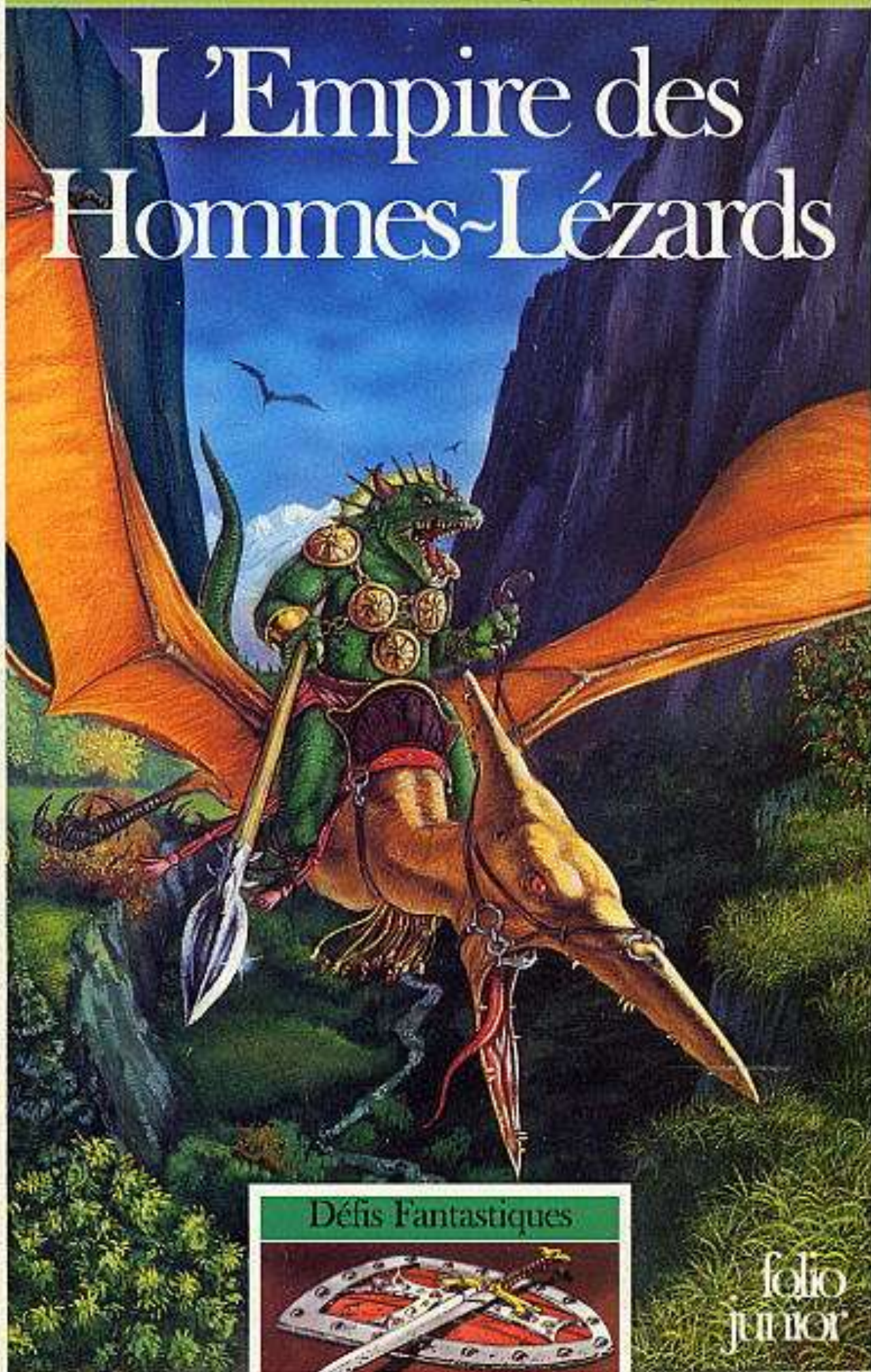


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

# L'Empire des Hommes-Lézards



Défis Fantastiques



folio  
junior

**Titre original :** *Battleblade Warrior*

**© Steve Jackson et Ian Livingstone pour la conception de la série  
Défis Fantastiques © Marc Gascoigne, 1988, pour le texte © David  
Gallagher, 1988, pour les illustrations © Éditions Gallimard, 1988,  
pour la traduction française**

Marc Gascoigne  
L'empire des  
Hommes-Lézards

Défis Fantastiques/31

*Traduit de l'anglais par Jean Lacroix*

Illustrations dg..Dajàd Gallagher



Gallimard



# Comment combattre les créatures reptiliennes de Titan

Avant de vous embarquer dans la dangereuse aventure qui vous attend, il faut déterminer vos forces et vos faiblesses. Deux dés, un crayon, une gomme et une feuille de papier sont tout ce dont vous aurez besoin pour cela. En pages 10 et 11, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous devrez consigner tous les détails d'une partie. Nous vous conseillons de faire des photocopies afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau car il vous faudra certainement plus d'une tentative pour parvenir à triompher des créatures reptiliennes qui assiègent votre ville natale.

Sachez qu'il vous sera très utile de prendre des notes et de tenir à jour une carte au fur et à mesure de votre progression. Il existe un itinéraire qui vous permettra d'accomplir votre mission avec succès en courant un minimum de risques d'échec ou de mort, mais vous aurez besoin de toute votre HABILITÉ - et de votre CHANCE - pour le trouver. Attention, il faut que vous sachiez que l'objet de votre quête ne vous sera révélé que peu à peu. Aussi, pour réussir, vous devez tirer parti de tous les indices qui vous seront fournis pour découvrir exactement ce qui vous permettra non seulement de rester vivant, mais d'accomplir votre mission.

## **Habilité, Endurance et Chance**

Lancez un dé. Ajoutez 6 au résultat et inscrivez le total dans la case HABILITÉ de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez ensuite deux dés. Ajoutez 12 au résultat obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez à nouveau un seul dé. Ajoutez 6 au résultat obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Les chiffres que vous venez d'obtenir représentent vos totaux de départ d'**HABILITÉ**, d'**ENDURANCE** et **CHANCE**. Ces totaux varieront constamment au cours de votre aventure, néanmoins ils ne pourront s'élever qu'en de rares occasions - qui vous seront signalées - au-dessus du *total de départ*. Vous devrez garder un compte très exact de ces points, et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres en très petit dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de main.

Vos points d'**HABILITÉ** reflètent votre art dans le maniement des armes et votre adresse au combat en général : plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force, votre forme physique et votre capacité à résister aux coups et aux blessures. Plus votre total d'**ENDURANCE** est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps.

## Combats

Il vous sera souvent demandé, au cours de votre périple, d'affronter des créatures de toutes sortes. Vous pourrez parfois recourir à la magie mais, si vous n'en avez pas la possibilité ou si vous ne souhaitez pas le faire - n'estimant pas le sortilège proposé assez puissant pour venir à bout de votre ennemi par exemple - vous mènerez le combat de la façon suivante :

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

Le combat se déroule ainsi :

1: Lancez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'**HABILITÉ** au nombre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.

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

3. 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 *Forces d'Attaque* sont égales, chacun a 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 (voir plus loin) pour tenter de lui infliger une blessure plus grave.

