant d'un sortilège dont l'effet est assuré. » Le visage de l'ogre vous regarde alors d'un air menaçant : il se met à rugir et de la bave lui coule des lèvres. Si vous refusez de combattre la bête, rendez-vous au [201](#). Si en revanche ce combat vous intéresse, rendez-vous au [189](#).

183

Vous tournez à droite, dans l'allée du Commerce, puis vous marchez pendant un certain temps, à la recherche de la bouche d'égout. Vous finissez par la découvrir et après vous être assuré que personne ne peut vous voir, vous y descendez. Vous pataugez ensuite dans la vase en avançant le long d'un énorme boyau jusqu'à ce que vous arriviez à une petite porte ronde aménagée dans la cloison de gauche. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [238](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [205](#).

184

Une inscription est gravée sur le pilier circulaire. Vous lisez ceci :

*Derrière le symbole de la première porte Repose ce pour quoi
vous risquez votre vie.*

Tandis que vous essayez de comprendre le sens de cet étrange message, une mare d'eau se forme à vos pieds. En levant les yeux vous remarquez que le plafond se craquelle et bientôt, un véritable torrent se déverse par une fissure. Un gros bloc de pierre glisse alors lentement et menace d'obstruer le tunnel, juste devant vous. Il faut vous précipiter pour tenter de passer juste avant que la masse de pierre ne s'écrase à terre. Lancez deux dés. Si le total obtenu est égal ou inférieur à vos points d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [103](#). Si ce total est supérieur à vos points d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [215](#).

185

Soudain, vous vous retrouvez en plein soleil, debout au bord d'un gouffre immense. C'est sans doute là ce que les Croisés appelaient l'Abyme. Tout autour de vous, le sol rocailleux est noir et craquelé, strié de crevasses et de fissures, et des vapeurs pestilentielles s'élèvent des profondeurs du gouffre. Plus loin à l'ouest, vous apercevez une chaîne de collines vertes, partiellement recouvertes de forêts touffues. A quelques

centaines de mètres sur votre droite, une autre forêt s'étend jusqu'aux collines. Il est clair qu'il vous faut marcher vers les collines pour atteindre Grisegilde, mais quel chemin allez-vous prendre ? Si vous souhaitez traverser la forêt, rendez-vous au [256](#). Si vous préférez parcourir l'étendue aride qui semble constituer la route la plus directe, rendez-vous au [134](#).

186

Vous sortez du bâtiment et vous poursuivez votre chemin le long de la promenade du Bateleur. Les rues sont déjà désertes et les lumières sont rares dans cette partie de la ville. Vous êtes en train de chercher une auberge lorsque les mâchoires puissantes d'un piège dissimulé dans l'obscurité se referment sur votre jambe avec un claquement sec. Les dents d'acier du piège vous déchirent les chairs et vous ressentez une intense douleur. Vous perdez aussitôt 2 points d'ENDURANCE. Des silhouettes sombres émergent alors autour de vous. A la lueur du clair de lune vous distinguez des visages d'une pâleur malade. Ces êtres sont vêtus de longues capes noires attachées autour du cou à l'aide de têtes de mort miniatures. Si vous avez toujours le Talisman de la Mort en votre possession, rendez-vous au [162](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [150](#).

187

Vous vous hâtez de quitter la clairière, désireux de ne pas contrarier davantage le Druide en vous attardant dans le Bocage Sacré. Rendez-vous au [159](#).

188

Vous vous précipitez vers la porte qui donne sur la rue, mais Somnus vous aperçoit et vous montre du doigt. « Meurs », murmure-t-il alors. Une immense silhouette noire apparaît aussitôt devant vous, tenant à la main une longue épée également noire. Des ailes d'ombre s'étendent de chaque côté de la créature et un grand panache blanc orne le casque noir qui la coiffe en cachant son visage. Votre cœur se met à battre à tout

rompre puis s'arrête net. La seule vue de cet ANGE DE LA MORT vous anéantit et votre âme désormais vagabondera dans la Vallée de la Mort jusqu'à la fin des temps.

189

« Très bien, très bien, tout à fait excellent », dit Moreau avec enthousiasme. Tous deux escaladent alors l'échelle et la remontent derrière eux. Puis, avec un grondement métallique, les barreaux de la cage s'enfoncent dans le sol, libérant la bête qui s'avance vers vous, apparemment décidée à vous inscrire au menu de son prochain repas. Il vous faut combattre ce VIVISECT tandis que les savants sortent des tablettes de cire pour prendre des notes.

VIVISECT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 12

Vous pouvez à tout moment appeler Moreau à l'aide. Si vous souhaitez le faire, souvenez-vous du numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [158](#). Si vous n'avez pas besoin d'aide et que vous terrassez le monstre, rendez-vous au [176](#).

190

Dès que vous avez déposé vos armes, le Dragon vous fait signe de vous approcher de la porte. Puis, lorsque vous vous trouvez devant lui, il éclate de rire. « Vous autres, pauvres humains, vous êtes si faciles à tromper », lance-t-il d'un ton amusé. Il saute alors sur vous et vous taille en pièces. Rendez-vous au [43](#).

191

« Nous allons vous escorter jusqu'à Grisegilde, dit la Cheftaine, votre histoire ne m'étonne pas, les brigands sont nombreux dans la région. Voulez-vous monter en croupe derrière Elvira ? » Elle désigne une des jeunes femmes qui vous tend aussitôt la main pour vous aider à prendre place derrière elle. Elvira, cependant, ne semble guère enchantée d'avoir à partager avec vous sa monture et vous n'échangez pas une parole tandis que vous

traversez l'étendue sauvage qui mène à Griseguilde. Rendez-vous au [268](#).

192

Lorsque vous atteignez enfin le sommet du plateau, il vous semble que vos jambes douloureuses ont oublié comment faire pour marcher sur un sol plat. La végétation ici est luxuriante, on dirait une forêt tropicale. Vous vous reposez un instant, vos vêtements collant à votre peau en raison de la transpiration, et vous écoutez le cri d'un ara qui résonne au loin parmi les feuillages. A cet instant, un groupe d'HOMMES-POURCEAUX surgit devant vous. Ils sont d'une couleur gris-bleu, la peau recouverte d'un épais pelage, et leurs têtes munies de défenses ressemblent à celles des sangliers. Si vous souhaitez essayer de leur faire comprendre que vous ne leur voulez aucun mal, rendez-vous au [151](#). Si vous préférez les attaquer, rendez-vous au [172](#).

193

Vous sentez vos forces vous abandonner : votre fin est proche. Mais soudain, une lumière aveuglante interrompt l'assaut du Chevalier de la Mort. Vous êtes alors stupéfait de voir apparaître le croisé Paladin qui se tient devant vous, baigné d'une clarté d'argent. Le Chevalier de la Mort fait aussitôt un pas en arrière en se voilant la face. La Sainte Épée du Paladin s'abat sur lui dans un sifflement et la monstrueuse créature est instantanément coupée en deux. Le Paladin disparaît ensuite aussi brusquement qu'il s'était montré. Il n'y a plus trace à présent de votre adversaire, mais la Sainte Épée demeure, posée sur la paille en diffusant sa lueur magique. Vous la ramassez et vous comprenez qu'on vous a fait là un don précieux pour vous aider à combattre les forces de la Mort. Lorsque vous empoignez le pommeau de l'arme magique, vos blessures guérissent comme par miracle et vous regagnez 6 points d'ENDURANCE. De plus, chaque fois que vous vous servirez de cette Sainte Épée, votre

total d'**HABILETÉ** augmentera de 1 point. Rendez-vous maintenant au [121](#).

194

Vous lui enfoncez dans le dos la lame de votre épée. Il pousse alors un cri de douleur et meurt sur le coup. Caberlot, un petit homme agile se trouve derrière vous. « Travail bâclé, dit-il, il se pourrait bien que nous ayons tous à payer cette erreur. Et maintenant, dépêchons nous ! » Rendez-vous au [283](#).

195

Vous poursuivez votre chemin le long de la rue du Cordonnier quand soudain, vous entendez un grand vacarme. Un corps s'écrase alors sur le sol, juste devant votre nez après être passé par une fenêtre dont il a fracassé les vitres. Une pluie d'éclats de verre tombe sur le trottoir, mais aucun ne vous atteint. Vous vous approchez du cadavre désarticulé : c'est celui d'un homme vêtu d'une toge noire couverte de symboles étranges. A cet instant, la porte d'une maison proche s'ouvre à la volée et un autre homme portant cette fois une toge d'argent brodée de symboles noirs sort dans la rue en courant. « Fuyez ! s'écrie-t-il, sauve qui peut ! » Puis il disparaît. Dans l'embrasure de la porte se tient à présent une silhouette monstrueuse qui bondit sur vous en poussant un hurlement démoniaque. La créature est haute de trois mètres, elle a une tête et des pattes arrière d'élan, un torse humanoïde ventru au pelage pommelé de gris et de bleu, et son haleine projette dans l'air des cristaux de glace. Le monstre vous souffle alors dessus et une bourrasque de neige glaciale vous frappe de plein fouet. Le froid qui vous saisit est si vif que vous en êtes presque paralysé. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, le monstre essaye de vous attraper dans ses griffes puissantes. Il vous faut combattre ce **DEMON DE GLACE**.

DEMON DEGLACE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [61](#).



195 *Une silhouette monstrueuse bondit sur vous en poussant un hurlement démoniaque.*

Le Sage vous conduit dans une pièce latérale remplie de pupitres devant lesquels des étudiants de tous âges sont plongés dans des livres d'histoire. D'un geste large, il vous montre tout un mur recouvert d'étagères sur lesquelles s'alignent des parchemins et des tablettes. Vous choisissez une série de parchemins intitulés *Grisegilde Revisitée*, œuvre d'un certain Nyleve.

C'est l'histoire d'un jeune aristocrate dissolu qui n'a pas su profiter de l'éducation offerte par la Guilde du Savoir. Ce manuscrit vous fournit toutes sortes d'informations sur la ville. Le pouvoir y est détenu par les ordres religieux et vous êtes stupéfait d'apprendre que Vagar, le dieu des voleurs, des menteurs et des coupeurs de gorges a les plus nombreux fidèles de la ville. Un temple est également consacré à la Mort, et, en fait, il semble que Grisegilde ne soit plus la paisible cité qu'elle était jadis. Les forces armées chargées d'y faire régner l'ordre comportent deux groupes : d'une part, les femmes-guerriers qui adorent Kyrinla la Cruelle, une déesse maléfique, et d'autre part, les fidèles de la Mère de Toutes Choses. Grisegilde a été bâtie en bordure d'une vaste plaine, que l'on appelle Terres des Hommes. Il y a bien d'autres villes dans cette partie du monde et vous vous demandez si vous aurez jamais l'occasion de visiter Malédic-sur-Sion ou les Tours de l'Augure ; or, tandis que vous rêvez ainsi de voyages, les étudiants commencent à quitter la salle et vous vous rendez soudain compte qu'il fait presque nuit. Vous vous hâtez donc de quitter les lieux pour chercher un endroit où coucher. Rendez-vous au [186](#).

Soudain, la Cheftaine, derrière vous, se met à hurler : « Attention ! Une embuscade ! Baissez vous, tout le monde ! » Vous entendez alors une flèche siffler tandis qu'Elvira, obéissant à l'ordre donné, se baisse sur l'encolure de son cheval. Siaussi tous voulez vous baisser, rendez-vous au [240](#). Si vous préférez attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [224](#).

198

« Vous avez traversé les régions sauvages ? demande la femme, auriez-vous par hasard rencontré un homme vêtu d'une toge d'un vert semblable à celui de ma robe ? Il a généralement un bâton en chêne à la main et une couronne de gui sur la tête. Sans doute s'est-il présenté à vous, si vous l'avez vu ? » Qu'allez-vous répondre ?

- Je ne l'ai pas rencontré ? Rendez-vous au [226](#)

- En effet je m'en souviens, il s'appelle SaintZénon ? Rendez-vous au [212](#)

- En effet, je m'en souviens, son nom est Wodeman ? Rendez-vous au [166](#)

199

Tandis que vous jetez un regard autour de vous, de peur qu'un autre loup n'apparaisse pour venger la mort de sa compagne, un homme vêtu d'une toge verte s'avance au milieu de la clairière. Il a un bâton en chêne dans une main et une faucille d'argent dans l'autre. Une couronne de gui lui entoure la tête. « Je suis le Druide Gardien de ce Bocage Sacré, dit l'homme en frappant le sol de son bâton, et vous avez tué mon amie Crinière de Neige ; ses enfants n'ont plus de mère à présent. Que la main de celui qui l'a assassinée ne connaisse plus jamais le repos. » Vous sentez alors un frémissement parcourir votre bras - celui qui tient l'épée - et votre main se met à trembler. Le sortilège du Druide vous fait perdre 1 point d'**HABILETÉ**. Si vous voulez l'attaquer pour l'obliger à lever la malédiction, rendez-vous au [177](#). Si vous préférez ne pas avoir affaire plus longtemps à cet homme, rendez-vous au [159](#).

Pendant la bagarre, le fétiche en forme de tigre tombe sur le sol. Maintenant que vous ne l'avez plus sur vous, vous vous rendez compte qu'il était ensorcelé et que c'est lui qui vous a obligé malgré vous à insulter le barman. Aussi ne prenez-vous pas la peine de vous baisser pour le ramasser. Le coupeur de Gorges abandonne le combat et l'on vous regarde à présent avec respect et admiration. « Vous êtes vraiment un vaillant guerrier, dit alors le barman, vous seriez même de taille à vous mesurer à Tyutchev. » Il vous raconte ensuite l'histoire de Heimdol le Puissant. Heimdol était l'un des hommes les plus forts et les plus désagréables qui eussent jamais vidé une chope à l'auberge du Dragon Rouge. Or, un jour, un étranger du nom de Tyutchev releva son défi d'engager une partie de bras de fer. Et pour la première fois de sa vie, Heimdol fut battu. Furieux, il menaçait Tyutchev des pires représailles si jamais celui-ci osait remettre les pieds dans cette cave. Mais, quelques nuits plus tard, Tyutchev, indifférent aux menaces, revint ; et non seulement il revint, mais il insulta Heimdol et deux de ses amis. Dans l'inévitable bagarre qui s'ensuivit, Tyutchev les tua tous les trois et traça ses initiales sur le front de Heimdol le Puissant. « Tyutchev est un adorateur d'Anarchix, le Dieu du Chaos Démentiel, poursuit le barman, et depuis ce soir-là, personne n'a jamais osé le contredire. » Si vous souhaitez à présent lui demander où se trouve la Guilde des Voleurs, rendez-vous au [236](#). Si vous préférez demander leur aide aux Coupeurs de Gorges en leur parlant d'une affaire à mener rondement, rendez-vous au [246](#).

« Tans pis, c'est dommage, dit Polonius. » Il abaisse alors un levier fixé dans la paroi opposée de la fosse et aussitôt, dans un grondement métallique, des barreaux surgissent du sol, vous séparant des deux savants ; au même instant les autres barreaux, ceux qui retiennent prisonnière la monstrueuse créature, s'enfoncent dans le sol et vous vous retrouvez face à la

démentielle création de Polonius et Moreau. La bête s'avance vers vous, apparemment décidée à vous inscrire au menu de son prochain repas. Il vous faut combattre ce VIVISECT. Pendant ce temps, les savants ont sorti des tablettes de leur poche et commencent à prendre des notes.

VIVISECT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 12

Vous pouvez à tout moment demander leur aide. Dans ce cas, rappelez-vous bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [158](#). Si vous n'avez pas besoin d'aide et que vous parvenez à tuer le monstre, rendez-vous au [176](#).

202

La gardienne vous fait signe d'entrer dans le temple. Lorsque vous y pénétrez, vous vous cognez presque contre Fauconna, la Grande Prêtresse aux cheveux d'un noir de jais. « Qui est-ce ? » demande-t-elle d'un ton sec. La gardienne lui explique que vous prétendez être un messager, mais que vous avez été incapable de donner un mot de passe. « Ce personnage n'est pas un messager, tranche Fauconna, meurs, misérable sacrilège ! » Maudissant votre mauvaise fortune pour avoir rencontré Fauconna après être entré dans le temple, vous faites volte-face pour vous enfuir. Mais la prêtresse pousse un cri invocatoire, appelant à son secours les pouvoirs de sa déesse. Aussitôt, un jet de flammes s'abat sur votre tête : Kyrinla la Cruelle vous punit d'avoir pénétré dans son temple. Quelques secondes plus tard, vous n'êtes plus qu'un petit tas de cendres. Rendez-vous au [109](#).

203

Lorsque vous atteignez le fond de la vallée, vous découvrez un bassin où bouillonne une source. Vous avez soif après une si longue marche et vous vous approchez de l'eau dans laquelle trempent les branches d'un vieux saule au tronc noueux. Presque aussitôt, vous vous sentez étrangement somnolent et vous vous rendez compte que vous êtes en train de tituber. Si vous n'y prenez garde, vous risquez fort de tomber dans le bassin. *Tentez*

votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [36](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [319](#).