5. La créature vous a blessé. Vous ôtez alors 2 points à votre ENDURANCE. VOUS pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir plus loin) pour tenter de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée.

6. 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 aient été réduits à zéro (mort).

### **Combat avec plus d'une Créature**

Vous serez parfois, lors de certaines rencontres, confronté à plusieurs créatures. Des instructions vous seront alors données dans le texte, vous indiquant si vous allez les affronter toutes à la fois, comme s'il s'agissait d'un seul ennemi, ou les combattre l'une après l'autre.

### **Utilisation de la Chance dans les combats**

Vous pouvez toujours, lors d'une bataille, décider de *Tenter votre Chance*, que ce soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser ou pour tenter de diminuer

les effets d'une blessure qui vous a été infligée. Si vous avez blessé votre adversaire et que vous souhaitiez *Tenter votre Chance* pour aggraver sa blessure, vous procéderez de la façon suivante : lancez deux dés ; si le total obtenu est inférieur ou égal à votre total de CHANCE, VOUS êtes *Chanceux*. Si le total obtenu est plus élevé que votre total de CHANCE, vous êtes *Malchanceux*. Dans un cas comme dans l'autre, vous devez soustraire 1 point à votre total de CHANCE. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez infligé une sévère blessure à votre adversaire et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'ENDURANCE. Si vous êtes *Malchanceux*, la blessure que vous venez d'infliger à votre adversaire se révèle une écorchure bénigne et vous devrez rajouter 1 point au total d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points d'ENDURANCE, elle n'en perd qu'un seul).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* en procédant de la même façon pour tenter de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point à votre total d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes *Malchanceux*, le coup que vous avez reçu se révèle plus grave que vous ne le pensiez et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire.

## **Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance**

### *Habileté*

Votre total CI'HABILETÉ ne variera guère au cours de votre aventure, et vous ne le modifierez que si cela est indiqué dans le texte. A moins que cela ne soit mentionné expressément, votre total d'**HABILETÉ** ne pourra jamais s'élever au-delà de son total de départ.

## *Endurance*

Votre total d'**ENDURANCE** changera souvent au cours de votre aventure car vous serez probablement blessé à plusieurs reprises et vous aurez également la possibilité de vous soigner, de dormir et de reprendre des forces, de vous ravitailler et de vous nourrir.

Chaque repas vous revigorera de 4 points d'**ENDURANCE**, mais vous ne pourrez consommer plus d'un repas à la fois, même si vous en avez plusieurs en réserve dans votre Sac à Dos. Quand vous vous mettez en route, vous avez 4 Rations de Provisions avec vous, mais vous pourrez aussi cueillir des fruits et des baies dans la jungle au fur et à mesure de vos besoins. Si vous êtes amené, plus tard, à en amasser, n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*.

A moins que des instructions données dans le texte ne vous le permettent, votre total d'**ENDURANCE** ne pourra jamais s'élever au-dessus de son niveau de départ.

## *Chance*

Parfois, le succès d'un combat ou d'une tactique que vous mettez en œuvre dépendra entièrement de votre CHANCE. Il vous sera alors indiqué de *Tenter votre Chance*.

Pour ce faire, vous procéderez de la façon suivante :

Lancez deux dés. Si la somme obtenue est inférieure ou égale à votre total de CHANCE, vous êtes *Chanceux*. Si elle le dépasse, vous êtes *Malchanceux*. Quel que soit le résultat, vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*. Ainsi, plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez d'être *Malchanceux* car votre total de CHANCE est de plus en plus faible. Vous aurez parfois l'occasion de regagner des points de CHANCE. Toutefois, à moins que des instructions spéciales ne vous l'indiquent, votre total de CHANCE ne pourra jamais s'élever au-delà de son niveau initial.



## Le siège de Vymorna

Quand, une fois encore, l'Empire des Hommes-Lézards lança toutes ses forces à l'assaut de la cité, telle une vague déferlante, Vymorna assiégée trembla - mais tint bon. Ses murailles écroulées dessinaient un contour imprécis. Les habitants se battaient avec l'énergie du désespoir bien que la plupart n'aient plus que la peau sur les os. Six ans de disette et de privations de toutes sortes avaient miné leur énergie mais les troupes meurtries résistaient encore avec une indomptable détermination. Ils avaient juré que pour chaque pouce de terrain gagné par les armées reptiliennes, cent Lézards ne se relèveraient plus jamais. La puissance des armées du Roi-Lézard était colossale et les Hommes-Lézards pouvaient supporter des pertes énormes. Bientôt, très bientôt, les sinistres humanoïdes enfonceraient les dernières défenses de Vymorna, même s'ils devaient pour cela démanteler les murs de la ville pierre à pierre, brique à brique. L'empire du Roi-Lézard ne s'arrêterait plus avant que toutes les terres du sud d'Allansia ne soient tombées sous le joug de sa cruelle domination.

Vous tenez ce récit de votre mère, la reine Perriel, une femme au cœur de lion qui commande elle-même les défenses de Vymorna. Votre père, Alexandros II, a été transpercé par un javelot empoisonné en repoussant l'attaque des troupes reptiliennes qui tentaient de franchir les murailles du château, au centre de la cité. La mort de son mari a fait de votre mère un chef de guerre et cela, ajouté aux années de bombardement constant, l'a changée au-delà de toute imagination. Elle qui était l'incarnation de la beauté et de la grâce n'est plus maintenant que dureté, les lèvres serrées, les yeux rougis par les veilles et les pratiques de sorcellerie auxquelles elle a recours dans sa quête d'une aide surnaturelle. Nuit après nuit, la reine plaide sa cause auprès des dieux et de leurs serviteurs pour recevoir le secours divin et lutter contre des forces écrasantes. Et nuit après nuit, les dieux continuent à se taire, comme si dans les cieux aussi bien que sur

Titan sévissait la guerre et que là-haut aussi l'emportaient les forces du Mal et du Chaos. De vous aussi la mort de votre père a fait un guerrier et vous marchez à la bataille aux côtés de votre mère. Non seulement vous êtes de tous les combats pour défendre la cité mais, de plus, vous aidez à soigner les blessés et les malades que l'on a installés dans le grand hall du château. Des dizaines et des dizaines de guerriers blessés, mais aussi des femmes et des enfants atteints par des projectiles de toutes sortes ou tout simplement épuisés par le manque de nourriture. Il est maintenant très difficile de se nourrir et tout est strictement rationné ; d'ailleurs, seule une bonne organisation a permis aux réserves de durer aussi longtemps.



## Telak le Porte-Glaive

Pire que le manque de nourriture, le manque de sommeil. De toute façon, il serait bien difficile de dormir sous ce bombardement de pierres et de balles de soufre qui explosent et, chaque nuit, l'ennemi conjure les esprits et les démons dont les hurlements retentissent autour du château jusqu'à l'aube. Leurs cris se confondent souvent avec le tonnerre, et les éclairs magiques empêcheraient n'importe qui de dormir, même ceux qui tombent de fatigue.