204

Alors que vous approchez d'une porte, un peu plus loin, vous entendez un craquement derrière vous. Vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule et vous constatez qu'un gros bloc de pierre est en train de se détacher du plafond, obstruant peu à peu l'entrée du tunnel. Soudain, le bloc de pierre s'écrase sur le sol et un bruit d'eau tombant en cascade vous parvient de l'intérieur de la pièce. C'est sans doute sous la pression de cette eau que le morceau de roc est tombé. Le tunnel est maintenant complètement bouché de ce côté mais au moins la masse de pierre le préserve-t-elle de l'inondation. Vous n'avez en tout cas plus d'autre choix désormais que de continuer tout droit. Rendez-vous au [120](#).

205

Au moment où vous vous apprêtez à ouvrir la porte, vous entendez un déclic et vous ressentez une terrible douleur dans le dos. La pointe d'un harpon ensanglanté jaillit alors de votre estomac : le harpon vous a transpercé et vous vous tenez le ventre à deux mains pour empêcher vos entrailles de se répandre dans la vase de l'égout. C'est cependant un geste inutile car quelques instants plus tard, vous êtes mort. Rendez-vous au [109](#).

206

A l'aide du pommeau de votre épée, vous frappez le vieux serviteur du temple en plein sur la nuque. L'homme s'écroule sur le sol sans avoir pu pousser le moindre cri et vous vous apprêtez à le ligoter. « Bon travail, dit Caberlot, un petit homme agile, je vais le finir. » Il se penche alors sur le vieillard, son poignard à la main et fait un geste pour lui couper la gorge. Si vous souhaitez l'empêcher de tuer le vieil homme, rendez-vous au [251](#). Si vous préférez le laisser faire, rendez-vous au [239](#).

207

Votre torche projette une vive clarté et le SPECTRE tire les rênes de son cheval d'enfer, s'arrêtant juste devant vous. L'être inspire la terreur, mais vous fixez d'un air de défi le vide noir de son visage. Le spectre émet alors un sifflement qui exprime tout son dépit, puis : « La Mort prendra ce qui lui appartient, dit-il d'une voix rauque et sans âge, tu deviendras l'un de nous car bientôt, nous serons de retour, dans toute notre puissance. Nous sommes les instruments de la Mort. » Ayant ainsi parlé, il fait faire volte-face à sa monture de cauchemar et disparaît dans la nuit. Votre sommeil en reste troublé jusqu'à votre réveil et vous ne regagnez qu'un seul point d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [154](#).

208

Les traces de pas s'approchent de vous et une voix grinçante, venue de nulle part retentit alors à vos oreilles : « Je suis un esprit de la mort, dit la voix, et nous sommes innombrables. » Puis soudain, un coup violent vous projette en arrière. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et il vous faut à présent combattre ce POURSUIVANT INVISIBLE en frappant à l'aveuglette dans l'espoir que vos coups finiront par l'atteindre.

POURSUIVANT

INVISIBLE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [250](#).

209

Le Balafre vous toise pendant un instant, puis : « Eh bien, nous allons voir ce que va dire le Maître de la Guilde, déclare-t-il d'une voix ferme. » Un silence pesant s'installe alors. Enfin, le Balafre revient en compagnie d'un autre homme. « Voici Essedéhaif, Maître de la guilde des Voleurs, annonce le Balafre. » Essedéhaif est un bel homme d'âge mûr vêtu d'un gilet d'hermine. Tortillant

sa longue moustache du bout des doigts, il vous demande de lui exposer le but de votre visite. Qu'allez-vous dire ?

Que vous avez besoin d'aide pour voler quelque chose ? Rendez-vous au [315](#)

Que vous voulez voler le Talisman de la Mort ? Rendez-vous au [276](#)

Que vous connaissez la cachette d'un fabuleux trésor ? Rendez-vous au [291](#)

210

Votre demande ressemble beaucoup plus à une exigence prononcée d'une voix brusque et forte. Vous obtenez cependant une réponse et vous apprenez qu'on peut accéder à la Guilde des Voleurs par une bouche d'égout qui mène dans les sous-sols de la ville, près de l'Allée du Commerce. Vous leur ordonnez alors d'un ton sans réplique de vous retrouver là-bas le lendemain à midi. Puis vous décidez de partir à l'instant, avant d'insulter quiconque d'autre. Comme vous vous approchez de la porte, deux nouveaux clients apparaissent dans l'escalier. Le premier est un homme de si haute taille qu'il doit baisser la tête pour ne pas se cogner contre le plafond. Son corps maigre et noueux est enveloppé d'une cape noire qui semble épaissir l'obscurité autour de lui. Seuls ses cheveux aux boucles abondantes et teintés en jaune vif apportent une tache de couleur à sa silhouette.

L'homme est suivi d'une jeune femme fort séduisante vêtue d'une étrange armure en patchwork métallique. « Tyutchev ! Cassandra ! Soyez les bienvenus », s'écrie aussitôt le barman d'un ton obséquieux. L'homme et la femme attendent que vous vous écartiez de leur chemin. Vous ne pouvez vous empêcher cependant de les insulter à leur tour. « Laissez-moi passer, espèces de raclures d'Orques ! » vous exclamez-vous sans pouvoir vous contrôler. C'est à ce moment seulement que vous comprenez la raison de votre surprenante agressivité : le fétiche en forme de tigre doit être maudit. Tyutchev esquisse un sourire,

et tous deux, sans prononcer un mot tirent leurs épées et se mettent en garde. Ils se battent l'un et l'autre avec la rapidité et la grâce d'une panthère. L'épée de Tyutchev est presque aussi grande que vous et il la manie avec des gestes négligents, sans le moindre effort apparent ; on dirait que pour lui engager le fer n'est qu'une simple routine. Cassandra est encore plus redoutable, car elle dispose d'une épée magique qui diffuse une lueur glacée et chaque fois qu'elle vous blessera, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2.

HABILETÉ ENDURANCE

TYUTCHEV	10	12
CASSANDRA	9	10

Reportez vous pour cet affrontement à la règle intitulée : combat avec plus d'une créature. Si vous parvenez à réduire à 4 ou moins le total d'ENDURANCE de Cassandra, elle abandonne le combat et seul Tyutchev vous résiste. Si vous parvenez également à réduire à 4 ou moins le total d'ENDURANCE de Tyutchev, rendez-vous alors au [355](#).

211

« C'est une affaire grave en effet, dit le Dragon, il faut à tout prix que le Talisman franchisse la porte. Seulement voilà : je ne peux moi-même passer par cette porte, elle est trop étroite pour mon grand corps. Vous, vous pouvez la traverser, mais vous devrez abandonner derrière vous tous les objets métalliques que vous possédez. Les dieux ont en effet prévu un système qui interdit de transporter des armes d'un monde dans l'autre. Je vais donc vous laissez passer à travers ce portique, mais pour votre propre salut, vous devrez faire ce que je vous dis. » Allez-vous, comme il l'a recommandé, laisser derrière vous armes et Pièces d'Or (rendez-vous dans ce cas au [190](#)), ou refuserez-vous en lui demandant s'il vous prend pour un imbécile (rendez-vous au [178](#)) ?

212

« Ah vraiment ? dit-elle d'un ton sec », puis sans rien ajouter elle vous tourne le dos et s'éloigne, se fondant parmi la foule. Vous haussez les épaules et vous poursuivez votre chemin en vous rendant au [130](#).

213

Vous vous hâtez de retourner dans la pièce à la lucarne, mais il n'y a personne. La corde a disparu et la lucarne est fermée. Vous entendez alors des pas qui montent l'escalier dans un trépignement sonore. Vous jetez un regard autour de vous, mais il n'y a aucune cachette possible. Et soudain, dix femmes-guerriers se ruent dans la pièce. Vous vous défendez vaillamment ; hélas vous êtes submergé sous le nombre et vous mourez bientôt, le corps transpercé de toutes parts. Rendez-vous au [109](#).

214

Alors que vous vous approchez des Elfes, vous voyez l'un d'eux faire un geste étrange. A votre grande horreur, vous vous rendez compte qu'il est en train de vous jeter un sort et en effet, un instant plus tard, votre corps se raidit, vos mouvements deviennent difficiles, puis vous ne pouvez plus bouger du tout. Avec des rires cruels, les Elfes se précipitent aussitôt sur vous et vous ligotent bras et jambes. Ils vont vous emmener au fond de l'Abyme et plus jamais vous ne reverrez la lumière du soleil. Votre quête s'achève ici.



215

Trop tard ; le bloc de pierre vous écrase et vous réduit en charpie. Rendez-vous au [43](#).

216

Le garçon vous mène à la Guilde du Savoir. Vous traversez un cloître au centre duquel un carré de pelouse est parsemé de coquelicots et vous arrivez dans une immense serre dont la charpente de bois goudronné soutient des vitres gigantesques. Deux savants vêtus de la toge bleue ciel des Sages vous y accueillent. L'un est chauve et squelettique et l'autre joufflu ; ce dernier vous observe attentivement derrière son pince-nez. Ils paraissent très contents de vous voir et se présentent sous les noms de Moreau et Polonius. Polonius, le joufflu, vous demande de l'accompagner. « Si vous le désirez, nous pouvons vous faire gagner 20 Pièces d'Or pour vingt minutes de travail », dit-il. Souhaitez vous les suivre à l'intérieur de la serre (en vous rendant au [182](#)) ou préférez-vous décliner poliment leur invitation et retourner chez Apothécius (vous vous rendez alors au [273](#)) ?



217

Vous vous glissez derrière le vieil homme tandis qu'il avance dans le couloir en traînant des pieds. Si vous souhaitez utiliser le pommeau de votre épée pour essayer de l'assommer, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez lui passer votre épée au travers du corps, rendez-vous au [194](#).

218

Vous vous hâtez de quitter la clairière. Fort heureusement, la louve voulait simplement protéger ses petits. Vous poursuivez à présent votre chemin à travers les bois en direction des collines. Rendez-vous au [159](#).



219

Tandis que vous courez dans l'obscurité, le Talisman devient de plus en plus lourd ; il vous empêche d'avancer aussi vite qu'à l'ordinaire et vous ne parvenez pas à distancer votre poursuivant. Un sabot de feu vient alors vous frapper par derrière, vous jetant à terre ; vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, il vous faut à présent combattre ce **SPECTRE** monstrueux. Mais son pouvoir est tel qu'à chaque coup qu'il vous porte, vous sentez un peu de votre énergie vitale abandonner votre corps. Vous perdrez de ce fait 1 point d'**HABILETÉ** toutes les fois qu'il vous blessera, en plus des points d'**ENDURANCE** habituels.

SPECTRE HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [174](#).

220

« Mensonge ! » dit-il dans un sifflement, puis il vous donne un coup de sa rapière avant que vous n'ayez eu le temps de faire le moindre geste. Une douleur glacée irradie autour de votre blessure et vous avez l'impression que votre énergie vitale abandonne votre corps. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**. Il vous faut à présent combattre cet **EMISSAIRE DE LA MORT** ; mais chaque fois qu'il parviendra à

vous blesser, vous perdrez 1 point d'**HABILETÉ** en plus des points d'**ENDURANCE** habituels.

EMISSAIRE DE LA MORT HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [254](#).



221

Vous repérez dans la rue une des femmes-guerriers dont vous savez, à présent, qu'elles sont des adoratrices de Kyrinla la Cruelle. Espérant que celle-ci se rend précisément au temple de sa déesse, vous la suivez à distance et bientôt, vous arrivez devant un édifice de pierre blanche, doté d'un péristyle aux colonnes gris foncé. Des marches conduisent à l'entrée qui est gardée par une femme soldat. Qu'allez-vous faire ?

Attaquer la femme qui garde l'entrée du temple ? Rendez-vous au [234](#)

Lui dire que vous êtes porteur d'un message destiné à la Grande Prêtresse ? Rendez-vous au [202](#)

Quitter les lieux et vous rendre à l'auberge du Dragon Rouge ? Rendez-vous au [24](#)

222

« Comment osez-vous profaner le temple ? Comment osez-vous m'interrompre lorsque je parle à la déesse, dit-elle à voix basse, le visage blanc de fureur, j'offre votre âme à la déesse en guise d'expiation. » Elle lève alors le poing et abat brusquement le



222 Elle lève alors le poing et abat brusquement le bras.

bras. Aussitôt, un jet de flammes jaillit de la voûte, au-dessus de votre tête. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre de 1 à 4, rendez-vous au [105](#). Si ce chiffre est un 5 ou un 6, rendez-vous au [132](#).

223

Ils semblent intéressés et vous offrent une chope de bière que vous acceptez sans la boire. Vous leur laissez entendre que s'ils vous aident, leur part du butin sera considérable et ils acceptent de vous rencontrer pour en savoir davantage. Le rendez-vous aura lieu le lendemain à midi à la Guilde des Voleurs à laquelle vous parviendrez par le trou à charbon de la rue du Charme.

Vous leur parlez ensuite de choses et d'autres lorsque deux nouveaux venus font leur apparition dans la cave. « Tyutchev ! Cassandra ! Soyez les bienvenus ! » s'exclame le barman d'un ton obséquieux. Les voleurs avec lesquels vous êtes assis se hâtent alors de s'installer à une autre table. Un homme de haute taille s'avance dans la salle, son corps noueux enveloppé dans une longue cape noire qui semble épaissir l'obscurité autour de lui. Seuls ses cheveux aux boucles abondantes, teintés en jaune vif, apportent une tache de couleur à sa silhouette. Il est suivi d'une jeune femme fort séduisante, vêtue d'une armure constituée d'un étrange patchwork métallique. L'homme, Tyutchev, s'approche du bar tandis que Cassandra, la femme, vient s'asseoir à votre table en vous détaillant du regard. Vous ne pouvez alors vous empêcher de dire : « Va donc te trouver une autre table, espèce de vieille sorcière rabougrie ! » Vous comprenez soudain ce qui vous arrive : c'est certainement le fétiche en forme de tigre qui provoque chez vous cette agressivité incontrôlable. Cassandra vous crache aussitôt au visage et dégaine son arme en se déplaçant avec la grâce d'une panthère. La lame de son épée diffuse une lueur glacée et du givre en borde le tranchant. C'est une épée magique qui vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2 chaque fois que la jeune femme vous portera un coup : vos blessures, en effet, seront aggravées par l'insupportable

sensation de froid que dégage la lame. Tyutchev, quant à lui, se contente d'assister au spectacle, un sourire aux lèvres.

CASSANDRA HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 10

Si vous parvenez à réduire à 4 ou moins le total d'**ENDURANCE** de Cassandra, rendez-vous au [342](#).

224

Vous avez parfaitement compris que cette fausse embuscade n'était qu'un piège pour vous faire réagir. Vous ne bougez donc pas et la flèche, tirée par l'une des femmes-guerriers vient se ficher dans le tronc d'un arbre. Elles sont à présent convaincues que vous êtes véritablement sourd et muet. Vous chevauchez ensuite pendant un long moment, et les étendues sauvages laissent place à une lande désolée. Au loin se dressent les murailles d'une grande ville. Vous arrivez bientôt devant une haute porte en arcade et la Cheftaine vous fait signe de la franchir : vous êtes arrivé à Grisegilde. Vous sautez alors à bas du cheval d'Elvira et vous faites un geste de la main en guise d'adieu. Puis vous pénétrez dans la ville, bien décidé à trouver le moyen de rejoindre la Terre. Rendez-vous au [296](#).

225

La boule de feu explose tout contre vous. La terrible douleur qui s'ensuit, accompagnée d'une odeur de chair brûlée, vous indique qu'il ne s'agissait pas d'une illusion et vous perdez 6 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, vous entendez Thaum éclater d'un rire cruel tandis que Tyutchev vous attaque. Rendez-vous au [265](#).

226

« C'est dommage, dit la femme, car il y a bien longtemps que je n'ai pas eu de nouvelles de lui.

Je suis une prêtresse de la Mère de Toutes Choses, la Fontaine de Vie et les Druides sont nos amis. Je pense que vous vous plairez bien à Grisegilde. Au revoir, étranger. » La jeune femme s'éloigne et se fond bientôt parmi la foule. Vous poursuivez alors votre chemin le long de la rue du Magasin. Rendez-vous au [130](#).

227

Vos jambes se font de plus en plus lourdes tandis que vous atteignez un passage entre deux collines. Vous avancez moins vite à présent et vous vous demandez combien de temps encore vous pourrez tenir cette allure. En regardant en arrière, vous êtes quelque peu soulagé de voir que les Elfes et les Orques se sont rencontrés et ont engagé une bataille. Les Elfes noirs font usage de magie, d'étranges étincelles jaillissant de leurs doigts, et les Orques sont bientôt vaincus. Mais vous vous rendez compte qu'il vous faut continuer à fuir, car le répit que vous avez gagné sera de courte durée et vous franchissez donc les collines pour descendre ensuite dans une vallée envahie de fougères. Rendez-vous au [203](#).

228

Vous vous hâtez de descendre les escaliers, mais le vieil homme vous a vu. Rendez-vous au [283](#).

229

Sur le chemin qui vous mène à la maison d'Apothécus, un jeune garçon vous accoste et vous demande si vous voulez gagner un peu d'argent en aidant un grand savant. « Ce ne sera pas long » vous dit-il en vous tirant par la manche. Si vous souhaitez suivre ce garçon, rendez-vous au [216](#). Si vous préférez décliner son offre et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [273](#).