Il n'empêche que cette nuit-là vous arrivez tout de même à dormir. Vous avez passé presque toute la soirée à éteindre un brasier gigantesque qui faisait rage dans la tour sud du château, allumé par un brandon lancé par l'une des nombreuses catapultes placées hors de portée des archers qui défendent la cité. Une fois l'incendie éteint, vous n'avez pas voulu rejoindre vos quartiers dans le donjon principal. Vous vous êtes contenté d'un coin à l'écart et, votre manteau roussi rabattu sur vous, vous avez dormi.

L'aube se lève et vous vous réveillez en savourant la chaleur qui vous inonde et la lumière qui descend sur vos yeux avant même que vous ne les ayez ouverts. Mais dans le château, quelque chose ne va pas. Vous restez allongé un moment avant de vous redresser d'un coup. Tout est silence. Tout est calme, si calme que vous pouvez vous entendre respirer en brèves aspirations. Vous vous frottez les yeux de vos mains sales et vous vous retrouvez seul dans un coin du hall intérieur. La seule chose que vous voyez, ce sont les dalles recouvertes de gravats où s'insinuent les premières touffes d'herbe à la recherche du soleil qui luit par les trous du toit crevé par les bombardements. Vous vous écriez à haute voix : « Par le glaive de Telak ! » Ces mots, votre mère vous a toujours interdit de les prononcer aux jours lointains d'avant le siège. Le siège ! Le siège... et votre mère !

- Au nom de tous les cieux, que se passe-t-il ?

- Tu as raison de t'interroger, répond une voix derrière vous.

Vous faites volte-face, très étonné. En haut de la muraille en ruine se dresse une silhouette resplendissante : un guerrier imposant armé pour le combat et revêtu d'une cuirasse d'or étincelante. A ses pieds est tapi un lion qui doit être adulte mais que la silhouette radieuse fait paraître nain.

- Ne sais-tu donc pas qui je suis, mon enfant ? Tu m'as appelé voici un instant, quoique, à la vérité, j'étais là à attendre, déclame le guerrier d'une voix qui résonne comme le tonnerre sur les montagnes alentour.

L'éclat fulgurant de ses yeux d'émeraude, au pouvoir surnaturel, est dardé sur vous. Vous tombez à genoux, plus de stupéfaction que par respect, car vous savez maintenant que celui qui se dresse devant vous est Telak, le Porte-Glaive, Seigneur de Courage, au service de tous ceux qui prennent les armes contre le Mal.

- Monseigneur, balbutiez-vous, que voulez-vous de moi ?

- N'aie pas peur, rugit la voix céleste, il faut que tu écoutes attentivement ce que j'ai à te dire. Les forces ténébreuses qui se dressent contre nous deux se préparent à lancer l'assaut final. Alors même que je parle, les légions démoniaques ont commencé d'assaillir les portes de mon palais éthéré, tout comme elles sont à ta porte. Ce qu'il faut, c'est une victoire terrestre contre le Mal et faire en sorte que bientôt les séides meurtriers du Roi-Lézard soient chassés de ma porte afin que je puisse venir à la rescousse de Vymorna. Connais-tu cet endroit qui s'appelle Durtelkin, la Montagne de Telak ? C'est l'un des pics jumeaux des Hauts du Lion, tout là-bas au nord-est de Vymorna. Tu dois t'y rendre pour y trouver l'arme qui vous aidera, toi et ta ville, à vaincre celui qu'on nomme Laskar.

La voix du guerrier à l'armure d'or se fait plus faible et le lion couché à ses pieds se met à gronder.

- Maintenant il me faut partir pour assurer la défense de mon palais. Va et me sers bien. Chaque fois que ce sera possible, je te viendrai en aide car à présent tu es sous ma protection.

La vision du guerrier à l'armure d'or et de son lion s'estompe... et une poigne vigoureuse vous réveille. Dans la pénombre qui baigne le hall, vous voyez d'autres guerriers s'éveiller en se secouant. Partout vous entendez tousser, piétiner, discuter et, pardessus tout cela, des bruits de bataille.

## En route !

Alors, c'est décidé. Tous les augures vous sont favorables. Vous devez partir dès que vous le pourrez. Votre mère garde son air sévère mais, dans ses yeux, vous voyez qu'elle redoute votre départ pour une mission aussi périlleuse. Partout autour de vous, les gens ont le même regard, partagé entre l'angoisse et la résolution, que la reine Perriel, mais tous hochent la tête en signe d'acquiescement.

- Vous partirez quelques heures avant l'aube pour avoir les meilleures chances de traverser les lignes ennemies. Dans les ténèbres, vous pourrez peut-être les franchir, quoique j'aie des craintes pour vous. Vous dites simplement :

- Mère, le sort en est jeté.

Et vous sortez vous préparer pour votre voyage. Rendez-vous au [1](#).





**1** *Les habitants de Vymorna se battent avec l'énergie du désespoir contre les Hommes-Lézards.*

## 1

L'aube commence à poindre. Bien sûr, le bombardement de la cité n'a pas cessé de la nuit mais, d'une certaine façon, vous avez réussi à vous reposer et à vous détendre tout en préparant votre départ. Maintenant, la lune s'est couchée et les premières lueurs de l'aube apparaissent. Vous êtes dans la chambre de votre mère, la reine Perriel, qui met la dernière main à votre équipement. Vous êtes vêtu d'habits grossiers, et d'une cuirasse légère afin de pouvoir vous déplacer rapidement. Vous portez un épais manteau qui vous protégera des intempéries et du froid. Un grand sac contient vos Provisions (4 Rations), votre fidèle épée et votre couteau de chasse. Tandis que vous vous apprêtez, la reine se dirige vers un coffre d'où elle sort trois objets. - Ceci appartenait à votre père, dit-elle, et je sais qu'il aurait désiré qu'il en soit fait bon usage. Vous pouvez prendre deux de ces objets (notez sur votre *Feuille d'Aventure* ceux que vous avez choisis). Vous avez le choix entre un arc et trois flèches d'argent (rendez-vous au [13](#)), une bouteille contenant un liquide de couleur pâle (rendez-vous au [388](#)) et un petit globe de verre rempli d'un nuage de particules de poussière en mouvements (rendez-vous au [31](#)).

## 2

Au pied de l'escalier, vous arrivez dans une autre pièce, très poussiéreuse, parsemée de petits débris tombés du plafond et des murs craquelés. Dans le coin opposé, quelque chose qui pourrait être une statue, ou peut-être une fontaine, projette des ombres grotesques à la lumière de votre lanterne. A liez-vous emprunter l'un des passages obscurs qui mènent sur la gauche (rendez-vous au [255](#)) ou sur la droite (rendez-vous au [271](#)), ou préférez-vous examiner la statue (rendez-vous au [35](#)) ?



### 3

Votre couteau de chasse taillade et déchire une partie de la toile. Vous vous redressez et vous vous trouvez en face de l'Araignée-Guêpe. Vous n'avez plus le temps de vous emparer de votre épée et vous devez vous défendre avec votre couteau.

ARAIGNÉE-GUÊPE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 2

Si l'Araignée-Guêpe vous touche, ne déduisez pas les 2 points d'ENDURANCE habituels, lancez un dé : vous perdez alors autant de points d'ENDURANCE que le résultat du lancer. La morsure de l'Araignée-Guêpe est très venimeuse ! Si vous réussissez à la battre, rendez-vous au [356](#).