230

Vous avancez avec précaution dans la mare couverte d'algues en décomposition et vous tendez la main à la vieille femme. Aussitôt, l'eau se met à bouillonner et des tentacules s'enroulent autour de vos jambes. La vieille femme dresse alors la tête puis émerge à moitié ; son corps cependant, n'a rien d'humain : c'est en fait un grand monstre doté d'un bec osseux et de huit tentacules qui surgit devant vous et vous attaque avec rage. Il vous faut combattre cette PIEUVRE DE VASE.

PIEUVRE DE VASE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

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

231

Au lieu de vous écraser au pied du plateau, vous tombez très lentement, retenu par la plume magique du Rock, et vous atterrissez en douceur sur les marches, à quelque vingt mètres plus bas. Il ne vous reste plus qu'à reprendre l'escalade, en faisant plus attention cette fois. Rendez-vous au [192](#).

232

Vous tirez votre épée et vous vous lancez à l'attaque.

LOUVEBLANCHE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [199](#).

233

L'Alchimiste vous donne une fiole contenant des vapeurs de Vitesse en échange de votre or. « Lorsque vous inhalerez ces vapeurs, vous dit-il, la vitesse de vos gestes en sera décuplée. » S'il vous reste encore de l'argent, vous pouvez acheter un autre de ses articles que vous n'avez pas encore essayé. Vous avez le choix entre :

La Peau d'Écorce pour 7Pièces d'Or Rendez-vous au [306](#)

La Pierre de Chance pour 10 Pièces Rendez-vous au [266](#)

L'Élixir de vie pour 12Pièces Rendez-vous au [360](#)

Si vous préférez repartir sans plus rien acheter, vous pourrez poursuivre votre chemin en vous rendant au [28](#).

234

Tandis que vous vous précipitez dans les escaliers pour l'attaquer, la femme-guerrier fait retentir une cloche dissimulée dans le mur et se met en garde. Il vous faut la combattre.

GARDIEN DU TEMPLE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [255](#).

235

Tandis que vous reprenez votre souffle, trois ombres apparaissent devant vous. Vous reconnaissez aussitôt Tyutchev et Cassandra. Quant à la troisième silhouette, c'est celle d'une hideuse créature en forme de poulpe, suspendue dans les airs entre eux deux. L'un des tentacules du poulpe entoure la taille de Cassandra. « Eh bien ! nous nous rencontrons à nouveau, dit Tyutchev, le jeune Caberlot m'a dit que vous aviez fort bien réussi dans votre entreprise. Mes félicitations, vous nous avez rendu un fier service. A présent, soyez soulagé, tout péril est écarté car nous prenons le Talisman. » Vous tirez alors votre épée, résolu à ne pas vous laisser faire. « Ah, bien, je vois, dit Tyutchev, dans ce cas, permettez-moi de vous présenter Thaum. » Il fait un geste en direction du monstre en forme de poulpe qui se métamorphose aussitôt en un homme vêtu d'une toge grise et portant un anneau à l'oreille : vous reconnaissez là le magicien que vous aviez vu amuser les badauds quelque temps auparavant. C'est un Maître en Illusion ; un instant plus tard, un Troll immense et d'une grande laideur sort d'une maison proche.

« Voici Harg », dit Thaum. Le Troll brandit un lourd marteau dont il s'apprête à vous frapper. Ce monstre est-il réel, ou s'agit-il d'une illusion créée par Thaum ? Si vous souhaitez attaquer le Troll, rendez-vous au [45](#). Mais peut-être préférerez-vous attendre de voir si son marteau va véritablement vous frapper ? Vous vous rendrez dans ce cas au [141](#).

236

Ils vous invitent à prendre un verre avec eux, ce que vous acceptez de bonne grâce. L'un d'eux vous dit alors qu'on peut accéder à la Guilde des Voleurs par une bouche d'égout qui mène dans les sous-sols de la ville, près de l'Allée du Commerce. Ils vous retrouveront là-bas à midi le lendemain. Rendez-vous au [169](#).

237

Lorsque vous parvenez près de la Porte de la Lande, vous constatez que la garde a été doublée depuis la mort de Fauconna. A votre grand dam, vous voyez alors une patrouille à cheval se diriger vers la porte, le long de la rue Dupont : vous êtes ainsi pris en sandwich entre la police montée et les sentinelles. Vous essayez cependant de vous glisser hors de la ville, mais une femme-guerrier vous reconnaît aussitôt et donne l'alarme en poussant de véritables cris de haine. Vous prenez la fuite en franchissant la porte, mais la police montée a tôt fait de vous rattraper et il ne vous reste plus qu'à combattre. Vos adversaires étant beaucoup trop nombreux, vous ne résistez guère longtemps et vous êtes impitoyablement mis en pièces par les femmes soldats assoiffées de vengeance. Votre mort a le mérite d'être rapide. Rendez-vous à présent au [109](#).

238

Lorsque vous ouvrez la porte, vous glissez soudain sur une flaque d'eau grasse ; presque au même instant, vous ressentez une vive douleur au côté droit. Un piège vient de se déclencher et vous avez failli être transpercé par un harpon. Heureusement, en

glissant, vous avez eu la chance d'éviter de le recevoir dans le dos, mais il vous a quand même écorché et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, vous franchissez la porte et vous entrez dans une pièce somptueusement meublée. De toute évidence, on ne manque de rien, à la Guilde des Voleurs. Quelques personnages d'allure patibulaire, dont vous avez déjà rencontré certains à l'auberge du Dragon Rouge, sont étendus sur des sofas. A votre entrée, ils se relèvent d'un bond et tirent leur épée. Si vous voulez vous adosser contre le mur et dégainer également votre épée pour les combattre, rendez-vous au [242](#). Si vous préférez leur dire calmement que vous avez été invité à venir ici, rendez-vous au [252](#).



239

Le vieil homme émet un faible gargouillement et meurt tandis que Caberlot arbore un sourire cruel. Vous perdez 1 point de **CHANCE** pour avoir laissé perpétrer une action aussi vile, puis vous descendez les escaliers quatre à quatre en direction d'une porte à double battant. Une femme-guerrier y est postée en faction, mais vous la neutralisez avant qu'elle ait pu donner l'alarme. Dans le Sanctuaire du Temple, une femme aux cheveux d'un noir de jais est en train de prier devant l'autel sur lequel est posé le Talisman de la Mort. Derrière l'autel se dresse une statue de marbre représentant la déesse Kyrinla la Cruelle vêtue d'une cotte de mailles et arborant une expression arrogante et impitoyable. La femme aux cheveux noirs semble s'adresser directement à la déesse. Soudain, cependant, elle vous entend et se tourne vers vous. « Par tous les diables de l'enfer ! C'est Fauconna la Grande Prêtresse ! murmure Pince

Monseigneur à votre oreille, ne comptez plus sur moi ! » Vous jetez alors un regard autour de vous et vous constatez que tous les voleurs ont disparu. Mais avant que vous n'ayez pu les suivre, Fauconna lance un sortilège et la porte à double battant se referme d'un coup. Rendez-vous au [222](#).

240

Vous vous baissez et vous entendez la flèche se planter dans le tronc d'un arbre, un peu plus loin. « Ah tiens, lance alors la Cheftaine, voici donc que l'on a retrouvé son sens de l'ouïe ? Un véritable miracle, dirait-on ! » Elle donne alors un ordre à Elvira et la jeune femme aussitôt vous jette à bas de son cheval. Puis elle bondit sur vous et vous neutralise en un instant. Quelques minutes plus tard, vous avez les pieds et les mains liés et votre épée a été confisquée. Désormais vous devrez combattre avec votre poignard et vous perdez de ce fait 2 points d'**HABILETÉ**. Lorsque vous aurez trouvé une autre épée, vous pourrez récupérer ces 2 points. Rendez-vous au [257](#).

241

Le Balafre vous mène à travers un dédale de ruelles jusqu'à une maison où, d'après Pince-Monseigneur, vous serez en sécurité. Vous montez tous sur le toit de la maison, puis, sautant de toit en toit, vous arrivez sur celui d'un immeuble situé juste à côté du temple dédié à Kyrinla la Cruelle. Cœur de Sang, un robuste gaillard plutôt taciturne prend alors une corde munie d'un grappin et la lance en direction d'une colonne du temple. Le grappin s'accroche solidement à la colonne et Cœur de Sang attache l'autre extrémité de la corde à une cheminée du toit sur lequel vous vous trouvez. C'est ainsi une véritable corde raide qui est tendue entre l'immeuble et le temple ; il ne vous reste plus désormais qu'à l'utiliser pour atteindre le sommet de l'édifice consacré à Kyrinla la Cruelle. Quelques minutes plus tard, c'est chose faite. Pince Monseigneur trouve une lucarne qu'il réussit habilement à forcer, neutralisant un piège dont le mécanisme était relié au système de fermeture. L'agilité extraordinaire de ses

doigts vous émerveille : il n'a certes pas volé son surnom. Cœur de Sang attache alors une autre corde au rebord de la lucarne et vous parvenez ainsi à vous introduire dans le temple, atterrissant au sommet d'un escalier. Au moment où vous posez le pied par terre, vous apercevez un vieux serviteur qui passe devant une porte située sur le palier. Les autres ne l'ont pas vu. Qu'allez-vous faire à présent ? Suivre ce vieil homme et le neutraliser, de peur qu'il ne vous ait repéré? (Rendez-vous dans ce cas au [217](#)) ou au contraire ne pas y prêter attention en espérant qu'il n'aura pas remarqué votre présence ? (en vous rendant au [228](#)).

242

Les voleurs s'avancent vers vous et l'un d'eux sort soudain une arbalète de derrière un fauteuil. Il tire et le carreau vient se planter dans votre jambe. Il était hélas enduit d'un poison violent : quelques secondes plus tard, vous sombrez dans la mort. Rendez-vous au [109](#).

243

Vous poursuivez votre chemin le long de la rue du Magasin, puis vous empruntez une avenue bordée d'arbres, la promenade du Bateleur. Deux bâtiments de pierre grise s'élèvent de part et d'autre de l'avenue. Un groupe de jeunes gens vêtus de toges bleues entre alors dans le bâtiment situé en face de vous. Un vieil homme aux cheveux blancs, habillé d'une toge bleu pâle les accompagne. Au sommet du bâtiment le plus proche de vous flotte un étendard portant l'image d'un livre et d'un parchemin : il semble que ce soit là une bibliothèque. Si vous souhaitez entrer dans cette bibliothèque pour essayer d'y recueillir des informations utiles à votre quête, rendez-vous au [346](#). Si vous préférez vous intéresser à l'autre bâtiment et chercher à savoir ce qu'y font les jeunes gens vêtus de bleu, rendez-vous au [279](#).

244

La boule de feu explose derrière vous et vous ressentez une cuisante douleur dans le dos tandis que se répand dans l'air une odeur d'étoffe brûlée. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous repartez à l'attaque de Tyutchev. Rendez-vous au [265](#).

245

L'escalier mène à une pièce nue, à ciel ouvert ; au moment où vous allez y pénétrer, une marche grince sous vos pas, trahissant votre présence. L'un des voleurs prend aussitôt la fuite par le toit d'une maison voisine tandis que les deux autres, de redoutables brigands à la mine sinistre, se précipitent sur vous pour vous attaquer. Ils essayent de vous prendre en sandwich, mais vous parvenez à les tenir à distance ; profitant alors de l'étroitesse de l'escalier, vous vous arrangez pour qu'ils ne puissent pas vous combattre tous les deux en même temps. Vous devrez donc les affronter l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VOLEUR	6	7
Second VOLEUR	7	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [329](#).

246

Ils semblent intéressés et vous offrent une chope de bière que vous acceptez sans la boire. Vous leur laissez alors entendre qu'en vous aidant, ils gagneront une part de butin considérable. Ils acceptent donc de vous rencontrer le lendemain à midi à la Guilde des Voleurs en vous recommandant d'y accéder par le trou à charbon de la rue du Charme. Vous bavardez ensuite avec eux de choses et d'autres. Rendez-vous au [169](#).

Surpris, ils lèvent les sourcils en vous regardant tous quatre d'un air incrédule. L'homme vêtu d'or se tourne alors vers le Prêtre à la tunique brodée d'une croix et demande : « Est-ce vrai ? » Vous avez dit la vérité et vous n'avez donc aucune raison de redouter le verdict du Prêtre qui fait usage de ses pouvoirs magiques pour lire dans vos pensées. « Il dit vrai, en effet, assure le Prêtre, et son cœur est pur. La Dame de Maille abaisse aussitôt son arbalète, et va surveiller l'entrée de la salle. « Qu'allons-nous faire à présent ? s'inquiète l'homme vêtu d'or, les sorties sont obstruées et mes pouvoirs ne me permettent de téléporter au dehors qu'un seul d'entre nous. Mais peut-être ce guerrier a-t-il été envoyé par les dieux pour achever notre quête ? » Sensible à la sincérité et à l'abnégation de ces hommes, vous attendez d'en apprendre davantage en espérant pouvoir les aider. Rendez-vous au [100](#).



Un grand aigle blanc vous saisit aussitôt dans ses serres, et bientôt, vos agresseurs ne sont plus que de petits points noirs au-dessous de vous. Tandis que l'oiseau s'élève toujours plus haut, vous apercevez au loin, en direction du sud-est une montagne qui se dresse sur un vaste plateau. Une voix alors vous parle dans votre tête, la voix de la Mère de Toutes Choses. « C'est le mont de l'Etoile que tu vois là-bas, dit-elle, c'est là qu'il te faut aller pour trouver au sommet de la montagne la porte qui te permettra de revenir dans ton propre monde. » Vous pensez tout d'abord que l'aigle va pouvoir vous porter jusque là, mais le Talisman pèse soudain de plus en plus lourd autour de votre cou, et bientôt, l'oiseau devient incapable de porter un tel poids. Il vous dépose alors à terre, dans la rue du Magasin, et s'envole à nouveau, loin au-dessus de la ville, avant même que vous n'ayez eu le temps de

le remercier. Si vous portez une cotte de mailles magique, rendez-vous au [375](#). Sinon, rendez-vous au [258](#).

249

Vous arrivez devant la Porte de la Lande. Des hommes et des femmes vêtus d'uniformes verts sont postés de chaque côté. Il s'agit là des fidèles de la Mère de Toutes Choses dont Lillantha vous avait parlé et la Prêtresse leur a donné votre signalement en leur précisant que vous portiez une cotte de mailles magique. Ils vous font signe de passer et vous quittez la ville en vous enfonçant dans la nuit. Vous gagnez 1 point de **CHANCE** pour avoir réussi à vous échapper aussi facilement puis vous rendez au [8](#).

250

Épuisé par les épreuves de cette journée, vous vous arrêtez quelques instants pour reprendre votre souffle. Cette attaque d'un ennemi invisible a été particulièrement pénible et vous vous méfiez à présent, surveillant sans cesse les alentours, de peur d'être à nouveau agressé. Lorsque la nuit tombe, vous trouvez une écurie vide dans laquelle vous êtes soulagé de pouvoir vous installer. Blotti dans un tas de paille, vous n'êtes pas fâché de pouvoir enfin prendre quelque repos. Rendez-vous au [91](#).

251

D'un coup sec, vous détournez le bras du voleur qui lâche aussitôt son poignard. L'arme tombe sur le sol en produisant un cliquetis sonore qui résonne dans tout l'escalier. « Imbécile sentimental ! lance Caberlot, les gardiennes nous ont sûrement entendu à présent. » Il tire aussitôt un autre poignard d'une de ses bottes. « Allons, dépêchons-nous, il ne nous reste pas beaucoup de temps », dit le Balafre. Il a raison, le moment est venu d'agir vite. Rendez-vous au [283](#).

252

« Si véritablement vous étiez invité, on vous aurait indiqué le seul chemin sûr pour parvenir jusqu'ici, et non celui qui comportait un piège », dit l'un des voleurs que vous reconnaissez pour l'avoir vu au Dragon Rouge. Il n'est d'ailleurs pas difficile de se souvenir de son visage car une cicatrice lui sillonne la joue de l'oreille au menton. « Vous allez voir comment nous accueillons les personnages de votre espèce », poursuit le voleur tandis que ses compagnons et lui même s'avancent vers vous d'un air menaçant. Si vous voulez vous adosser au mur et tirer votre épée en vous apprêtant à les combattre, rendez-vous au [242](#). Si vous préférez leur expliquer calmement que, s'ils vous tuent, ils manqueront une affaire lucrative, rendez-vous au [209](#).

253

La rivière coule entre les collines et vous la suivez en marchant dans l'eau, sachant que les Elfes Noirs perdront ainsi votre piste. Lorsque vous avez parcouru une bonne distance de cette manière, vous remontez sur la berge opposée et vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [331](#).

254

Votre dernier coup ne rencontre aucune résistance, et la silhouette squelettique de votre adversaire s'effondre sur le sol en un petit tas. Tout redevient alors silencieux. Seule une rafale de vent émet soudain une brève plainte. Vous prenez à présent quelques instants de repos pendant lesquels vous pourrez retrouver tous les points d'**HABILETÉ** perdus au cours du combat, moins 1. Vous poursuivez ensuite votre chemin le long de la rue du Magasin, puis vous empruntez une avenue bordée d'arbres, la Promenade du Bateleur. Deux bâtiments de pierre grise s'élèvent de part et d'autre de l'avenue. Un groupe de jeunes gens vêtus de toges bleues entre bientôt dans le bâtiment situé en face de vous. Ils sont accompagnés par un homme aux cheveux blancs, habillé d'une toge bleu pâle. Au sommet du bâtiment le plus proche de

vous flotte un étendard portant l'image d'un livre et d'un parchemin ; il semble que ce soit là une bibliothèque. Si vous souhaitez entrer dans cette bibliothèque pour essayer d'y recueillir des informations utiles à votre quête, rendez-vous au [346](#). Si vous préférez vous intéresser à l'autre bâtiment et chercher à savoir ce qu'y font ces jeunes gens vêtus de bleu, rendez-vous au [279](#).



255

Le cadavre de la femme-guerrier tombe au bas des marches laissant sur son passage une trace ensanglantée. Une femme aux cheveux d'un noir de jais apparaît alors : c'est Fauconna, la Grande Prêtresse du culte de Kyrinla la Cruelle. Invoquant le nom de sa déesse, Fauconna laisse échapper un cri qui déclenche une force maléfique. Un jet de feu s'abat aussitôt sur votre tête et quelques instants plus tard, il ne reste de vous qu'un petit tas de cendres. Rendez-vous au [109](#).

256

Vous pénétrez sous les feuillages sombres de la forêt et bientôt, vous arrivez dans une clairière. Vous vous figez alors sur place en voyant apparaître devant vous une énorme LOUVE blanche, presque aussi grande qu'un poney ; la Louve est en train de donner la tétée à deux petits. En vous apercevant, elle les repousse et se met à grogner, prête à bondir sur vous. Qu'allez-vous faire ?

Rebrousser chemin ?

Rendez-vous au [218](#)

Offrir à la Louve un peu de viande séchée ?

Rendez-vous au [52](#)

L'attaquer ?

Rendez-vous au [232](#)

257

Vous chevauchez longtemps, et les étendues sauvages laissent place à une lande désolée. Un peu plus loin se dressent les murs d'une ville. Bientôt vous approchez d'une des portes de la cité et la Cheftaine ordonne à un détachement de sa patrouille de rester là en faction. Puis, se tournant vers vous : « Nous allons vous mener auprès de Fauconna, dit-elle, elle aura quelques questions à vous poser ». Si vous souhaitez saisir la première occasion de vous enfuir, rendez-vous au [318](#). Si vous préférez attendre tranquillement de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [334](#).

258

La rue du Magasin mène vers la Porte de la Lande. Si vous souhaitez essayer de quitter la ville en franchissant cette porte, rendez-vous au [237](#). Si vous avez dîné avec Apothécus, vous pouvez demander le chemin du cimetière en vous rendant au [261](#).

259

Le Coupeur de Gorges abandonne le combat. « J'ai l'impression que vous êtes de taille à vous mesurer à nous, guerrier », vous dit alors le Balaféré. Tous les voleurs vous regardent à présent avec admiration et respect. Si vous souhaitez leur demander le chemin qui mène à la Guilde des Voleurs, rendez-vous au [236](#). Si vous préférez leur proposer de vous aider à terminer une affaire qui doit être rondement menée, rendez-vous au [246](#).

260

Vous suivez le tunnel qui à nouveau tourne à gauche. Et tandis que vous marchez le long de la courbe qu'il forme à cet endroit, un bruit sinistre retentit dans la pièce que vous venez de quitter. Vous revenez aussitôt sur vos pas et vous constatez que le plafond est en train de s'effondrer. Un bloc de pierre glisse lentement puis s'écrase sur le sol, obstruant complètement l'entrée du tunnel. Vous n'avez donc désormais plus d'autre choix que de continuer tout droit. Rendez-vous au [120](#).

261

Vous demandez votre chemin à un étudiant qui vous indique la direction du cimetière. Vous descendez rapidement la rue du Fossoyeur, en ayant hâte de quitter la ville. Alors que vous approchez du cimetière la roue d'un char à bœufs qui s'en revient du marché casse net et le véhicule se retourne, obstruant presque entièrement le passage. Il ne reste qu'un espace étroit entre le mur du cimetière et le char renversé ; vous vous y précipitez, mais un homme vous bloque alors le chemin. Il a la tête rasée et porte un kimono écarlate attaché à la taille par une ceinture noire. Sur son front est tatouée l'image d'une mante religieuse également écarlate. L'homme ne semble pas du tout décidé à vous laisser passer. Qu'allez-vous faire ?

Lui demander poliment de bien vouloir s'écarter ?

Rendez-vous au [338](#)

Lui ordonner de libérer le passage ?

Rendez-vous au [311](#)

L'attaquer ?

Rendez-vous au [288](#)



261 *Sur son front est tatouée l'image d'une mante religieuse écarlate.*

262

Lorsque vous ouvrez le livre, les écailles se mettent à chatoyer en changeant de couleur. L'ouvrage s'intitule : *le Livre de l'Infortune* et les lettres imprimées dans ses pages paraissent diffuser une lueur inquiétante. Vous fermez alors le volume, mais il est trop tard : vous sentez que vous avez déclenché un processus de magie noire et que vous êtes victime de quelque ancienne malédiction. Après avoir perdu 1 point de **CHANCE**, vous quittez la Guilde du Savoir avec un sentiment de malaise. Rendez-vous au [186](#).

263

Vous tombez tout au long de la paroi en rebondissant plusieurs fois sur des rocs en surplomb. Lorsque vous vous écrasez enfin dans un fourré, vous êtes déjà mort depuis longtemps. Rendez-vous au [43](#).

264

La nuit tombe tandis que vous avancez le long de la rue des Sept Péchés. Bientôt, vous trouvez l'auberge du Dragon Rouge. Un homme solidement bâti en ouvre la porte et vide au-dehors un seau de sciure rougie. « Désolé, l'établissement est fermé », grogne-t-il avant de vous refermer la porte au nez. Vous remarquez alors que le tas de sciure s'enfonce comme si quelqu'un avait posé le pied dessus et quelques instants plus tard, des traces de pas apparaissent, une à une. Elles partent du tas de sciure et se dirigent vers vous. Qu'allez-vous faire ?

Crier pour attirer l'attention des passants ? Rendez-vous au [297](#)

Ramasser de la poussière et la jeter sur les traces de pas ? Rendez-vous au [348](#)

Attendre de voir ce qu'il va se passer ? Rendez-vous au [208](#)



265

L'épée de Tyutchev, aussi grande que vous, tournoie dans l'air en sifflant tandis qu'il pare votre premier assaut avec l'agilité d'un fauve. Sa cape noire grâce à laquelle il parvient à se fondre dans l'obscurité, vous rend la tâche difficile : vous avez du mal en effet, à voir où il se trouve exactement. Cassandra et Thaum assistent avec confiance au combat. Il ne vous reste plus qu'à affronter l'homme aux cheveux jaunes.

TYUTCHEV HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

Dès que vous aurez mené contre lui un Assaut victorieux, rendez-vous au [301](#).



266

L'alchimiste vous donne la Pierre de Chance en échange de votre or. Vous sentez le pouvoir de l'objet faire son effet dès que vous le prenez en main et vous gagnez 1 point de **CHANCE**. Si vous ne les avez pas encore essayés et s'il vous reste de l'argent, vous pouvez à présent acheter l'un des articles suivants :

Une Peau d'Écorce pour 7 Pièces d'Or Rendez-vous au [306](#)

Des Vapeurs de Vélocité pour 10 Pièces Rendez-vous au [233](#)

Un Élixir de Vie pour 12 Pièces Rendez-vous au [360](#)

Si vous préférez repartir et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [28](#).

267

Avançant avec précaution, vous parvenez à passer devant le BASILIC endormi sans qu'il vous remarque. A un moment, ses paupières battent et une petite souris qui passait alors dans son champ de vision se change en pierre : le lézard a le pouvoir de pétrifier les êtres vivants sur lesquels il pose son regard : vous l'avez donc échappé belle ! Vous vous hâtez à présent de poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [270](#).



268

Vous chevauchez un bon moment, et les étendues sauvages laissent place peu à peu à une lande désolée. Un peu plus loin se dressent les murs d'une grande ville. Bientôt, vous arrivez devant une porte qui donne accès à Griseguilde sur Lande et la Cheftaine vous indique que vous pouvez entrer par là. Vous descendez donc de cheval et vous pénétrez dans la cité. Rendez-vous au [296](#).

269

Vous avancez sur la pointe des pieds et vous parvenez à ramasser trois des écailles tombées de la peau du Dragon. Chacune d'elles mesure une cinquantaine de centimètres de long. Vous ressortez de la caverne en prenant garde à ne pas faire de bruit puis vous poursuivez votre escalade. Rendez-vous au [310](#).



270

Le chemin s'enfonce entre deux collines et descend au fond d'un vallon humide et envahi de mousse. Vous arrivez bientôt devant une grande mare dont l'eau est couverte d'algues en décomposition. Les branches d'un marronnier s'étendent au-dessus de la mare, l'abritant de son ombre. Vous entendez alors un cri plaintif et vous apercevez une vieille femme immergée dans l'eau jusqu'au cou. Ses cheveux emmêlés sont striés d'algues vertes. « Au secours ! Je me noie ! hurle-t-elle, je suis prise dans les herbes. » Si vous souhaitez lui venir en aide, rendez-vous au [230](#). Si vous préférez ne pas lui prêter attention et vous hâter de poursuivre votre chemin, rendez-vous au [65](#).

271

Vous le prenez par surprise et vous lui infligez un coup violent. Il pousse alors un sifflement de douleur et de rage puis tente de vous passer sa rapière au travers du corps. Il vous faut combattre cet EMISSAIRE DE LA MORT. Chaque fois qu'il parviendra à vous blesser, vous perdrez 1 point d'HABILETÉ, en plus des points d'ENDURANCE habituels.

EMISSAIRE DE LA MORT HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [254](#).

272

« Comment saurions-nous où est la Guilde, dans ce cas ? » demande le Balafré. Les autres éclatent de rire et vous tournent le dos. Si vous souhaitez retourner auprès du barman et lui demander le chemin qui mène à la Guilde des Voleurs, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez insister auprès du Balafré en lui promettant de ne rien révéler à personne, rendez-vous au [167](#).

273

Vous arrivez à la porte de la maison d'Apothécus et vous frappez. Quelques instants plus tard, un domestique vient vous ouvrir et vous demande de montrer la Rose de Jade que le Savant vous a donnée pour vous identifier. Si vous avez cette Rose de Jade, rendez-vous au [6](#). Sinon, rendez-vous au [131](#).

274

Vous marchez parmi les tombes et les stèles couvertes de mousse. A mesure que vous approchez de la lumière, elle s'avance vers vous, flottant dans l'obscurité. Vous êtes alors saisi d'une sorte de transe : la lumière en fait est celle d'un feu follet qui vous hypnotise littéralement et vous attire vers une grande tombe grise. Une main desséchée surgit alors du sol et vous attrape la cheville. Vous essayez d'échapper à son étreinte, mais déjà une autre main pareillement décharnée vous saisit à son tour. Dans un grincement terrifiant, une pierre tombale se soulève alors et une GOULE se dresse lentement devant vous. D'autres zombies apparaissent ainsi alentour, sortant de leurs sépultures. Vous retrouvez aussitôt votre lucidité et vous vous débattez, saisi de panique, pour tenter d'échapper aux mains qui vous enserrant les chevilles. Avec l'énergie du désespoir, vous réussissez enfin à vous arracher à cette terrible étreinte, mais la Goule, pendant ce temps, s'est avancée vers vous et il vous faut la combattre.



274 *Une pierre tombale se soulève et une Goule se dresse lentement devant vous.*

GOULE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous arrivez à vaincre la Goule en cinq Assauts ou moins, rendez-vous au [343](#). Si elle est toujours vivante après cinq Assauts, rendez-vous au [298](#).

275

« Tu oses préférer des menaces contre le Seigneur des Cieux, misérable petite chose humaine ? » rugit le Dragon. Puis, avant que vous n'ayez pu répondre quoi que ce soit, il prononce un mot étrange. Un vent soudain se met alors à souffler en une violente rafale. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [93](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [112](#).

276

Un silence impressionnant s'installe aussitôt. « Le Talisman de la Mort... dit enfin Essedéhaif, c'est un objet qui n'a pas de prix... » Il lance alors un ordre : « Nous allons faire le coup avant qu'ils ne déménagent le Talisman, dit-il, c'est aujourd'hui jour de marché, le meilleur moment pour agir. Le Balafre, Pince Monseigneur, Cœur de Sang et le Jeune Caberlot, vous allez accompagner notre ami. » Quelques heures plus tard, lorsque leurs préparatifs sont achevés, vous vous mettez en route. Au moment où vous quittez la Guilde, vous voyez un graffiti écrit sur un mur, en lettres de sang : *Les voleurs n'ont pas d'honneur!* C'est peut-être un sage avertissement et vous décidez de vous tenir sur vos gardes. Rendez-vous au [241](#).



277

Un petit rocher vous tombe sur l'épaule et vous déséquilibrez. Vous perdez alors pied et vous êtes précipité dans le vide. Le coup reçu vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez une plume de Rock, rendez-vous au [231](#). Sinon, rendez-vous au [263](#).

278

Vous entrez dans la boutique du bijoutier. Curieusement, les objets de valeur y sont rares, en apparence tout au moins. Le bijoutier, un petit homme portant monocle est en train de refermer son coffre-fort situé derrière le comptoir. Il s'apprête à accrocher à la porte d'entrée la pancarte indiquant que la boutique est fermée lorsque les trois voleurs dont vous avez surpris la conversation font irruption dans le magasin en brandissant des épées. Si vous souhaitez aider les voleurs à neutraliser le bijoutier en espérant ainsi vous en faire des amis, rendez-vous au [309](#). Si vous préférez vous porter au secours du bijoutier en attaquant les voleurs, rendez-vous au [286](#).

279

Vous vous glissez à l'intérieur du bâtiment et vous parcourez avec prudence des couloirs vides. Finalement, vous entrez dans une salle de lecture et vous décidez d'examiner quelques-uns des parchemins qui y sont conservés. Vous en trouvez un vous indiquant que les femmes-guerriers qui vous ont amené à Griseguilde sont des adoratrices de la déesse Kyrinla la Cruelle. Un autre document vous donne une liste des différentes sortes de magie pratiquées dans la ville ainsi que les noms de ceux qui en sont spécialistes : les sorciers, chamans, nécromanciens, élémentalistes, thaumaturgistes, démonistes, cabalistes, jeteurs de sorts et bien d'autres encore. Les nécromanciens vous intéressent tout particulièrement : ce sont en effet des magiciens de la mort qui accomplissent des sacrifices humains et se livrent à toutes sortes d'abominations dans leur recherche de pouvoirs surnaturels. Vous remarquez alors un livre rouge dont la reliure

est constituée d'une peau aux étranges écailles. Ce volume aux couleurs vives semble vous faire signe. Si vous souhaitez l'ouvrir, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez repartir tout de suite avant que votre présence ne soit découverte, rendez-vous au [186](#).

280

Vous vous présentez à ce groupe de vauriens, mais aucun d'entre eux ne daigne vous répondre. Vous insistez en assurant que vous souhaitez simplement leur parler quelques instants. L'un d'eux, un homme à l'allure redoutable, la joue sillonnée par une cicatrice de l'oreille au menton, vous fixe alors d'un regard menaçant puis vous lance d'une voix grinçante : « Nous n'avons pas peur de la loi, aussi faites attention, vous pourriez bien vous retrouver les bras en croix avec un couteau dans le ventre avant d'avoir compris ce qui vous est arrivé ! » Qu'allez-vous faire ?

Leur demander le chemin qui mène à la Guilde des Voleurs ? Rendez-vous au [145](#)

Leur dire que vous avez besoin d'aide pour mener rondement une affaire lucrative ? Rendez-vous au [246](#)

Leur répondre d'un ton ferme que leurs menaces ne vous impressionnent pas ? Rendez-vous au [167](#)

281

Le Balafre éclate de rire. Ceux qui avaient la main sur le manche de leur poignard lâchent leurs armes, et un jeune homme qui se trouvait derrière vous vient s'asseoir à la table. « Bien sûr que nous sommes des voleurs, dit-il, tout le monde sait que le Dragon Rouge est un repaire de brigands. » Ils vous invitent alors à boire un verre. Vous acceptez et vous vous asseyez parmi eux. Peu après l'un des voleurs vous révèle qu'on peut accéder à la Guilde par une bouche d'égout qui mène dans les sous-sols de la ville, près de l'allée du Commerce. Vous leur demandez s'il est possible de vous y rendre dès maintenant, mais ils préfèrent vous donner

rendez-vous pour le lendemain à midi. Vous bavardez ensuite de choses et d'autres. Rendez-vous au [169](#).