### 4

Vous grimpez l'escalier et vous vous retournez. Au bas des marches très raides, il fait bien sombre. Tout à coup vous vous reculez en hâte, sûr d'avoir entendu des voix en bas. Eh oui, revoilà les Hommes-Lézards. Vous gravissez les dernières marches en courant tandis que résonne le martèlement des bottes ennemies sur les dalles à peu de distance derrière vous. Vous arrivez à une porte qui, dès que vous en avez franchi le seuil, se referme en claquant dans votre dos. Alarmé, vous remarquez qu'elle n'a pas de serrure et, regardant autour de vous, vous vous rendez compte qu'il n'y a rien non plus pour la bloquer. Aveuglé de terreur, vous vous élancez dans le corridor. Vous avez juste le temps de voir, de chaque côté, des cellules munies de barreaux et, tout au bout, vous arrivez devant une autre porte. Vous la poussez. Elle résiste. Elle est verrouillée ! Vous êtes près de défaillir. Allez-vous essayer d'enfoncer cette porte (rendez-vous au [321](#)) ou chercher un autre moyen de la franchir (rendez-vous au [264](#)) ?

## 5

Vous butez contre le bras d'une statue et vous lâchez votre lanterne. Elle s'éteint, plongeant la salle dans une obscurité absolue. Pas de doute, vous êtes perdu ! Non loin de là retentissent les rugissements des étranges créatures de l'ombre, puis le vacarme s'atténue jusqu'à ce qu'il règne un silence total. Mais bien sûr ! Comme ce sont des créatures de l'ombre, elles n'auront guère de force tant qu'une lumière ne leur procurera pas de subsistance ! A tâtons, vous retrouvez votre lanterne ainsi que deux pierres de jais, les yeux de la statue. Sans rallumer votre lanterne, vous rampez pour traverser la salle en espérant que les Goules de l'Ombre sont définitivement parties. Vous atteignez le passage à l'opposé et vous vous y engagez. Quand vous avez mis assez de distance entre la salle et vous, vous vous arrêtez pour vous calmer les nerfs et rallumer votre lanterne. Vous êtes seul. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Poursuivant votre marche, vous arrivez à un nouvel escalier qui descend, tortueux et croulant, jusqu'à une autre pièce. Rendez-vous au [152](#).

## 6

Un horrible grincement, un bruit de craquement emplissent l'air - votre embarcation se brise en deux ! Vous avez juste le temps de vous jeter à l'eau avant qu'elle ne soit engloutie. Retenant votre respiration, vous essayez de rejoindre la surface, mais les eaux sont très agitées, la galère est là qui vogue au-dessus de vous. Une grande rame vient vous heurter, expulsant l'air de vos poumons. Aussitôt votre bouche s'emplit d'eau saumâtre... Votre aventure se termine dans un gargouillis.

## 7

Votre imagination torturée n'en peut supporter davantage. Vos nerfs craquent et vous vous enfuyez dans le brouillard, mais les voix et les visages vous encerclent de toutes parts. Vous vous prenez la tête à deux mains et vous criez, mais aucun son ne sort de votre gorge. Des visages de morts émergent de la brume, des

mains décharnées tiques brandissent des haches et des épées qui sifflent autour de vous. Vous tombez à genoux, terrassé par la terreur. Le grondement de la bataille résonne alentour, métal contre métal, fracassant les os, les cris et les imprécations retentissent à vos oreilles. Le rictus des visages des guerriers morts depuis longtemps vous harcèle toujours de plus près. Vous allez bientôt rejoindre leurs légions. Votre aventure se termine ici.

## 8

Vous faites irruption dans la tente la plus proche et vous êtes coupé dans votre élan par un spectacle assez répugnant ! Une Femme-Lézard est là, allongée sur un divan, environnée d'une multitude d'odeurs émanant de vases où brûle l'encens, de la boue dans laquelle elle se vautre et de son propre corps fétide. Vous êtes fasciné, mais vous savez que vous devez faire quelque chose avant qu'elle ne puisse réagir. Allez-vous faire demi-tour pour vous enfuir hors de la tente (rendez-vous au [319](#)), rester et prendre la parole (rendez-vous au [254](#)) ou passer à l'attaque (rendez-vous au [149](#)) ?

## 9

Le lendemain matin vous vous levez avec l'aube, dispos et détendu comme vous ne l'avez pas été depuis bien longtemps. Cependant vous êtes habité par l'inquiétude du voyage à venir et c'est avec un sourire triste que vous dites adieu à Œil-Blanc avant de plonger dans l'épaisseur de la jungle, vous frayant un chemin à grand coups d'épée. Le soleil ne tarde pas à monter et la chaleur devient insupportable. Vous suez par tous les pores tandis que vous vous ouvrez lentement un passage dans les broussailles emmêlées. Tout en progressant, vous ramassez de la nourriture (n'oubliez pas que vous ne devez pas avoir plus de 4 Rations). Au bout d'une heure environ, vous vous arrêtez à l'ombre d'un arbre et vous vous restaurez (déduisez 1 Ration). Vous retrouvez votre total initial d'ENDURANCE. Puis vous repartez en hâtant le pas. Rendez-vous au [94](#).



8 *Une Femme-Lézard est allongée dans la tente, environnée d'une multitude d'odeurs.*

## 10

Un énorme Gobelin à la peau verte sort de la mêlée pour bondir sur vous. L'air féroce et la gueule écumante, assoiffé de sang par la bataille, la créature répugnante pousse son cri de guerre et fait tournoyer sa massue garnie de pointes dans votre direction !

GOBELIN HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si ses coups vous atteignent deux fois de suite, rendez-vous au [306](#). Si c'est vous qui le touchez deux fois de suite ou si vous tuez le Gobelin, lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [322](#). Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [187](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [192](#).

## 11

Vous racontez toute l'histoire à Œil-Blanc, sans rien omettre. Son front se plisse lorsqu'il entend parler du siège, il paraît extrêmement intéressé quand vous lui faites part de votre rêve et, à certains moments, il se montre excité et horrifié au récit de votre quête. Vous vous sentez bien avec lui et vous continuez à parler tard dans la nuit. Votre récit est interrompu par les hurlements des bêtes à l'extérieur de la roulotte, mais le vieil homme vous rassure :

- Ne t'inquiète pas. Des amis me protègent. Ici il ne peut rien nous arriver.

Vous reprenez votre récit. Quand vous avez terminé, Œil-Blanc se penche sur sa chaise et dit :

- J'ai du nouveau concernant ce Laskar que tu cherches. Je ne suis pas homme à faire des cadeaux, mais c'est de bon cœur que je ferai un marché avec toi.

Vous ne pouvez négocier ce qui appartient à votre père, mais peut-être avez-vous quelque chose d'autre à donner en échange. Que pouvez-vous proposer ?

Essence de lotus noir	Rendez-vous au <a href="#">249</a>
Habit d'or	Rendez-vous au <a href="#">49</a>
Masse d'armes	Rendez-vous au <a href="#">129</a>
Amulette d'Orque	Rendez-vous au <a href="#">256</a>
Flacon de liquide pourpre	Rendez-vous au <a href="#">344</a>
Statuette de panthère	Rendez-vous au <a href="#">389</a>

Si vous n'avez rien à échanger ou si vous ne voulez pas marchander, rendez-vous au [111](#).