282

Vous escaladez la plus proche colline et vous parvenez à son sommet quelques instants avant que les Orques n'arrivent jusqu'à vous. Vous avez à peine eu le temps de reprendre votre souffle, mais heureusement, les Orques n'ont pas grand sens de la discipline et ils ne parviennent pas à vous attaquer tous en même temps. Vous devrez donc les combattre un par un. Le troisième est apparemment leur chef : une brute énorme dotée de longs crocs jaunâtres et recourbés ; il brandit un cimenterre au tranchant en dents de scie et c'est le plus redoutable de vos trois adversaires.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier ORQUE	5	6
Deuxième ORQUE	5	4
CHEF ORQUE	7	7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [111](#).

283

Vous avancez sur la pointe des pieds en direction de l'escalier qui mène aux étages inférieurs lorsqu'une cloche se met à sonner à toute volée. « La cloche d'alarme », gronde le Balafré. Vous vous immobilisez puis vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule : vous constatez alors que tous les voleurs ont disparu, enfuis vous ne savez où. Vous êtes tout seul à présent. Si vous souhaitez essayer de retrouver les voleurs, rendez-vous au [213](#). Si vous préférez descendre les escaliers quatre à quatre, rendez-vous au [180](#).

284

Rien ne se produit. Rendez-vous au [292](#).

285

Le Dragon hurle de douleur mais ses écailles épaisses l'ont malgré tout protégé et votre coup de lance n'a pas réussi à le neutraliser. D'un coup de queue, il vous frappe à l'épaule : vous perdez aussitôt 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes alors saisi de terreur lorsque le Dragon tourne la tête vers vous en vous fixant de ses yeux jaunes en amande qui étincellent dans l'obscurité. Il a un regard cruel et la douleur que vous lui avez infligée l'a rendu furieux. « Tu paieras de ta vie cette attaque en traître ! » rugit-il. Qu'allez-vous faire ?

Revenir en courant le long du tunnel ? Rendez-vous au [335](#)

Essayer de ramasser quelques écailles ? Rendez-vous au [398](#)

Essayer de vous emparer de quelques pièces de son trésor ? Rendez-vous au [38](#)

286

Deux des voleurs, des brutes aux épaules puissantes, se tournent pour vous faire face tandis que le troisième un homme mince à tête de fouine s'occupe du bijoutier. Il vous faut affronter les deux voleurs à la fois, en appliquant la règle intitulée : combat avec plus d'une créature.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VOLEUR	6	7
----------------	---	---

Deuxième VOLEUR	5	6
-----------------	---	---

Si vous parvenez à tuer l'un des voleurs, rendez-vous au [299](#).

287

C'est un chemin difficile que vous avez à parcourir et le ciel qui s'assombrit semble se mettre de la partie pour vous décourager. Le Talisman devient de plus en plus lourd à chaque pas et vous êtes trempé jusqu'aux os par une pluie torrentielle. C'est presque avec gratitude que vous voyez la nuit tomber : vous pouvez à présent prendre quelque repos en vous pelotonnant dans les fougères. Hélas, votre sommeil est troublé par un effroyable hennissement. Vous vous levez d'un bond et vous voyez un énorme étalon noir aux yeux de feu galoper vers vous. Tandis qu'il ronge son mors, des jets de cendre incandescente jaillissent de ses naseaux. Son cavalier, une sombre silhouette fantomatique, bossue et contournée, semble n'avoir aucune consistance matérielle. Il émane de cet être terrifiant une véritable haine. Si vous souhaitez vous enfuir en espérant que le cheval ne pourra pas vous poursuivre sur cette lande accidentée, rendez-vous au [219](#). Si vous estimez plus judicieux d'allumer une torche et d'attendre de pied ferme, rendez-vous au [207](#).

288

Cet homme est un moine de l'Ordre de la Mante Écarlate, un spécialiste du combat à mains nues. Ses coups de pied et de poing ont une puissance mortelle. Chaque fois qu'il remportera un Assaut contre vous, il vous faudra lancer un dé : si vous obtenez un 5 ou un 6, vous vous rendez alors au [366](#).

MOINE DE LA MANTE

ECARLATE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [325](#).

289

Vous ressortez et vous clignez des yeux pendant quelques instants, surpris par la lumière du soleil qui contraste sensiblement avec l'obscurité de la cave. Vous gagnez 1 point de **CHANCE** pour avoir réussi à quitter vivant l'auberge du Dragon Rouge. Vous vous trouvez à nouveau dans la rue des Sept péchés et si vous avez été invité à dîner par Apothécus, vous pouvez vous rendre au [229](#). Si vous n'avez pas été invité, ou si vous ne souhaitez pas répondre à l'invitation, vous avez le choix entre deux directions : en empruntant la rue du Cordonnier, vous marcherez vers l'ouest (rendez-vous pour cela au [195](#)), en bifurquant dans la rue du Marchand, vous irez au nord-ouest (rendez-vous dans ce cas au [394](#)).

290

A la lueur de votre torche, vous lisez cette inscription gravée sur le pilier rectangulaire :

Mettez-vous à la place du singe ;

A gauche est le danger ; l'oisif agira.

Puis soudain, les trois piliers disparaissent. Stupéfait, vous faites un pas en arrière. La pièce est vide à présent ; vous attendez quelques instants, mais plus rien ne se produit et vous décidez donc de repartir. Rendez-vous au [339](#).

291

« Et où est caché ce trésor ? » demande Essedéhaif. Si vous souhaitez leur demander de vous suivre en disant que vous aller le leur montrer, rendez-vous au [349](#). Si vous préférez leur dire que le trésor se trouve dans le temple de Kyrinla la Cruelle, rendez-vous au [333](#).

292

Une clarté soudaine jaillit des mains de Thaum et vous aveugle. Cassandra vous poignarde alors en plein cœur et Tyutchev achève la besogne en vous tranchant la tête d'un coup d'épée. Rendez-vous au [109](#).

293

Vous attendez quelques instants en essayant d'oublier les crampes qui contractent douloureusement vos muscles. Comme rien ne se produit, vous vous risquez hors de votre cachette et vous traversez la rivière. Rendez-vous au [331](#).

294

Ils se précipitent aussitôt sur vous, leurs épées brandies et vous attaquent. Rendez-vous au [368](#).

295

« Je veux bien vous le dire, mais il vous en coûtera six Pièces d'Or », dit le barman. Si vous avez cet argent et que vous acceptez de le payer, rendez-vous au [323](#). Si vous n'avez pas assez d'argent, ou si vous refusez de lui donner cette somme, rendez-vous au [312](#).

296

Vous entrez dans la ville par la Porte de la Lande et vous suivez une rue au long de laquelle vous remarquez de grands bâtiments de pierre grise. La foule qui peuple les trottoirs se partage principalement entre des flâneurs qui font leurs courses dans les magasins et des jeunes gens portant sous leurs bras livres et parchemins. Souhaitez vous continuer tout droit dans la rue du Magasin (en vous rendant au [357](#)) ou préférez vous tourner à gauche dans la rue Dupont (rendez-vous alors au [303](#)) ?

297

Les quelques personnes qui se trouvent alentour se hâtent de s'éloigner sans vous prêter attention. Les traces de pas continuent de se rapprocher et une voix sans timbre se fait alors entendre devant vous. « Je suis un esprit d'entre les morts, dit la voix et nous sommes innombrables. » Puis soudain, un coup violent venu de nulle part vous projette en arrière. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Il vous faut à présent combattre à l'aveuglette ce POURSUIVANT INVISIBLE.

POURSUIVANT INVISIBLE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [250](#).

298

Vous êtes toujours en train de vous battre avec la goule lorsque vous voyez les autres zombies se rapprocher de vous. Bientôt, ils vous encerclent ; des dizaines de mains glacées vous agrippent alors et vous poussent dans une tombe fraîchement creusée. Vous essayez vainement de résister, mais vous êtes submergé sous le nombre et vous sentez bientôt qu'on jette sur vous des pelletées de terre. Vous allez être enterré vivant : c'est ainsi que vous entrerez dans le royaume de la Mort. Votre quête est terminée.

299

Le bijoutier a réussi à tuer son agresseur et il pousse un cri de victoire en brandissant son épée ensanglantée ; quant à vous, vous êtes surpris de voir qu'un aussi petit homme ait pu montrer tant d'adresse au combat. Constatant qu'il est à présent seul contre deux, le troisième voleur lâche son épée et prend la fuite. Vous pouvez récupérer cette épée si vous le désirez. Le bijoutier se tourne alors vers vous, son monocle pendant au bout d'une chaînette, et vous remercie. En guise de récompense, il vous offre une bourse dans laquelle vous trouvez 10 Pièces d'Or ainsi qu'une petite boîte recouverte de velours. La boîte contient un

magnifique rubis. « Personne ne pourra dire que Gayol le bijoutier est un ladre, dit-il, et si un jour vous repassez dans le quartier, je vous inviterai volontiers à manger du homard. » Le homard ne vous intéresse pas pour l'instant, mais le véritable petit trésor qu'il vous a donné vous émerveille et vous gagnez un point de **CHANCE**. Rendez-vous à présent au [304](#).

300

Tandis que vous marchez le long de la route, une pluie torrentielle se met à tomber, transformant le sol en borbier. Dans l'après-midi, vous décidez de quitter la route et de poursuivre votre chemin à travers les étendues sauvages. Vous avancez difficilement, et lorsque la nuit tombe, vous êtes soulagé de pouvoir prendre quelque repos. Votre sommeil, cependant, est agité. Vous voyez Fauconna en rêve : elle est vêtue d'une robe funéraire et ses blessures saignent encore. Dans votre songe, elle se tient debout, au bord de la Vallée de la Mort, sachevelure soulevée par le vent. Elle vous fait signe de la suivre puis descend dans la vallée où s'étend un paysage désolé. Lorsque vous vous éveillez, vous avez les nerfs en pelote et vous vous sentez vidé de toute énergie. Vous perdez alors 2 points d'**ENDURANCE** et vous vous rendez au [116](#).





300 *Elle se tient debout au bord de la Vallée de la Mort...*

301

Dès que vous avez blessé Tyutchev, vous remarquez que Thaum fait un geste. Votre adversaire disparaît alors comme par miracle et c'est Cassandra qui vient le remplacer, brandissant son épée, la lame pointée sur votre poitrine. Lorsque Tyutchev reparaît, il se trouve derrière vous et il lève son épée pour vous frapper. Thaum à nouveau, fait un geste étrange. Vous vous sentez attaqué de toutes parts et vous ne savez plus où donner de la tête. Si vous souhaitez appeler à l'aide un dieu ou une déesse, rendez-vous au [330](#). Si vous pensez pouvoir triompher de vos adversaires grâce à votre seule maîtrise de l'épée, rendez-vous au [292](#).

302

A la lueur de votre torche, vous lisez l'inscription suivante gravée sur le pilier carré :

Plus loin que le poison du scarabée Vous trouverez un venin plus mortel que le feu du dragon.

Tandis que vous essayez de comprendre le sens de ce message, vous sentez du sable vous tomber sur la tête. Vous levez les yeux et vous voyez le plafond s'affaisser lentement dans un grondement inquiétant. Des pointes de fer apparaissent entre les pierres ; un squelette fracassé est empalé sur l'une d'elles. Un énorme bloc de roche glisse alors au-dessus de l'entrée du tunnel, menaçant de l'obstruer complètement. Votre seul espoir de sortir de la pièce sans être écrasé sous l'éboulement consiste à vous précipiter en avant juste avant que cette masse de pierre ne s'abatte sur le sol. Lancez deux dés. Si vous obtenez un total égal ou inférieur à vos points d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [103](#). Si ce total est supérieur, rendez-vous au [215](#).

303

Vous marchez le long de la rue Dupont, et vous passez bientôt devant la forge d'un armurier, contiguë à la boutique d'un brocanteur. Souhaitez-vous entrer chez cet armurier en vous rendant au [139](#), ou préférez-vous poursuivre votre chemin (vous vous rendrez alors au [104](#)) ?

304

Vous continuez le long de la rue d'Argent, vous passez devant la boutique fermée du bijoutier, et vous tournez à gauche dans une avenue bordée d'arbres, la Promenade du Bateleur. Deux grands bâtiments de pierre grise s'élèvent de part et d'autre de l'avenue. Un groupe de jeune gens vêtus de toges bleues entrent dans le bâtiment situé en face. Ils sont accompagnés par un vieil homme aux cheveux blancs habillé d'une toge bleu pâle. Au sommet du bâtiment le plus proche de vous flotte un étendard portant l'image d'un livre et d'un parchemin : apparemment, il s'agit là d'une bibliothèque. Si vous souhaitez entrer dans cette bibliothèque en espérant y recueillir des informations utiles à votre quête, rendez-vous au [346](#). Si vous préférez visiter l'autre bâtiment pour chercher à savoir ce qu'y font ces jeunes gens, rendez-vous au [279](#).

305

Tandis que vous traversez la salle en direction de la sortie, vous entendez la voix de Tyutchev : « Qui est donc ce pitoyable poltron ? » demande-t-il au barman. Si vous souhaitez vous éloigner au plus vite de ce repaire de brigands, rendez-vous au [289](#). Si vous préférez tirer votre épée en lançant : « On va voir un peu qui sont les poltrons, ici ! » rendez-vous au [294](#).

306

L'alchimiste vous donne un bocal d'onguent en échange de votre or. « Il faut vous en enduire les bras et le torse, dit-il, et votre peau sera alors aussi dure que l'écorce d'un arbre. » Vous suivez son conseil, mais dès que vous vous êtes enduit de l'onguent contenu dans le bocal, vous ressentez une insupportable douleur, votre peau vous brûle et commence à se couvrir de cloques, vous avez l'impression que tout votre corps est en feu et vous perdez aussitôt 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, Alambic hoche la tête sans paraître trop affecté par votre mésaventure. « C'est ennuyeux, dit-il, l'un des composants du produit a dû se gâter, mais ne vous inquiétez pas, dans quelque temps, il n'y paraîtra plus. Et comme je suis honnête, je vous rends vos pièces d'or. Peut-être désirez-vous essayer autre chose, à présent ? » Vous reprenez votre argent et si vous le souhaitez, vous pouvez acheter à présent l'un des articles suivants :

Une Pierre de Chance pour 10 Pièces d'Or Rendez-vous au [266](#)

Des Vapeurs de Vélocité pour 10 Pièces d'Or Rendez-vous au [233](#)

Un Élixir de Vie pour 12 Pièces d'Or Rendez-vous au [360](#)

Si vous préférez quitter immédiatement la boutique, rendez-vous au [28](#).

307

Vous vous cachez dans les fourrés en espérant que les Elfes ne parviendront pas à suivre votre piste. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [293](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [344](#).

308

Vous vous collez juste à temps contre la paroi et les rochers tombent derrière vous sans vous heurter. Vous poursuivez alors votre escalade en vous rendant au [192](#).

309

Le bijoutier essaye d'attraper une épée derrière son comptoir, mais vous êtes trop rapide pour lui ; c'est vous en effet qui empoignez son épée le premier ; vous lui mettez alors le tranchant de la lame sous la gorge, et son monocle lui tombe de l'œil sous le coup de la terreur. « Prenez tout, s'écrie-t-il, tout ce qu'il y a dans mon coffre, mais je vous en supplie, ne me faites pas de mal ! » L'un des voleurs, un petit homme à tête de fouine ligote le bijoutier. Vous pouvez conserver l'épée de ce dernier, si vous le désirez. Les autres brigands, deux brutes d'apparence redoutable, ne semblent pas vous prêter la moindre attention. Si vous voulez exiger une pleine part du butin, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez leur demander poliment une modeste part, rendez-vous au [354](#).

310

Possédez-vous une gourde contenant de la Gomme d'Ambre ? Si oui, rendez-vous au [385](#). Sinon, rendez-vous au [369](#).

311

L'homme est un moine de l'Ordre de la Mante Écarlate ; c'est un expert en combats à mains nues. Ses coups de pieds et de poings ont une puissance mortelle et il vous attaque. Chaque fois qu'il remportera un Assaut, vous devrez lancer un dé ; si vous faites un 5 ou un 6, vous vous rendrez alors au [366](#).

MOINE DE LA MANTEECARLATE HABILITÉ : 9 ENDURANCE :
8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [325](#).



312

Malheureusement, les voleurs ont surpris vos paroles et ils n'ont pas du tout l'intention de vous laisser découvrir l'endroit où se trouve la Guilde. Le plus jeune d'entre eux se glisse alors derrière vous sans faire le moindre bruit et soudain, une douleur fulgurante vous déchire les reins. Il vous a frappé dans le dos à l'aide d'un poignard à la lame empoisonnée. Vous vous écroulez aussitôt sur le sol, incapable de faire un geste. Tandis que vous agonisez, le jeune voleur vous fait les poches sans vous prêter la moindre attention ; il sait que dans quelques secondes, vous serez mort, et c'est en effet ce qui se produit. Rendez-vous au [109](#).

313

Tandis que vous traversez la lande, le ciel s'assombrit et des gouttes de pluie viennent interrompre vos pensées. La pluie bientôt tombe à verse et vous courez en baissant la tête pour essayer de garder le visage au sec. Regardant ainsi vers le sol, vous ne remarquez pas un monstre volant qui fond sur vous et vous projette à terre d'un coup de ses serres puissantes. Le choc vous fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, vous vous relevez et vous voyez alors face à vous une sorte d'hybride constitué d'un corps de lion doté d'ailes et de serres ; la tête de l'animal est celle d'un aigle : il s'agit là d'un **GRIFFON** que vous allez devoir combattre si vous ne voulez pas finir au menu de son prochain repas.



313 *Vous voyez une sorte d'hybride constitué
d'un corps de lion doté d'ailes et de serres.*

GRIFFON HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 14

Si vous parvenez à réduire à 6 ou moins son total d'ENDURANCE, rendez-vous au [94](#).

314

Vous essayez d'attraper des écailles du dragon, mais dans votre hâte, vous trébuchez contre un coffre d'or rempli de perles noires. Le Dragon se tourne alors vers vous et souffle un jet de flammes dans votre direction avant même que vous ayez pu vous relever. Quelques instants plus tard, il ne reste plus de vous qu'un petit tas de cendres. Rendez-vous au [43](#).

315

« Vraiment ? dit Essedéhaif, et de quoi s'agit-il ? » Si vous souhaitez répondre que vous ne pouvez encore rien révéler, sinon que l'objet en question se trouve dans le temple de Kyrinla la Cruelle, rendez-vous au [370](#). Si vous préférez leur annoncer qu'il s'agit du Talisman de la Mort et que vous êtes prêt à partager avec eux le bénéfice qu'il vous rapportera, rendez-vous au [276](#).

316

« On ne s'en va pas lorsque Tyutchev arrive » dit l'homme. Cassandra et lui tirent alors leurs épées et se précipitent sur vous. Rendez-vous au [368](#).

317

La voix mélodieuse du Dragon est fort agréable et vous lui parlez en toute sincérité. Il vous explique alors qu'il est le gardien de la porte. Vous lui révélez que vous êtes justement venu pour la franchir et lorsqu'il vous demande d'abandonner vos armes avant de passer la porte, vous acceptez volontiers, étant convaincu qu'il n'a aucune intention malveillante. Hélas, dès que vous vous trouvez désarmé, le Dragon bondit sur vous et vous

brise la nuque d'un coup de dents. Vous mourez à l'instant. Rendez-vous au [43](#).

318

Le cheval d'Elvira trotte à présent le long d'une rue de Griseguilde après avoir franchi la Porte de la Lande. Vous remarquez de nombreux bâtiments de grande taille en pierre grise, et vous êtes frappé par l'allure studieuse des passants : les rues de la ville sont en effet peuplées de savants et de professeurs de la Guilde du Savoir ainsi que d'étudiants portant sous le bras des livres et des parchemins. Huit femmes-guerriers vous escortent toujours et vous avez le choix entre sauter de cheval pour tenter de vous enfuir (rendez-vous pour cela au [362](#)) ou vous résoudre finalement à rencontrer Fauconna la Grande Prêtresse (vous vous rendez alors au [351](#)).

319

Vous faites un effort de volonté pour essayer de vous éloigner du bassin, mais une voix apaisante vous suggère de vous laisser aller au sommeil. Vous entrez alors dans l'eau fraîche, sans plus vous poser de questions : vous êtes en effet sous le charme d'un SAULE BIZARRE qui bientôt, vous frappe violemment de ses branches tandis que vous vous immergez dans l'eau. Vous perdez d'un seul coup 4 points d'ENDURANCE, mais, si vous êtes toujours en vie, la douleur vous arrache soudain à la somnolence et vous vous hissez hors du bassin. Vous levez ensuite les yeux vers le saule et vous distinguez dans son tronc deux grands yeux verts qui vous fixent. Il vous faut combattre cet arbre.

SAULEBIZARRE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 12

Si vous parvenez à remporter 4 Assauts, rendez-vous au [26](#).

320

Les deux autres voleurs s'enfuient à toutes jambes lorsqu'ils voient avec quelle maîtrise vous avez éliminé leur complice. Vous vous retrouvez donc seul dans la boutique du bijoutier dont le cadavre est étendu derrière le comptoir. Il a les yeux ouverts et semble vous fixer d'un air de reproche. Si vous souhaitez à présent essayer d'ouvrir le coffre-fort, rendez-vous au [341](#). Si vous préférez quitter les lieux immédiatement de peur qu'on ne vous accuse de meurtre, rendez-vous au [304](#).

321

A la lumière de votre torche, vous déchiffrez une inscription gravée sur le pilier circulaire :

Derrière le symbole de la première porte, Repose ce pour quoi vous avez risqué votre vie.

Puis soudain, les trois piliers disparaissent. Stupéfait, vous attendez un instant, mais comme plus rien ne se produit, vous décidez de repartir. Rendez-vous au [339](#).

322

« D'où venait donc cette caravane ? demande la Cheftaine, des Tours de l'Augure, peut-être ? » Quelle sera votre réponse ?

Elle venait en effet des Tours de l'Augure. Rendez-vous au [173](#)

Elle venait de la Cité des Runes de la Malédiction. Rendez-vous au [123](#)

Elle venait de Serakub. Rendez-vous au [191](#)

323

Il prend avidement les Pièces d'Or et vous donne le renseignement : « Vous pouvez y accéder par une bouche d'égout qui mène dans les sous-sols de la ville, près de l'Allée du Commerce. Si j'étais à votre place, je ne m'y rendrais pas maintenant, mais demain vers midi, vous pourrez y aller en toute sécurité. » Vous le remerciez et vous vous apprêtez à partir, mais au même moment, deux nouveaux arrivants font leur entrée dans la salle. Il s'agit d'un homme de haute taille, au corps noueux enveloppé dans une cape noire qui semble épaissir l'obscurité autour de lui. Ses cheveux aux boucles abondantes, teintes en jaune vif, constituent la seule tache de couleur de sa silhouette. Derrière lui marche une jeune femme fort séduisante, vêtue d'une étrange armure en patchwork métallique. Le barman marmonne quelques mots pour lui même, puis se force à sourire. « Tyutchev ! Cassandra ! s'écrie-t-il alors, soyez les bienvenus ! » Tyutchev s'approche du bar et demande une carafe d'Essence de Gaye. Cassandra, quant à elle, va s'asseoir à une table vide. Tyutchev l'y rejoint ensuite, tandis que le barman place une carafe sous la bonde d'un tonneau. Qu'allez-vous faire à présent ?

Vous éloigner du bar et quitter les lieux ? Rendez-vous au [363](#)

Vous asseoir et finir votre bière ? Rendez-vous au [2](#)

Vous présenter à Tyutchev et à Cassandra ? Rendez-vous au [374](#)

324

Vous essayez de ramasser l'une des écailles, mais vous trébuchez contre une grande coupe d'or incrustée d'opale. Vous parvenez cependant à reprendre votre équilibre et à vous emparer de trois écailles avant que le Dragon n'ait eu le temps de se retourner. Vous vous hâtez alors de fuir par le tunnel, puis vous quittez la grotte aussi vite que possible et vous poursuivez votre escalade. Rendez-vous au [310](#).

325

D'un coup d'épée, vous lui avez transpercé la poitrine et il s'écroule sur le sol. Enjambant son cadavre, vous vous faufilez alors entre le char à bœufs renversé et le mur. Puis vous jetez un coup d'œil en arrière, et, à votre grande stupéfaction, vous voyez le moine se relever et s'enfuir ! De toute évidence, il a fait semblant d'être mort. Vous haussez les épaules et vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [392](#).

326

Vous approchez d'une chaîne de montagnes qui s'étend au loin dans une brume pourpre, et vous apercevez le plateau que vous devrez bientôt escalader. Dans l'immédiat, cependant, d'autres soucis vous attendent : une ombre noire, en effet, s'étend soudain à vos pieds et, en levant les yeux, vous apercevez un oiseau immense qui fond sur vous. Son bec à lui seul est plus grand que vous. Il s'agit là d'un ROCK, un rapace monstrueux. Qu'allez-vous faire ?

Rester debout pour le combattre ? Rendez-vous au [18](#)

Vous agenouiller pour le combattre ? Rendez-vous au [27](#)

Vous coucher à platventre ? Rendez-vous au [37](#)

327

Une lueur dans leur regard vous montre que vous avez éveillé leur intérêt ; ils ne veulent cependant pas le laisser voir. « Je n'ai pas de temps à perdre dans ce genre d'aventures », vous dit alors Tyutchev. Sa curiosité pourtant semble à présent évidente. L'idée vous vient que vous avez peut être commis une erreur en leur parlant du Talisman et vous quittez aussitôt les lieux. Tandis que vous montez les marches qui conduisent au-dehors, vous voyez Tyutchev s'approcher des voleurs. Rendez-vous au [289](#).



328

A mesure que vous montez les marches, la température et l'humidité augmentent. Ruisselant de sueur, vous levez les yeux et vous constatez que le bord du plateau n'est plus qu'à une soixantaine de mètres. Mais soudain, des rocs se détachent du sommet juste au-dessus de votre tête et il faut vous hâter de lancer deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [308](#). Si ce total est supérieur à vos points d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [277](#).

329

Vous fouillez les cadavres des deux voleurs et vous trouvez 6 Pièces d'Or. Rendez-vous au [304](#).

330

A quelle divinité allez-vous faire appel ?

Avatar l'Unique ?

Rendez-vous au [347](#)

Esprit de Vie ?

Rendez-vous au [284](#)

Rocheval, dieu des Paladins ?

Rendez-vous au [361](#)

Mère de Toutes Choses ?

Rendez-vous au [248](#)

Destinée ?

Rendez-vous au [389](#)

La rivière s'éloigne des collines et poursuit son cours dans une vaste plaine, en s'orientant au nord ; vous prenez pour votre part la direction de l'ouest, à travers une prairie sauvage ; vous pensez avoir réussi à semer vos poursuivants lorsque vous apercevez soudain des silhouettes qui se rapprochent. Les Elfes Noirs vous ont retrouvé ! Maudissant votre mauvaise fortune, vous vous remettez à courir, mais vous êtes épuisé et cette nouvelle fuite vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Il ne vous reste plus à présent qu'à faire volte-face pour attendre de pied ferme vos adversaires. Tandis que vous vous préparez à combattre, cependant, un nuage de poussière s'élève à quelque distance et un bruit de galop vous parvient. Des cavaliers avancent dans votre direction et leur apparition fait aussitôt fuir les Elfes noirs qui, de toute évidence, n'ont nulle envie de se trouver sur leur chemin. Les cavaliers sont bientôt devant vous et vous constatez alors qu'il s'agit plutôt de cavalières : ce sont, en effet, des femmes-guerriers, en effet, vêtues de cottes de mailles et de cuirasses ornées de pointes. Quelques instants plus tard, elles vous ont encerclé ; l'expression de leur visage, vous indique qu'elles n'ont pas l'intention de vous manifester la moindre bienveillance. Leur Cheftaine qui s'est détachée du groupe, s'avance, et vous demande d'un ton peu aimable ce que vous faites là en bordure de la lande. Souhaitez-vous :

Leur demander de vous aider dans votre quête ? Rendez-vous au [101](#)

Leur dire que vous venez d'un autre monde ? Rendez-vous au [73](#)

Prétendre que vous êtes le seul survivant d'une caravane tombée dans une embuscade ? Rendez-vous au [322](#)

Faire semblant d'être sourd et muet ? Rendez-vous au [35](#)

Leur demander de vous escorter jusqu'à Grise-gilde sur Lande ? Rendez-vous au [95](#)

332

Lorsque vous ouvrez la porte, vous vous trouvez face à un mur blanc. Cette porte était fausse. Vous la refermez et le singe semble alors se moquer de vous. Vous pouvez à présent choisir une autre porte à ouvrir. Laquelle ?

Celle du serpent?

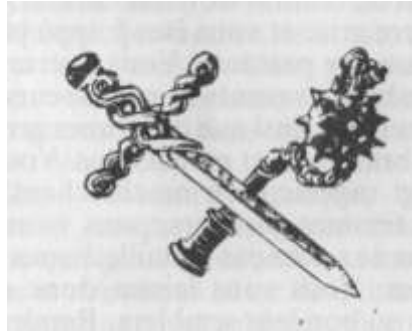
Rendez-vous au [168](#)

Celle du scarabée ?

Rendez-vous au [377](#)

Celle du dragon ?

Rendez-vous au [352](#)



333

« Vous êtes fou ? réplique Essedéhaif, rien ne vaut le risque que représenterait une expédition au temple de Kyrinla la Cruelle. Si vous souhaitez leur parler du Talisman de la Mort, rendez-vous au [276](#). Si vous préférez leur dire que dans ce cas, vous trouverez quelqu'un d'autre avec qui partager le butin, rendez-vous au [367](#).

334

Vous entrez dans Grisegilde, la cité du Savoir, par la porte de la Lande. Vous remarquez le long des rues de nombreux bâtiments de grande taille en pierre grise et vous êtes frappé par l'allure studieuse des passants. Vous apercevez en effet de nombreux savants et professeurs vêtus de toges bleu pâle, ainsi que des jeunes gens portant sous le bras livres et parchemins. Vous pensez avoir agi sagement en ne cherchant pas à résister aux femmes-guerriers : sans votre épée, en effet, vous ne seriez pas

de taille à vous mesurer avec elles. Vous vous laissez donc docilement mener où bon leur semblera. Rendez-vous au [351](#).

335

Le Dragon n'essaye même pas de vous rattraper ; vous sortez donc de la grotte sans encombre et vous reprenez votre escalade. Rendez-vous au [369](#).



336

Le Sage vous confie un volume relié plein cuir et incrusté d'or, intitulé : *Le Livre des Dieux*. En feuilletant les pages dorées sur tranche, vous apprenez que les dieux sont nombreux dans le monde d'Orbus. Vous reconnaissez dans l'un des chapitres un emblème qu'arboraient les femmes-guerriers : c'est celui de la déesse Kyrinla la Cruelle, l'aventurière des cieux. Elle a pour destin de s'opposer à Rocheval le Bon, le dieu des Paladins. Vous découvrez alors une référence au Talisman : certains pensent, est-il écrit, qu'il peut être utilisé pour commander au Laquais de la Mort. Un peu plus loin, vous lisez un texte consacré à la Mère de Toutes Choses, « Déesse de la Nature, protectrice de la vie, qui veille sur tout et sur tous ». Une page étrangement illustrée évoque ensuite le dieu Anarchix, « destructeur d'édifices et ennemi de tout ordre ». Vous êtes en train de lire un chapitre intitulé : « Avatar l'Unique, essence de lumière », lorsque vous vous rendez soudain compte que la nuit tombe. Vous remerciez alors le Sage et vous vous hâtez de quitter les lieux en espérant trouver un endroit où coucher. Rendez-vous au [186](#).

337

Us se désintéressent aussitôt de vous et quittent votre table pour aller bavarder avec les six voleurs. Vous décidez alors de quitter le Dragon Rouge pendant qu'il en est encore temps. Rendez-vous au [289](#).



338

Il refuse de vous laisser passer. Si vous souhaitez vous effacer et le laisser passer le premier, rendez-vous au [379](#) ; si vous préférez lui demander, beaucoup moins poliment cette fois, de dégager le passage, rendez-vous au [311](#).

339

Vous essayez toutes les portes, mais une seule d'entre elles s'ouvre. Vous n'avez donc pas d'autre choix que de la franchir et vous vous retrouvez dans une grande salle qui s'étend à droite et à gauche. Au centre de la salle se dresse une idole repoussante. Elle est constituée d'une queue de serpent enroulée sur elle-même, d'un torse musculeux doté de quatre bras terminés par des mains griffues, de deux têtes terrifiantes et enfin d'une paire d'ailes semblables à celles des chauves-souris. Sur le sol, devant la statue, sont gravés ces mots : *Damolh, fils du Dieu Néant, Bouche du Vide*. Quatre portes sont aménagées dans le mur du fond, deux à gauche et deux à droite. Chacune est ornée d'un symbole.

La porte la plus à gauche montre un serpent vert, celle d'à côté un singe souriant, la troisième un scarabée noir et enfin la dernière, celle qui est située la plus à droite, un dragon rouge crachant des flammes. Quelle porte souhaitez-vous ouvrir.



339 *Au centre de la salle se dresse une idole repoussante.*

Celle du serpent ?	Rendez-vous au 168
Celle du singe ?	Rendez-vous au 332
Celle du scarabée ?	Rendez-vous au 377
Celle du dragon ?	Rendez-vous au 352

340

« Je suis un voleur, entre autres choses, dit Tyutchev. Mais pourquoi souhaitez-vous rencontrer des voleurs ? » Vous lui répondez que vous avez besoin d'aide pour une affaire qui doit être rondement menée. « Je vois, dit-il, mais il faut que je me rende à mon temple et votre proposition ne m'intéresse pas. » Si vous souhaitez à présent quitter le Dragon Rouge et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [289](#). Si vous préférez préciser à Tyutchev que l'affaire en question concerne le Talisman de la Mort, rendez-vous au [327](#).

341

Lorsque vous essayez d'ouvrir le coffre, un jet de flammes en jaillit soudain. Vous avez déclenché un piège magique et vous mourez calciné dans la boutique du bijoutier. Rendez-vous au [109](#).