## 12

Vous dirigez votre petite embarcation vers le milieu du courant. Déjà le soleil sature l'atmosphère d'humidité et une brume légère comme une fumée se forme au-dessus de l'eau plus fraîche. Vous pouvez éviter la brume en vous rapprochant de la rive septentrionale (rendez-vous au [295](#)) ou continuer au milieu du courant (rendez-vous au [60](#)).

## 13

L'arc est en os finement travaillé et des formules magiques et des sceaux y sont gravés. Ses trois flèches d'argent sont équilibrées à la perfection et vous savez que chaque fois que vous en lancerez une, vous serez quasiment assuré d'atteindre votre cible et de la détruire. (Notez l'arc et les trois flèches sur votre *Feuille d'Aventure* ; chaque fois que vous tirerez une flèche, vous devrez le mentionner.) Si vous avez un autre objet à choisir, rendez-vous au 31 pour le globe ou au [388](#) pour le flacon de liquide. Si vous possédez déjà deux objets, rendez-vous au [361](#).

## 14

De la pointe de l'épée, vous écartez précautionneusement la tenture raidie par la poussière et vous découvrez une salle circulaire avec une issue ménagée dans la paroi qui vous fait face. De part et d'autre, des douzaines de niches étroites sont pratiquées dans le mur, chacune occupée par un corps. Ces catacombes sont très anciennes, nombreux sont les corps qui sont réduits à l'état de squelettes et leur aspect est effrayant à la lumière vacillante de la lanterne. De la pointe de votre épée, vous tâtez l'un des cadavres, mais rien de fâcheux ne se produit. Maintenant, allez-vous poursuivre votre chemin (rendez-vous au [297](#)) ou continuer vos investigations (rendez-vous au [351](#)) ?

## 15

Avez-vous vraiment cru que des créatures telles que celles-ci allaient se laisser asservir par un prêtre de Telak ? Ce sont les serviteurs du Chaos ! Rendez-vous au [70](#).

## 16

Un rideau de flammes s'élanche en ronflant vers le ciel tandis que retentissent les hurlements des Hommes-Lézards à l'agonie. Vous vous détournez, horrifié. Est-il juste de combattre de cette façon ? A l'évidence, Lecarte n'a pas de tels états d'âme - il bondit de tous côtés en poussant des cris de joie tandis que Snag gambade autour de lui. Tenant les rênes du cheval de Lecarte, vous partez à pied en direction de Capra. Rendez-vous au [89](#).

## 17

Recouvert de votre manteau, vous êtes allongé sur un confortable lit de mousse et vous attendez que le sommeil vienne. La lune apparaît entre la cime des arbres. Vous écoutez les croassements, sifflements et pépiements des hôtes nocturnes de la forêt jusqu'à ce que le sommeil vous gagne. Rendez-vous au [219](#).

## 18

Vous courez dans la tranchée en gardant bien la tête baissée pour ne pas vous faire repérer. Soudain, un rire moqueur et tonitruant éclate au-dessus de vous. Vous relevez la tête et vous apercevez un énorme Homme-Lézard à deux têtes qui vous domine du bord de la tranchée, brandissant un long cimenterre. Même si vous avez votre arc, vous n'avez aucune chance de pouvoir l'utiliser. Vous pouvez bondir à l'attaque hors de la tranchée (rendez-vous au [30](#)) ou saisir le pied de l'Homme-Lézard dans l'espoir de le faire basculer au fond (rendez-vous au [62](#)).

## 19

Vous atterrissez avec un choc sourd et votre lanterne s'éteint. Vous tâtonnez à sa recherche et puis vous reculez. Vous venez de toucher une chose couverte d'écaillés, qui a bougé ! Bondissant en arrière, le dos au mur, vous retrouvez votre lanterne et vous la rallumez en hâte. Oh, par Telak ! Des serpents ! Pris de panique, votre esprit tourne à toute vitesse tandis que votre regard scrute tous les recoins de la salle. Tout près de vous s'élève un tas de chiffons et d'ordures et, dans le mur opposé, s'ouvre un passage. Allez-vous essayer d'atteindre le passage (Rendez-vous au [179](#)) ou vous diriger vers les chiffons (rendez-vous au [110](#)) ?

## 20

Le Krell que vous êtes en train de pourchasser lâche votre épée et détale, s'élançant de branche en branche avec une incroyable agilité. Il s'y balance en jacassant et en poussant des cris, se moquant malicieusement de vous. Vous ramassez votre épée, vous rassemblez vos affaires et poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [221](#).





21 *L'étranger est accompagné d'un Tigre  
aux crocs acérés comme des sabres.*

## 21

- Allez ! s'écrie l'homme en vous entraînant avec lui d'une main ferme.

Vous regardez par-dessus votre épaule. Les Hommes-Lézards se sont arrêtés à la lisière des taillis comme s'ils craignaient de s'y aventurer. Un peu plus loin, vous débouchez dans une clairière où sont attachés un cheval et un autre animal en train de paître. A votre approche, l'animal relève la tête

et vous vous arrêtez. Ce n'est autre qu'un Tigre aux crocs acérés comme des sabres.

- Tout doux, Snag, dit l'étranger. Regarde, du Léopard tout frais !

Si vous avez l'arc de votre père, rendez-vous au [284](#). Sinon, rendez-vous au [98](#).

## 22

Vous saluez les voyageurs, leur souhaitant cordialement le bonjour. Pas de réponse. Ils restent là, sans bouger sur leurs montures, vous fixant de leur regard froid. Une brise fraîche se lève et vous êtes parcouru d'un rapide frisson.

- Qu'est-ce qui se passe ? Vous avez perdu votre langue ? vous écriez-vous.

Rendez-vous au [247](#).

## 23

Vous avez recours à la force pour vous frayer un chemin à travers les lignes ennemies, avec à vos côtés nombre de vos compagnons. Vous ne vous arrêtez que pour tailler en pièces les Gobelins des Marais en déroute et bousculer hors de votre route les Hommes-Lézards pris de panique. Vous continuez votre course. Un Léopard de selle traverse votre chemin à vive allure et vous réussissez à le

saisir par la bride et à l'arrêter. Derrière vous l'ennemi se regroupe. Si vous voulez vous échapper, il vous faut partir maintenant. Allez-vous essayer de monter le Lézard (rendez-vous au [59](#)) ou prendre la fuite à pied (rendez-vous au [144](#)) ?

## 24

Immobiles, à califourchon sur leurs destriers, ils semblent attendre aussi. Les étranges Lézards vous regardent tous deux de leurs yeux froids qui ne cillent pas. Vous en frissonnez et Katya aussi ; à l'idée de ce qui va se passer, votre corps est agité de tremblements. Et puis, sans un mot ni un signe de leurs cavaliers, les Lézards s'avancent lentement vers vous. Rendez-vous au [247](#).