342

Tyutchev s'interpose alors entre vous deux pour prendre la relève de Cassandra. Son épée est presque aussi grande que vous et il la manie avec des gestes négligents comme si, pour lui, croiser le fer n'était que simple routine. Cassandra, quant à elle, fait un pas en arrière en se tenant le bras. « Méfie-toi, Tyutchev, ce n'est pas un adversaire facile », dit-elle à bout de souffle.

TYUTCHEV HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

Si vous parvenez à réduire à 4 ou moins le total d'ENDURANCE de Tyutchev ; rendez-vous au [355](#).

343

Votre épée s'abat violemment sur le cou blafard de la Goule et la décapite tout net. La créature s'écroule alors par terre, cette fois définitivement morte. Vous prenez ensuite vos jambes à votre cou pour échapper aux zombies qui essaient vainement de vous encercler et vous vous précipitez vers le mur du cimetière. Il faut que vous trouviez la poterne le plus vite possible. Rendez-vous au [99](#).

344

Quelques instants plus tard, les Elfes vous encerclent et plongent leurs épées dans les fourrés. Vous n'avez plus d'autre choix désormais que de les affronter et vous vous relevez donc en brandissant votre propre épée. L'un d'eux fait alors un geste étrange et une douleur soudaine vous paralyse. Vous vous écroulez aussitôt à terre, victime de la magie maléfique des monstrueuses créatures. Incapable de leur résister davantage, vous vous laissez ligoter bras et jambes et, bientôt, les Elfes vous ramènent vers les profondeurs de l'Abyme d'où vous ne sortirez plus jamais. Votre quête s'achève ici.

345

A la lueur de votre torche vous lisez cette inscription gravée sur le pilier carré :

Plus loin que le poison du scarabée Vous trouverez un venin plus mortel que le feu du dragon.

Puis soudain, les trois piliers disparaissent. Stupéfait, vous attendez quelques instants, et comme plus rien ne se produit, vous décidez de quitter la pièce. Rendez-vous au [339](#).



346

L'entrée de la bibliothèque est remplie de pupitres devant lesquels sont assis des scribes qui recopient des livres et des parchemins. Confortablement installé dans un large fauteuil, un vieil homme au visage ridé, vous adresse un sourire : il est vêtu de la toge bleu pâle des savants et vous vous sentez quelque peu déplacé dans votre tenue de guerrier qui contraste avec l'atmosphère studieuse des lieux. « Bienvenue dans la plus grande bibliothèque de Grisegilde, vous dit le Sage à la toge bleu pâle, choisissez les livres et les parchemins qu'il vous plaira de lire ; mais, peut-être, souhaitez-vous que je vous aide ? Quelle est votre discipline de prédilection ? » Si vous désirez lire quelque chose concernant les Dieux, Rendez-vous au 336. Si vous préférez en apprendre davantage sur l'histoire de Grisegilde, rendez-vous au [196](#).

347

Rien ne se produit. Rendez-vous au [292](#).

348

La poussière que vous avez jetée se répand sur une forme invisible et dessine la silhouette d'un homme mince, haut de trois mètres environ. La silhouette s'approche de vous d'un pas mécanique et s'apprête, de toute évidence, à vous attaquer. Il vous faut combattre ce **POURSUIVANT INVISIBLE**.

POURSUIVANT INVISIBLE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [250](#).



349

« Et qui êtes-vous donc pour dire cela ? s'exclame Essedéhaif d'un air méprisant. Un Dieu, peut-être ? Ou le chef des voleurs, à ma place ? Allons, sortez d'ici » ajoute-t-il, en faisant de la main, un geste négligent. Rendez-vous au [367](#).

350

Vous remarquez que le fond du sarcophage est creux et, en le fracassant à l'aide d'une pierre, vous découvrez au-dessous, un tunnel ; vous sautez alors dans ce boyau étroit que vous suivez à tâtons, le long d'un mur humide. Finalement, vous apercevez un cercle de lumière un peu plus loin : le tunnel aboutit à l'air libre, juste devant les marches et un peu au-dessus de la chute d'eau. Vous pouvez donc à présent reprendre votre escalade. Rendez-vous au [328](#).

351

Vous passez devant des magasins de poterie et des boutiques d'alimentation, puis les femmes-guerriers vous mènent dans la rue du Magasin, une artère animée où les commerces abondent. Elles tournent ensuite à droite, dans la rue du Guet et s'arrêtent devant la porte d'un bâtiment gris. C'est la maison du guet. Les femmes-guerriers mettent alors pied à terre et vous font entrer à l'intérieur. Rendez-vous au [78](#).



352 *A l'intérieur du sarcophage se trouve la momie d'un guerrier.*

352

Vous ouvrez la porte et vous pénétrez dans un couloir. Vous avez à peine fait quelques pas qu'un grondement métallique retentit derrière vous : une herse vient de s'abattre dans le tunnel et vous ne pouvez plus désormais revenir en arrière. Vous poursuivez donc tout droit et vous arrivez bientôt dans une petite pièce. C'est une crypte humide, au fond de laquelle repose un sarcophage recouvert de moisissure. Vous examinez soigneusement les lieux, mais vous ne découvrez aucune issue. Apparemment, vous êtes pris au piège. Comme il n'y a plus rien d'autre à faire, vous décidez finalement de soulever le couvercle du sarcophage. Une odeur à la fois fétide et douceâtre s'en échappe et vous fait presque vomir. A l'intérieur du sarcophage se trouve la momie d'un guerrier ; ses mains décharnées sont croisées sur le pommeau d'un ancien cimenterre incrusté d'émeraudes, et une lance à la hampe d'ébène et à la pointe d'ivoire est posée en travers de sa poitrine. Si vous souhaitez prendre le cimenterre, rendez-vous au [387](#). Si vous préférez prendre la lance, rendez-vous au [395](#).

353

Votre dernier coup a fait jaillir le sang du flanc de Tyutchev et il fait aussitôt un pas en arrière. « Anarchix, destructeur des édifices, aide-moi », lance-t-il alors. C'est son dieu qu'il invoque ainsi et, avant que vous ayez pu lui porter un nouveau coup d'épée, la cave se met à trembler. Un véritable séisme fait apparaître des fissures dans le sol et un grondement de tonnerre retentit tandis que des nuages de poussière tombent du plafond. Dans la confusion qui s'ensuit, Tyutchev et Cassandra s'enfuient ; quant à vous, vous quittez également le Dragon Rouge dès que le tremblement de terre prend fin. Rendez-vous au [289](#).

354

« Une part du butin ? dit l'homme à la tête de fouine, je ne sais pas, tu n'es même pas membre de la Guilde. » En même temps, d'un geste négligent, il plonge la lame de son épée dans le dos du bijoutier sans accorder d'importance particulière à cet acte. « Mais après tout pourquoi pas, reprend-il, une fois l'opération achevée, je veux bien te donner une part, à condition que tu ouvres le coffre-fort. Fais attention, cependant, car il est protégé par un sortilège magique. Pour le neutraliser, il faut dire : "Je suis perdu !" » Si vous voulez tenter d'ouvrir ce coffre, en suivant ou non son conseil, rendez-vous au [341](#). Si vous préférez refuser et l'inviter à le faire lui-même, rendez-vous au [364](#).



355

Votre dernier coup a fait jaillir le sang du flanc de Tyutchev et il fait aussitôt un pas en arrière. « Anarchix, destructeur des édifices, aide-moi ! lance-t-il alors. » C'est son dieu qu'il invoque ainsi et avant que vous ayez pu lui porter un nouveau coup d'épée, la cave se met à trembler. Un véritable séisme fait apparaître des fissures dans le sol et un grondement de tonnerre retentit tandis que des nuages de poussière tombent du plafond. Dans la confusion qui s'ensuit, Tyutchev et Cassandra s'enfuient. Quant à vous, vous quittez également le Dragon Rouge dès que le tremblement de terre s'achève et vous prenez la précaution de vous débarrasser du fétiche en forme de tigre avant de ressortir dans la rue. Rendez-vous au [289](#).

356

Le dragon vous dit qu'il est le gardien de la porte et qu'il vous laissera la franchir avec le Talisman. De sa voix mélodieuse, il ajoute : « Vous n'aurez plus besoin de vos armes désormais, laissez-les donc ici. » Qu'allez-vous faire ?

Suivre son conseil et déposer vos armes ? Rendez-vous au [373](#)

Vous précipiter sur lui pour l'attaquer? Rendez-vous au [146](#)

Prendre la *Fuite* ? Rendez-vous au [380](#)

357

Vous vous trouvez à présent dans la rue du Magasin. Des passants s'y pressent en foule pour faire leurs emplettes, mais votre attention est surtout attirée par une femme vêtue de vert qui vous regarde avec curiosité. Ses cheveux raides sont coupés courts et elle ne porte aucun bijou. Quelques instants plus tard, elle traverse la rue et s'approche de vous : « Vous êtes sans doute un étranger, dit-elle alors, d'une voix claire et posée, qui êtes-vous donc et d'où venez-vous ? » Si vous souhaitez lui dire que vous menez une sainte quête et que vous êtes arrivé jusqu'ici en traversant les étendues sauvages, rendez-vous au [198](#). Si vous préférez lui répondre que vous êtes simplement de passage, puis vous éloigner aussitôt, rendez-vous au [130](#).

358

« Je ne sais rien de la Mort, dit-il d'une voix mélodieuse, elle ne peut pas m'atteindre. Je suis le gardien dépêché ici par les dieux, rien de plus et rien de moins. » Si vous souhaitez à présent lui parler du Talisman et de son importance, rendez-vous au [211](#). Si vous préférez vous précipiter sur lui pour l'attaquer, rendez-vous au [382](#).

359

Vous courez aussi vite que possible, mais tous vos efforts vous ont épuisé. Incapable de trouver un endroit où vous cacher, vous n'avez plus d'autre choix que d'affronter les Elfes Noirs. Ils vous rejoignent d'ailleurs en quelques instants et vous vous mettez en garde. L'une des monstrueuses créatures fait cependant un geste étrange et une douleur fulgurante vous déchire soudain la poitrine. Vous vous écroulez alors sur le sol, sans pouvoir faire un seul geste pour vous défendre. Les Elfes ont eu recours à une magie maléfique qui annihile en vous toute capacité de résistance. Ils n'ont ainsi aucun mal à vous ligoter bras et jambes puis à vous emmener dans les profondeurs de l'Abyme dont jamais plus vous ne sortirez. Votre quête se termine ici.

360

L'alchimiste vous donne la bouteille d'Élixir en échange de votre or en vous conseillant de le boire pendant qu'il est encore frais. Vous décidez alors d'avalier le contenu de la bouteille. Le liquide dégage une forte odeur d'ail et il n'a pas très bon goût, mais il vous fait cependant grand bien ; dès que vous l'avez avalé, vous vous sentez en effet tout ragaillard et vous regagnez votre total d'**ENDURANCE** *initial*. Mieux, vous pouvez même, exceptionnellement, augmenter ce total *initial* de 2 points. En cette circonstance, vous avez fait le meilleur usage possible de votre argent car cette vigueur nouvelle vous donne désormais bon espoir de pouvoir mener à bien votre quête. S'il vous reste des Pièces d'Or, vous pouvez à présent acheter un des articles suivants :

La peau d'écorce pour 7Pièces d'Or Rendez-vous au [306](#)

La Pierre de Chance pour 10 Pièces Rendez-vous au [266](#)

Des Vapeurs de Vélocité pour 10 Pièces Rendez-vous au [233](#)

Si vous ne désirez plus rien acheter, vous quitterez la boutique pour continuer votre chemin en vous rendant au [28](#).

361

Rien ne se produit. Rendez-vous au [292](#).

362

Vous sautez à bas du cheval et vous allez vous réfugier dans une encoignure entre deux boutiques de telle sorte que les femmes-guerriers ne puissent pas vous attaquer toutes en même temps. La Cheftaine et Elvira dégainent alors leur épée après être à leur tour descendues de cheval. Une troisième femme soldat rebrousse chemin au galop en direction de la Porte de la Lande. Il vous faut combattre Elvira et la Cheftaine en observant la règle intitulée : *Combat avec plus d'une créature*.

HABILETÉ ENDURANCE

CHEFTAINE	8	10
ELVIRA	6	8

Si lors d'un Assaut, quel qu'il soit, la Force d'Attaque de la Cheftaine atteint 10 et qu'elle parvient à vous blesser, rendez-vous au [393](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [376](#).

363

« Restez-là », lance Tyutchev en vous faisant un signe de la main impératif. Si vous décidez de continuer quand même vers la sortie, rendez-vous au [316](#). Si vous préférez revenir vous asseoir comme il vous l'ordonne, rendez-vous au [374](#).

364

« Dommage que tu aies refusé, le sortilège t'aurait tué » vous dit l'homme à la tête de fouine. Les deux robustes voleurs vous attaquent aussitôt et il vous faut les affronter en vous reportant à la règle intitulée combat avec plus d'une créature.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VOLEUR 6 7

Deuxième VOLEUR 5 6

Si vous parvenez à tuer l'un des voleurs, rendez-vous au [391](#).

365

Leur village se compose d'un ensemble de maisons de belle apparence aux murs d'argile et de clayonnages. Il est entouré d'un profond fossé et d'une palissade hérissée de pointes. On vous conduit à un bâtiment de deux étages, en pierre verte, qui doit être la demeure du chef; une immense mare de boue s'étend à proximité.

Le chef des Hommes Pourceaux, vêtu d'une cape rouge attachée au cou par une broche d'ambre, est assis sur un trône de pierre sculpté. Il se montre plutôt accueillant mais exige de savoir ce que vous, humain, venez faire sur ce plateau. Si vous souhaitez lui répondre que vous ne leur voulez aucun mal et que vous cherchez simplement la porte du Mont de l'Étoile, rendez-vous au [110](#). Si vous préférez prétendre que vous cherchez une cité perdue, rendez-vous au [90](#).

366

En poussant un grognement, le moine vous fait sauter votre épée des mains d'un seul coup de pied bien ajusté ; réussissant alors un magnifique ciseau, il vous envoie un coup au menton avec son autre pied et vous êtes assommé pour le compte. Vous reprenez conscience peu après tandis que le conducteur du char à bœufs vous asperge d'eau mais votre tête résonne encore du coup reçu. « J'ai bien peur qu'il ne vous ait volé », dit l'homme. Saisi de panique, vous portez la main à votre cou et vous constatez avec soulagement que le Talisman est toujours là. Le moine en revanche vous a dérobé l'anneau de Fauconna. Rendez-vous au [392](#).



365 *Le chef des Hommes Pourceaux est assis sur un trône de pierre sculpté.*

367

« Eh bien, bonne chance ! » lance le Balafré. Les voleurs pointent toujours leurs arbalètes sur vous. Essedéhaif, quant à lui, quitte les lieux et vous jugez prudent de faire de même. A présent, il semble qu'il ne vous reste plus qu'à essayer d'arracher tout seul le Talisman au temple de Kyrinla la Cruelle. Vous vous mettez donc en chemin pour essayer de trouver l'édifice consacré à la redoutable déesse. Rendez-vous au [383](#).

368

L'épée de Tyutchev est presque aussi grande que vous et il la manie d'une seule main avec des gestes négligents comme si, pour lui, croiser le fer n'était que simple routine. Cassandra pour sa part, possède une épée magique qui diffuse une lueur glacée, et chaque fois qu'elle vous blessera, vous devrez réduire de 3 points votre total d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Vous affronterez vos deux adversaires en appliquant la règle intitulée : *Combat avec plus d'une créature*.

	HABILETÉ	ENDURANCE
TYUTCHEV	10	12
CASSANDRA	9	10

Si vous parvenez à réduire à 4 ou moins le total d'ENDURANCE de Cassandra, elle abandonne le combat ; si par la suite vous faites également descendre à 4 ou moins le total d'ENDURANCE de Tyutchev, rendez-vous au [353](#).

369

L'air commence à se raréfier et vous avez de plus en plus de mal à respirer à mesure que vous poursuivez votre escalade. Finalement vous parvenez au sommet et le panorama qui s'étale devant vous est magnifique : le plateau s'étend à vos pieds comme une immense table et l'on dirait qu'un peintre de génie a

représenté dans ses moindres détails une mosaïque de forêts tropicales, de montagnes et de lacs immenses qui resplendissent au soleil. A une trentaine de mètres, vous apercevez un rectangle d'argent scintillant, suspendu dans les airs : c'est la porte que vous cherchez. Lorsque vous vous en approchez vous entendez un mugissement semblable à celui du vent. Vous distinguez alors la silhouette massive du Dragon gardien de la porte : hors de sa tanière, il est encore plus impressionnant, plus terrifiant. Une force colossale semble émaner de son corps, on sent bouillonner en lui la puissance et le feu. « Les dieux m'ont chargé de garder la porte, dit-il d'une voix mélodieuse, et je vivrai aussi longtemps que j'empêcherai quiconque de la franchir. C'est dommage, sans nul doute, mais je ne puis pas vous autoriser à passer. » Vous faites aussitôt un pas en avant pour vous lancer à l'attaque tandis qu'il prend une profonde inspiration. Un instant plus tard, il souffle sur vous un puissant jet de flammes qui vous réduit en quelques secondes en un misérable petit tas de cendres. Rendez-vous au [43](#).