## 25

Rassemblant toutes vos forces, d'une brusque poussée vous bondissez hors de la toile. Dans sa rage, l'Araignée-Guêpe vous pique au moment où vous sautez, la rejetant dans les fourrés. Lancez un dé, déduisez les points d'**ENDURANCE** indiqués car la piqûre de l'Araignée-Guêpe est très venimeuse, souvent mortelle. Si vous survivez à sa piqûre, vous vous reposez un moment puis, en chancelant, vous vous dirigez vers la rivière pour vous laver et vous rafraîchir. Rendez-vous au [356](#).

## 26

L'énorme Champion Homme-Lézard vous contemple du haut de son perchoir ensanglanté, il émet un horrible ricanement et saute pour engager le combat avec vous. La hache géante qu'il brandit sur vous est son arme principale mais, pour attaquer, il se sert aussi d'une dague effilée. Vous devez considérer la dague comme un second adversaire avec la même valeur d'**HABILETÉ** que la hache ; si vous êtes touché, vous déduisez les dommages qu'elle vous inflige, mais si vous gagnez, vous ne lui infligez pas de blessures.

CHAMPION HOMME-LÉZARD HABILETÉ: 12 ENDURANCE: 18

S'il vous porte trois coups, rendez-vous au [96](#). Si vous avez la chance de le vaincre ou de le tuer, rendez-vous au [166](#).

## 27

Sur votre droite, vous longez le sombre et impénétrable enchevêtrement de la jungle. Vous décidez de prendre la direction du nord. Loin vers l'ouest s'étend la partie méridionale de la plaine du Fer de Hache et, tandis que vous regardez au-delà de cette plaine, vous voyez quelque chose brûler à l'horizon. Se pourrait-il que ce soit Vymorna ? Non, l'incendie est loin au nord. L'attaque a eu lieu ailleurs. Vous tournez votre regard vers le sud, mais vous n'arrivez pas à distinguer la cité à travers la brume. Allez-vous poursuivre votre route vers le nord (rendez-vous au [331](#)) ou changer d'avis et vous diriger directement vers l'est à travers la jungle (rendez-vous au [175](#))?

## 28

La trahison de Laskar vous fait crier vengeance et vous sautez sur lui. Une fraction de seconde, le vieil homme semble effrayé mais il n'a guère de mal à parer le coup que vous lui portez et il vous bouscule sur le côté. Les Hommes-Lézards s'approchent et vous encerclent, brandissant leurs épées pour porter le coup de grâce que vous savez inévitable. C'en est Fini de votre aventure.

## 29

Vous vous précipitez et vous descendez le passage aux parois rugueuses pour déboucher enfin dans un tunnel beaucoup plus large et très poussiéreux qui s'ouvre vers la droite et la gauche. Après un moment de réflexion, vous décidez d'aller à droite et d'emprunter le corridor qui descend en pente douce jusqu'à une grande salle. Là, aucun signe de vie, rien qu'un alignement de dalles de pierre ; les larges taches rouges qui les éclaboussent semblent indiquer qu'elles ont été utilisées pour disséquer des corps ou accomplir un rituel macabre. Tout le long des murs sont éparpillés des débris de jarres et de vases, mais la plupart ne contiennent que des cendres - d'où proviennent ces cendres, vous

n'osez y songer ! Vous pouvez continuer tout droit (rendez-vous au [357](#)) ou sur la gauche (rendez-vous au [385](#)).

### 30

Tandis que vous grimpez pour ressortir de la tranchée, l'Homme-Lézard vous porte un coup d'épée qui vous touche de plein fouet (déduisez 2 points **d'ENDURANCE**).

HOMME-LÉZARD A DEUX TÊTES HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous réussissez à l'emporter sur lui, vous pouvez vous éclipser parmi les tentes des Hommes-Lézards (rendez-vous au [294](#)).

### 31

Le globe contient des fragments de cristal provenant de lucioles pétrifiées. Il vous suffit de l'agiter et il s'éclairera pour s'éteindre au bout de cinq minutes. Si vous voulez le flacon de liquide, Rendez-vous au [388](#), si vous préférez l'arc et les flèches, rendez-vous au [13](#). Si vous disposez déjà de deux objets, rendez-vous au [361](#).

### 32

Les ruines sont celles des anciens docks de Vymorna. Tout autour de vous les entrepôts et les chantiers de construction navale, jadis florissants, sont aujourd'hui écroulés et vides. Vous avancez.

Allez-vous continuer par les ruelles (rendez-vous au [203](#)) ou bien vous faufiler dans les ruines des entrepôts (rendez-vous au [261](#)) ?

### 33

Rien n'indique l'origine de la plate-forme ni pourquoi elle se trouve là. Un pont de cordes précaire, envahi par une vigne vierge et des plantes grimpantes a été lancé entre les arbres, la reliant à une autre plate-forme assez éloignée. Vous vous armez de courage, prêt à le traverser, quand vous remarquez une liane nouée à la cime d'un des arbres immenses. Allez-vous franchir le pont (rendez-vous au [199](#)) ou grimper à cette liane (rendez-vous au [243](#)) ?

### 34

Le Tyrannosaure aperçoit le Tricératops et hurle de rage. Dévalant la pente il se saisit de son énorme adversaire. Il a droit à trois attaques, et le Tricératops à deux.

HABILETÉ ENDURANCE

TYRANNOSAURE 14 19

TRICÉRATOPS 12 18

Si vous le voulez, vous pouvez mener ce combat, mais quand il sera terminé vous serez loin. Rendez-vous au [76](#).

### 35

C'est une fontaine ornée d'une statuette de Telak qui déverse de l'eau dans une vasque peu profonde. Toutefois, l'eau qui ruisselle semble très sombre. Vous en versez quelques gouttes dans vos mains et vous l'examinez à la lueur de votre lanterne. Oh, par Telak ! Ce n'est pas de l'eau ! C'est du sang ! Quelle malédiction a donc frappé cet endroit ? Vous vous précipitez hors de la salle. Vous pouvez partir à gauche (rendez-vous au [255](#)) ou à droite (rendez-vous au [271](#)).



34 *Le Tyrannosaure dévale la pente et se saisit de l'énorme Tricératops.*

## 36

La bataille s'engage. Hurlements, cris de guerre et choc du métal frappant contre le métal. Vous devrez combattre jusqu'au bout. Les Hommes-Lézards attaquent par deux et leurs adversaires sont Snag, Lecarte et vous-même.

### HABILETÉ ENDURANCE

UN HOMME-LÉZARD	8	7
LECARTE	11	14
SNAG	12	8

Snag peut lancer deux Attaques, mais sur le même adversaire seulement. Les Hommes-Lézards qui ne participent pas au combat tenteront d'arroser de leurs flèches les autres protagonistes. Commencez par déterminer quel combattant ils visent, puis lancez un dé. Si vous faites 1, la flèche atteint un Homme-Lézard ; si vous faites 6, c'est vous ou l'un de vos alliés qui êtes touché. Pour chaque coup porté, déduisez 1 point d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez aller en direction de Capra où vous serez assuré d'une sécurité relative. Rendez-vous au [89](#).

## 37

Vous surprenez le Lézard endormi et vous le frappez à la tête du plat de votre épée. Il dormira encore longtemps ! Cependant vous n'êtes pas au bout de vos peines car le Ptérodactyle a vu ce qui s'est passé et il a pris peur. Il pousse des cris rauques et des croassements, comme si on allait l'égorger. Des tentes derrière vous montent des exclamations. Il faut vous enfuir en toute hâte. Allez-vous sauter sur le Ptérodactyle et vous envoler hors du camp (rendez-vous au [387](#)) ou bien placer votre confiance dans un Lézard de selle (rendez-vous au [146](#))?