370

« Eh bien grand merci, dit Essedéhaif. A présent nous savons où se trouve notre futur butin ; nous n'avons plus besoin de toi, désormais. » Il claque alors des doigts et les voleurs vous tirent dessus à l'aide de leurs arbalètes. Vous recevez une volée de carreaux qui font tous mouche, vous tuant sur le coup. Rendez-vous au [109](#).

371

La momie s'écroule en un petit tas d'os fracassés et d'étoffes en lambeaux. Vous examinez alors le cimenterre et la lance. Sur la hampe de celle-ci, vous lisez cette inscription gravée dans le bois ; *Fléau des Dragons*. De toute évidence, il s'agit là d'une arme magique. Vous décidez de la garder et vous pourrez ajouter 1 point à votre total d'**HABILETÉ** chaque fois que vous en ferez usage dans un combat. Rendez-vous maintenant au [350](#).

372

Alambic vous accueille avec chaleur. « Je vois que vous êtes un aventurier, dit-il, peut-être aimeriez-vous m'acheter quelque chose, j'ai ici de nombreux articles qui conviendraient certainement à une personne telle que vous. » Vous lui demandez ce qu'il a à vous proposer et il vous montre les objets suivants sur lesquels les prix de vente sont inscrits. Que souhaitez-vous acheter ?

Une bouteille d'Élixir de Vie au prix de 12 Pièces d'Or ? Rendez-vous au [360](#)

Un bocal d'onguent portant l'étiquette « Peau d'Écorce » et valant 7 Pièces d'Or ? Rendez-vous au [306](#)

Une Pierre de Fortune pour 10 Pièces d'Or ? Rendez-vous au [266](#)

Une petite fiole contenant des Vapeurs de Vélocité vendue 10 Pièces d'Or ? Rendez-vous au [233](#)

Si vous décidez de ne rien acheter et de quitter la boutique, rendez-vous au [28](#).

373

Le dragon vous laisse partir, mais tandis que vous vous dirigez vers la sortie, vous décelez une lueur de malice dans son regard et vous ne pouvez vous empêcher d'avoir peur. Vous vous hâtez donc de quitter la grotte et vous poursuivez votre escalade. Rendez-vous au [369](#).



374

Ils se présentent sous les noms de Tyutchev et Cassandra. « Vous êtes un nouveau client, dit alors Tyutchev, qu'est-ce qui vous amène donc au Dragon Rouge ? » La belle Cassandra sort un poignard de sa botte et commence à jouer avec. Tandis que vous réfléchissez à la réponse que vous allez faire, la jeune femme lance son poignard d'un petit coup sec et la lame vient se ficher dans la table, à un centimètre de votre main. Qu'allez-vous faire à présent ?

Dire que vous êtes venu dans l'intention de rencontrer des voleurs ? Rendez-vous au [340](#)

Prétendre que vous êtes juste venu boire un verre ? Rendez-vous au [386](#)

Lui répondre qu'il ferait mieux de se mêler de ses affaires ? Rendez-vous au [397](#)

375

La rue du Magasin mène à la porte de la Lande par laquelle vous êtes entré pour la première fois dans la ville. Les rues sont envahies par la foule des jours de marché et vous jetez sans cesse autour de vous des regards inquiets. Qu'allez-vous faire ?

Vous hâtez de rejoindre la Porte de la Lande ? Rendez-vous au [237](#)

Vous cacher dans une ruelle avoisinante jusqu'au soir, puis vous remettre alors en route vers la Porte de la Lande ? Rendez-vous au [126](#)

Ou encore, si vous avez dîné avec Apothécus, demander le chemin du cimetière ? Rendez-vous au [261](#)



376

Les autres femmes-guerriers s'en vont au galop en poussant des hurlements et vous vous enfuyez le long de la rue du Magasin. Vous empruntez ensuite une ruelle latérale et vous vous cachez pendant un bon moment derrière des tonneaux. Enfin, lorsque vous estimez que la voie est libre, vous sortez de votre cachette et vous revenez sur vos pas en prenant bien soin de surveiller les alentours. Si vous souhaitez emprunter à nouveau la rue du Magasin, rendez-vous au [357](#). Si vous préférez tourner dans la rue Dupont, rendez-vous au [303](#).

377

La porte refuse de s'ouvrir ; après plusieurs tentatives, vous entendez un bruit derrière vous. Vous faites aussitôt volte-face, juste à temps pour voir la statue se craqueler de toutes parts comme un œuf qui éclot, en projetant à travers la pièce des milliers de morceaux de pierre. Damolh, le monstrueux fils du dieu Néant, Bouche du Vide, émerge alors des débris en se tortillant et s'avance lentement vers vous. Vous essayez de le combattre, mais il est invulnérable : votre épée ne peut pas le blesser. Il ne vous reste donc plus qu'à vous enfuir par l'une des portes. Laquelle allez-vous choisir ?

La porte du serpent ?

Rendez-vous au [168](#)

Celle du singe ?

Rendez-vous au [390](#)

Celle du dragon ?

Rendez-vous au [352](#)

378

Le tunnel continue tout droit, puis tourne vers la gauche en descendant une légère pente. Au détour de la courbe qu'il forme à cet endroit, vous vous trouvez soudain nez à nez avec un immense Dragon. Ses lourdes paupières sont presque fermées, et de petites bouffées de soufre lui sortent des naseaux. Il mesure presque vingt mètres de long et sa peau est recouverte d'écailles rouges. Sa longue queue entoure jalousement un fantastique trésor composé de pierres précieuses, d'or, de coupes, de vases incrustés de pierreries et de toutes sortes d'autres richesses entassées pêle-mêle, sous la masse somnolente du monstre. Qu'allez-vous faire ?

Vous avancer vers le Dragon sans faire de bruit ? Rendez-vous au [115](#)

Lui jeter une lance si vous en avez une ? Rendez-vous au [82](#)

Revenir sur vos pas pour explorer l'autre tunnel ? Rendez-vous au [22](#)

Quitter la grotte et poursuivre votre escalade ? Rendez-vous au [369](#)

Essayer de voler quelques pièces du trésor ? Rendez-vous au [38](#)

379

Vous faites un pas de côté en faisant signe au moine de passer. Il s'avance alors d'un air arrogant sans vous adresser le moindre remerciement, puis s'éloigne. Rendez-vous au [392](#).

380

Prenant vos jambes à votre cou vous vous sentez saisi d'une véritable terreur lorsque le Dragon lance d'une voix mauvaise : « Nous nous retrouverons là-haut, petit homme ! » Vous parvenez sans encombre à l'entrée de la grotte et vous reprenez votre escalade. Rendez-vous au [369](#).

381

Vous prononcez les mots magiques, mais lorsque vous tendez la main pour ouvrir le coffre, un jet de flammes en jaillit et vous mourez calciné dans la boutique du bijoutier : le sortilège a parfaitement fonctionné. Rendez-vous à présent au [109](#).

382

Lorsque vous vous précipitez sur le Dragon, celui-ci souffle un jet de flammes dans votre direction, mais vous vous recroquevillez derrière votre bouclier et le feu ne vous atteint pas. Cependant, avant que vous ayez pu repartir à l'attaque, le Dragon rugissant de fureur essaye de vous arracher le bouclier d'un coup de ses énormes griffes. Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur à vos points d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [34](#). Si ce total est égal ou supérieur à vos points d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [79](#).

383

Quelques instants plus tard, vous apercevez dans la rue une des femmes-guerriers adoratrices de Kyrinla la Cruelle. Espérant qu'elle se rend justement au temple de sa déesse, vous la suivez à distance et vous arrivez bientôt devant un édifice de pierre blanche doté d'un péristyle aux colonnes gris sombre. Des marches permettent d'accéder à l'entrée qui est gardée par une autre femme soldat. Qu'allez-vous faire ?

Attaquer la gardienne de la porte? Rendez-vous au [234](#)

Lui dire que vous êtes porteur d'un message destiné à la Grande Prêtresse ? Rendez-vous au [202](#)

384

Vous vous frayez un chemin parmi les broussailles, mais les buissons d'épines serrés les uns contre les autres rendent votre progression difficile. Bientôt, vous êtes à bout de souffle et vos efforts vous ont donné faim. Il vous faut manger (rayez un repas dans la case Provisions de votre *Feuille d'Aventure*). Vous êtes cependant si épuisé que ce repas ne parvient pas à vous rendre de points d'ENDURANCE. Vous poursuivez ensuite votre chemin. Rendez-vous au [65](#).

385

Vous vous arrêtez un instant dans une ravine pour examiner les écailles. Il n'est pas difficile de les assembler et la Gomme d'Ambre vous permet de les fixer solidement les unes aux autres. Votre bouclier est prêt. Rendez-vous maintenant au [69](#).

386

« Tout seul ? demande Tyutchev, les étrangers ne viennent jamais au Dragon Rouge simplement pour prendre un verre. Vous ne savez donc pas que nous sommes tous des voleurs ? Qu'est-ce que vous cherchez, exactement ? » Si vous désirez lui répondre qu'il ferait mieux de s'occuper de ses affaires, rendez-vous au [397](#). Si vous préférez vous excuser, prétendre que vous avez fait une erreur et quitter les lieux, rendez-vous au [289](#).

387

Lorsque vous essayez de saisir le cimenterre, les mains de la MOMIE se resserrent soudain autour du pommeau, l'étreignant d'une poigne de fer. Le vieux cadavre se redresse alors dans une avalanche de poussière et vous reculez horrifié tandis qu'il sort de son sarcophage en tenant fermement le cimenterre et la lance. Le mort, dérangé dans son repos, vous attaque pour vous punir

d'avoir essayé de le voler. Il vous faut à présent combattre ce macabre adversaire.

MOMIE HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [371](#).

388

Vos menaces les laissent indifférents et ils lancent leurs chevaux sur vous en traversant les flammes du feu de camp. Vous jetez alors le talisman dans le feu mais le fétiche maudit reste intact. A ce moment, l'un des spectres le ramasse parmi les braises ardentes et vous touche avec l'objet infernal. Votre âme est littéralement aspirée par le Talisman et votre corps se change aussitôt en un petit tas de poussière. Vous contribuerez désormais au pouvoir maléfique du Talisman de la Mort.

389

Vous entendez en vous une voix qui vous dit : « Je vais t'aider, car la Mort à présent doit te prendre, et ce qui est écrit doit arriver. » Rendez-vous au [292](#).

390

La porte s'ouvre sur un mur nu. Il s'agissait d'une fausse porte et le singe semble se moquer de vous lorsque vous la refermez ; puis, avant que vous ayez pu réagir, vous sentez une terrible étreinte vous opprimer la poitrine. Damolh, en effet, vient de vous saisir dans les puissants anneaux de sa queue de serpent et l'une de ses têtes commence à vous dévorer vivant. Votre âme est alors littéralement aspirée dans les ténèbres du vide. Votre quête s'achève ici.

391

Voyant avec quelle adresse vous maniez l'épée, le troisième voleur s'enfuit en courant. Le survivant au combat implore alors votre grâce en jetant son épée sur le sol : « Je vais vous dire quels sont les mots qu'il faut prononcer pour, ouvrir le coffre, balbutie-t-il, il vous suffira de dire : "Je suis un cercueil de fer et de feu", et tout ira bien ». Si vous souhaitez essayer d'ouvrir le coffre en prononçant cette phrase, rendez-vous au [381](#). Si vous préférez ordonner au voleur d'ouvrir lui-même le coffre, rendez-vous au [399](#).

392

La nuit tombe lorsque vous entrez dans le cimetière et vous commencez aussitôt à inspecter le mur de la ville en espérant trouver rapidement la poterne. Vous évitez de tourner les yeux vers les stèles, de peur de lire votre nom au-dessus d'une tombe ouverte, mais bientôt, votre regard est attiré par une lueur qui pourrait être celle d'une lanterne, suspendue à un poteau, parmi les sépultures. Si vous voulez vous approcher de cette lanterne, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez ne pas y prêter attention et continuer de suivre le mur, rendez-vous au [99](#).



393

La Cheftaine veut vous capturer vivant. A l'ai de son bouclier, elle pare alors votre coup vous frappe du pommeau de son épée en plein sur la tempe. Vous vous écroulez aussitôt sur le sol, assommé pour le compte. Lorsque vous reprenez conscience quelques instants plus tard, vous avez les mains liées derrière le dos et les femmes-guerriers vous emmènent à nouveau Rendez-vous au [351](#).

394

Vous passez devant plusieurs marchés où des commerçants négocient leurs denrées, puis vous apercevez bientôt une petite boutique discrète qui vous semble fort intéressante. Une enseigne indique *Alambic, Alchimiste*. Il n'y a rien dans la vitrine à part une petite assiette contenant cinq noix et, à côté, un lynx empaillé. En jetant un coup d'œil à l'intérieur, vous voyez un homme vêtu d'une toge blanche sur laquelle est brodé un phénix renaissant de ses cendres. Si vous voulez entrer dans cette boutique, rendez-vous lu [372](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [28](#).



395

Vous prenez la lance ; en l'examinant de plus près, vous lisez les mots *Fléau de Dragon* gravés sur la hampe. De toute évidence, il s'agit d'une arme magique qui vous donnera le droit d'augmenter d'un point votre total d'**HABILETÉ** chaque fois que vous en ferez usage dans un combat. Mais tandis que vous soupesez l'arme, vous entendez un craquement et vous voyez alors avec stupéfaction la MOMIE se dresser dans son sarcophage puis en sortir complètement ; le cadavre racorni avance vers vous d'un pas titubant en tenant ferme son cimenterre ; il vous faut à présent

combattre ce macabre ennemi qui entend vous faire payer le vol de sa lance.

MOMIE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [350](#).

396

Vous fracassez la tête de mort qui vole en morceaux, mais Mortophile n'en a pas fini pour autant avec vous. Les murs de son salon, contrairement à ce que vous pensiez tout d'abord, ne sont pas recouverts de bambou mais d'ossements. Les squelettes de ses victimes sont ainsi alignés tout autour de la pièce et sur un simple signe de la main, ils se lancent aussitôt à l'attaque. Devant le nombre de squelettes qui avancent vers vous, il vous semble alors prudent de prendre la fuite et vous vous mettez à courir le long d'un couloir de pierre qui mène à une porte voûtée. Un drap noir est tendu devant la porte et vous l'écartez d'un geste afin de pouvoir passer. Mais à peine avez-vous franchi la porte que vous vous immobilisez, le souffle coupé devant le spectacle qui s'offre à vos yeux. Rendez-vous au [97](#).

397

« Je crois que vous allez regretter vos paroles », dit Tyutchev entre ses dents. « Il me semble qu'il vaudrait mieux lui demander pardon », conseille alors Cassandra d'une voix douce. Que souhaitez-vous répondre ?

Je ne demande jamais pardon à des individus de son espèce ? Rendez-vous au [294](#)

En effet, je vous demande pardon ? Rendez-vous au [337](#)

398

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [324](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [314](#).

399

« Puisqu'il le faut... » dit le voleur d'une voix peu enthousiaste en s'avançant vers le coffre. Mais soudain, il fait un bond acrobatique pardessus le comptoir et s'enfuit de la boutique avant que vous ayez pu faire le moindre geste. Qu'allez-vous faire à présent ?

Tenter d'ouvrir le coffre en disant : « Je suis un cercueil de fer et de feu » ?Rendez-vous au [381](#)

Quitter la boutique de peur qu'on ne vous accuse d'avoir tué le bijoutier ?Rendez-vous au [304](#)



Avant de franchir la porte, vous contemplez une dernière fois la vue magnifique qui s'étend devant vous. Dans ce monde fantastique où règne la magie, les lacs ont des couleurs d'opale et les forêts aux éclats d'émeraude étincellent dans un écrin de chaleur. Le Talisman pèse lourd autour de votre cou et après avoir adressé une ultime prière à la Mère de Toutes Choses, vous vous décidez enfin à passer l'écran argenté de la porte. Au moment où vous faites ce pas décisif, le souvenir des quatre croisés qui vous ont confié votre quête vous revient en mémoire, puis bientôt tout devient noir tandis que vous quittez ce monde pour le vôtre. Bientôt, un paysage tout différent s'offre à votre regard. Vous vous retrouvez en effet au milieu d'un cercle de monolithes et tout a changé autour de vous : l'air, les odeurs, le chant des oiseaux. Tout vous paraît étrange mais vous savez que vous êtes enfin revenu sur la Terre. Vous êtes un héros, le sauveur d'Orbus et pourtant personne ici ne songe à chanter vos louanges. Quelques instants plus tard, vous sortez du cercle de pierre et des voix résonnent alors dans votre tête : ce sont celles des deux êtres qui vous ont amené dans le monde d'Orbus et qui vous remercient à présent de l'avoir sauvé. Maintenant que tout est terminé, ils vous disent enfin qui ils sont : l'un est le Temps, le plus vieux des Pères et le plus jeune des Fils, et l'autre la Destinée, Gardienne de la Balance. Tous deux sont des Dieux d'Orbus et tandis que vous laissez derrière vous le lieu sacré du cercle de pierre, la voix de ces Dieux d'un autre monde retentit une ultime fois dans votre tête : « Qui sait ? disent-ils, peut-être aurons-nous un jour à nouveau besoin de vous ? »