## 38

Vous vous reposez, le temps de savourer votre victoire et de reprendre haleine avant de repartir. Vous forcez la porte pour découvrir un couloir étroit qui mène à une autre porte : ce passage n'a-t-il donc pas d'issue ? Vous suivez le long couloir et vous écoutez à la porte, mais vous n'entendez rien si ce n'est un bruit d'eau qui coule doucement. Vous forcez cette nouvelle porte et vous manquez de perdre l'équilibre en glissant dans cette salle qui est construite de guingois. Mais ce qui est plus grave, c'est que la porte qui vous fait face se trouve derrière un mur d'eau qui s'écoule depuis les profondes fissures du mur et du plafond. Tout en prenant soin d'éviter les éclaboussures, vous vous dirigez vers cette porte. Rendez-vous au [82](#).

## 39

Des voix et des visages vous entourent, tournoyant dans le brouillard. Vous serrez les dents et vous essayez de tenir bon. La bataille fait rage. Les yeux écarquillés, envahi d'une terreur toujours plus forte, vous portez votre regard sur les guerriers fantômes revêtus d'armures anciennes. Leurs faces décharnées grimacent telles des têtes de mort tandis qu'ils poursuivent le combat. Il faut faire quelque chose. Allez-vous ordonner à ces visions de s'estomper au nom de Telak (rendez-vous au [299](#)), au nom de vos illustres ancêtres (rendez-vous au [232](#)) ou bien rester là où vous êtes et regarder (rendez-vous au [7](#)) ?

## 40

Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [339](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [109](#).

## 41

Le passage est jonché de gravats et recouvert de poussière comme c'est le cas si souvent dans ce labyrinthe souterrain. Il se poursuit sur une certaine distance et oblique ensuite sur la

droite. Cependant juste après le tournant le tunnel se termine par un mur de moellons : c'est une impasse. Allez-vous tenter de percer ce mur (rendez-vous au [128](#)), revenir sur vos pas et prendre le passage voûté sur la gauche (rendez-vous au [125](#)) ou vous engager dans le tunnel (rendez-vous au [67](#)) ?

## 42

La potion guérira certaines de vos blessures. Chaque fois que vous y aurez recours (vous pouvez le faire deux fois), lancez un dé, ajoutez 2 au chiffre obtenu et récupérez ainsi un nombre équivalent de points d'**ENDURANCE**. N'oubliez pas que votre total d'**ENDURANCE** ne doit jamais dépasser votre total de départ. Vous pouvez utiliser la potion de guérison à n'importe quel moment, à condition de ne pas être en train de faire quelque chose d'éreintant comme un combat ou une course et que rien ne vous empêche d'agir normalement. Retournez maintenant au paragraphe d'où vous venez.

## 43

Les formes qui étaient ramassées se déplient : ce sont trois soldats Hommes-Rats. Ils maîtrisent un couinement et tirent leur courte épée. Heureusement, la tranchée est si étroite que vous n'aurez à affronter qu'un adversaire à la fois. Le premier bondit sur vous.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME-RAT	5	6
Deuxième HOMME-RAT	6	6
Troisième HOMME-RAT	6	5

Si vous l'emportez sur les Hommes-Rats, vous pouvez vous diriger vers la droite (rendez-vous au [206](#)) ou vers la gauche (rendez-vous au [277](#)).

## 44

Après le passage de votre « visiteur », votre nuit est agitée. Vous voudriez bien rester éveillé jusqu'à l'aube, mais vous vous rendez compte que le sommeil vous gagne. Lorsque vous vous réveillez, le soleil est déjà haut dans le ciel. Vous descendez de l'arbre et vous allez à la rivière pour vous laver et vous rafraîchir. Rendez-vous au [356](#).

## 45

Oh la la ! Vous vous tenez le ventre et vous devenez tout bleu, essayant de ne pas penser à ce qui se passe dans votre estomac ! Le Gloubka est mortel ! Lancez un dé : vous perdez autant de points d'ENDURANCE que le résultat obtenu. Si vous avez la chance d'être encore en vie après cette lourde erreur, rendez-vous au [161](#).

## 46

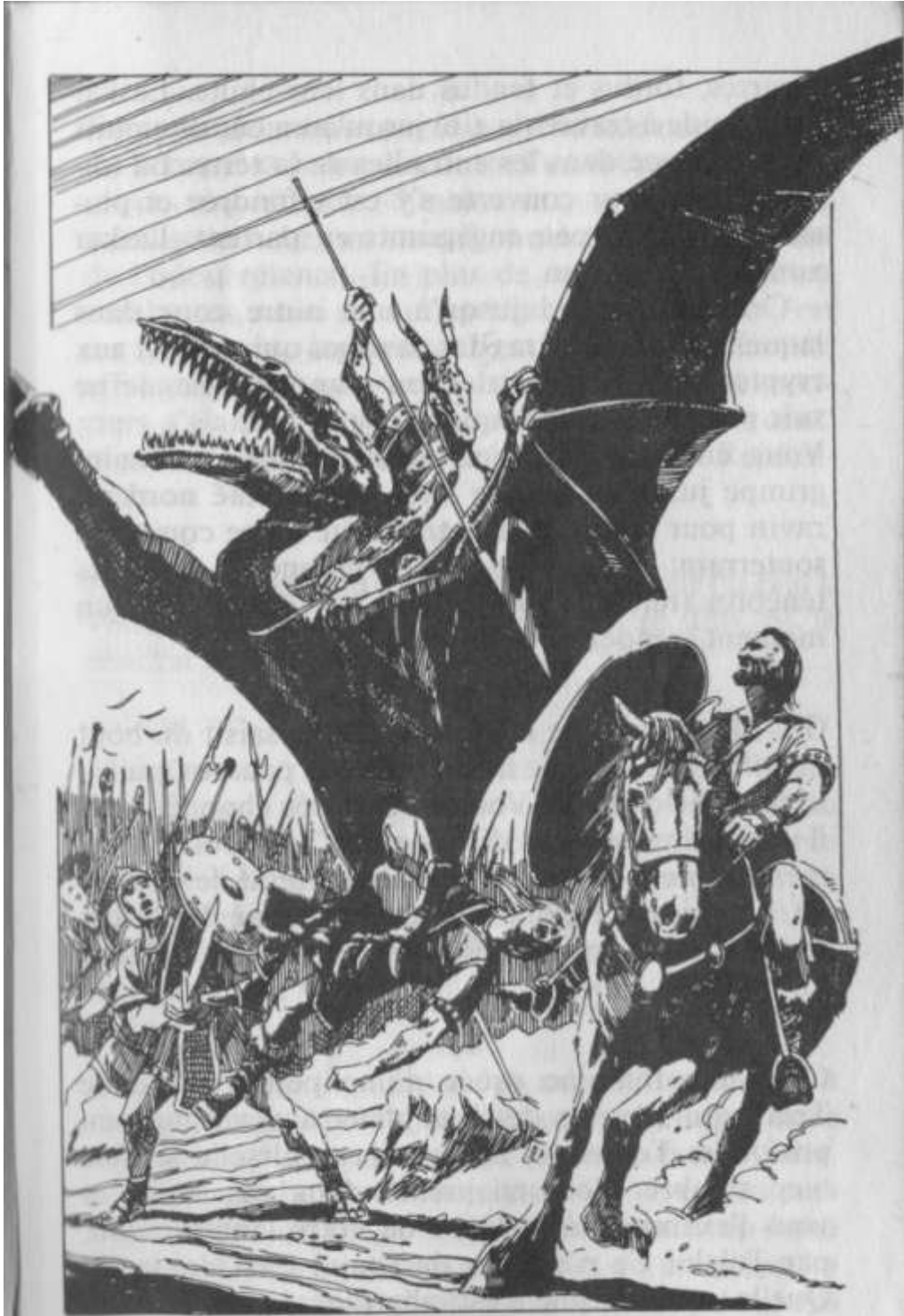
Votre coup atteint Laskar à la mâchoire et le fait vaciller. Vous vous saisissez de l'épée et de l'un des bijoux. Inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* celui que vous avez pris (vous ne pouvez choisir que parmi ceux que vous avez éparpillés sur le sol.

Diamant	Rendez-vous au <a href="#">371</a>
---------	------------------------------------

Émeraude	Rendez-vous au <a href="#">228</a>
----------	------------------------------------

Jais	Rendez-vous au <a href="#">173</a>
------	------------------------------------

Rubis	Rendez-vous au <a href="#">293</a>
-------	------------------------------------



47 *Venu du ciel, un Ptérodactyle s'abat sur le champ de bataille.*

## 47

Le tourbillon de la bataille vous malmène en tous sens. Et puis, venue du ciel, une silhouette qui semble faite de cuir s'abat sur le champ de bataille. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, Rendez-vous au [184](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [147](#).

## 48

Laskar se procure toutes sortes d'équipements à votre intention. Choisissez dans la liste suivante ce que vous ne possédez pas déjà et inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* : une épée, une lanterne garnie d'huile avec les pierres pour l'allumer, une corde, 4 Repas. Une fois équipé de pied en cap, vous laissez Laskar vous reconduire jusqu'au ravin. Plutôt que de grimper jusqu'au bord, il vous fait suivre un chemin pentu le long de la grande fracture. La progression est ardue et bientôt la piste devient si abrupte et rocailleuse que vous vous encordez l'un à l'autre. Vous finissez par atteindre le fond du ravin et vous vous attardez à regarder la cité en ruine avec ses édifices autrefois si beaux et maintenant affaissés suivant des trajectoires bizarres, tordus et fendus dans leur chute. Laskar vous guide à travers la cité jusqu'à un énorme puits qui s'enfonce dans les entrailles de la terre. La toiture d'une cour couverte s'y est effondrée et plusieurs chemins peu engageants en partent. Laskar vous en désigne un.

- Celui-ci descend jusqu'à une autre cour dans laquelle tu découvriras des passages qui mènent aux cryptes, au palais royal et au grand temple. Je ne suis pas allé plus loin que la cour. Vous embrassez le vieil homme, qui s'en va et grimpe jusqu'au temple situé sur le côté nord du ravin pour attendre là votre sortie de ce complexe souterrain. Allez-vous vous enfoncez dans les ténèbres (rendez-vous au [289](#)) ou vous reposez un moment (rendez-vous au [367](#)) ?

## 49

Œil-Blanc examine le vêtement, il le saisit du bout de son ongle effilé, le frotte entre ses paumes, puis il se mouche dedans ! Vous en êtes très choqué, mais il vous calme en vous disant qu'il s'agit tout simplement d'une pièce de tissu ordinaire teint de couleur or. Il vous montre que la teinture a laissé des traces sur le bout de son nez. Rendez-vous au [11](#) et faites un nouveau choix.

## 50

C'est une fontaine ornée d'une petite statue de Telak qui déverse de l'eau dans une vasque peu profonde. Toutefois, l'eau qui en ruisselle semble bien sombre. Vous en prenez dans vos mains et vous l'examinez à la lueur de votre lanterne. Oh, par Telak ! Ce n'est pas de l'eau : c'est du sang ! Quelle malédiction s'est abattue sur ces lieux ? Vous vous précipitez hors de la salle. Rendez-vous au [271](#).

## 51

Toute la journée se passe à attendre en compagnie de Lecarte et à vous raconter l'un à l'autre des histoires inquiétantes. Finalement, à l'heure où le soleil se couche, un martèlement de sabots venant de l'ouest retentit. En plus de ceux que vous avez combattus, voici six autres Hommes-Lézards. C'est un escadron impressionnant que vont devoir affronter deux aventuriers et un Tigre ! Les guerriers s'élancent en direction des taillis. Et voilà : plus moyen de s'échapper maintenant. Rendez-vous au [36](#).

## 52

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [180](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [115](#).

## 53

Maintenant qu'une demi-douzaine d'Hom-mes-Lézards sont à votre poursuite, il vous faudra plus que de la chance. Ils chevauchent des Lézards de selle très semblables au vôtre. Vous éperonnez votre destrier et vous vous éloignez au grand galop des lignes ennemies. La chasse est ouverte ! Rendez-vous au [177](#).

## 54

Vous vous faufilez entre les arbres, sursautant à chaque bruit. Après quelques pas seulement, vous débouchez dans une petite clairière verdoyante, parsemée de buissons où éclatent les vives couleurs de fleurs et de fruits. « C'est vraiment trop beau pour être vrai, pensez-vous. Serait-ce un piège ? » Allez-vous pénétrer dans la clairière (rendez-vous au [279](#)), ou bien continuer imperturbablement votre route (rendez-vous au [257](#)) ?

## 55

« Aaahh ! » Vous venez de basculer par-dessus le bord. Vous atterrissez sur un amoncellement de planches cassées et autres débris. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, vous devez déduire le nombre de points d'ENDURANCE équivalent. Si vous faites 5 ou 6, la chance vous a souri et vous n'êtes pas blessé. Après vous être reposé un moment à l'endroit de votre chute, vous vous extirpez de cette cave. Rendez-vous au [32](#).

## 56

Vous vous réveillez en sursaut, votre corps se raidit et vos cheveux se dressent sur la tête. Quelque chose rampe le long de la branche dans votre direction, traînant un fardeau. Le sang se glace dans vos veines, vous voudriez disparaître à l'intérieur du tronc contre lequel vous vous collez. La chose grandit de plus en plus et vous pouvez entendre le faible râle de sa respiration. Qu'allez-vous faire : passer à l'attaque (rendez-vous au [225](#)), allumer une lanterne (rendez-vous au [143](#)) ou simplement rester

immobile dans l'espoir que la chose ne vous remarquera pas (rendez-vous au [352](#)) ?

## 57

Soudain des Hommes-Lézards surgissent de partout, brandissant leurs armes. Vous n'avez aucune chance. Vous vous écroulez sur le sol tandis que votre sang s'écoule, et la dernière chose que vous entendez est le rire de Laskar, l'incarnation du Mal. Votre aventure prend fin ici.

## 58

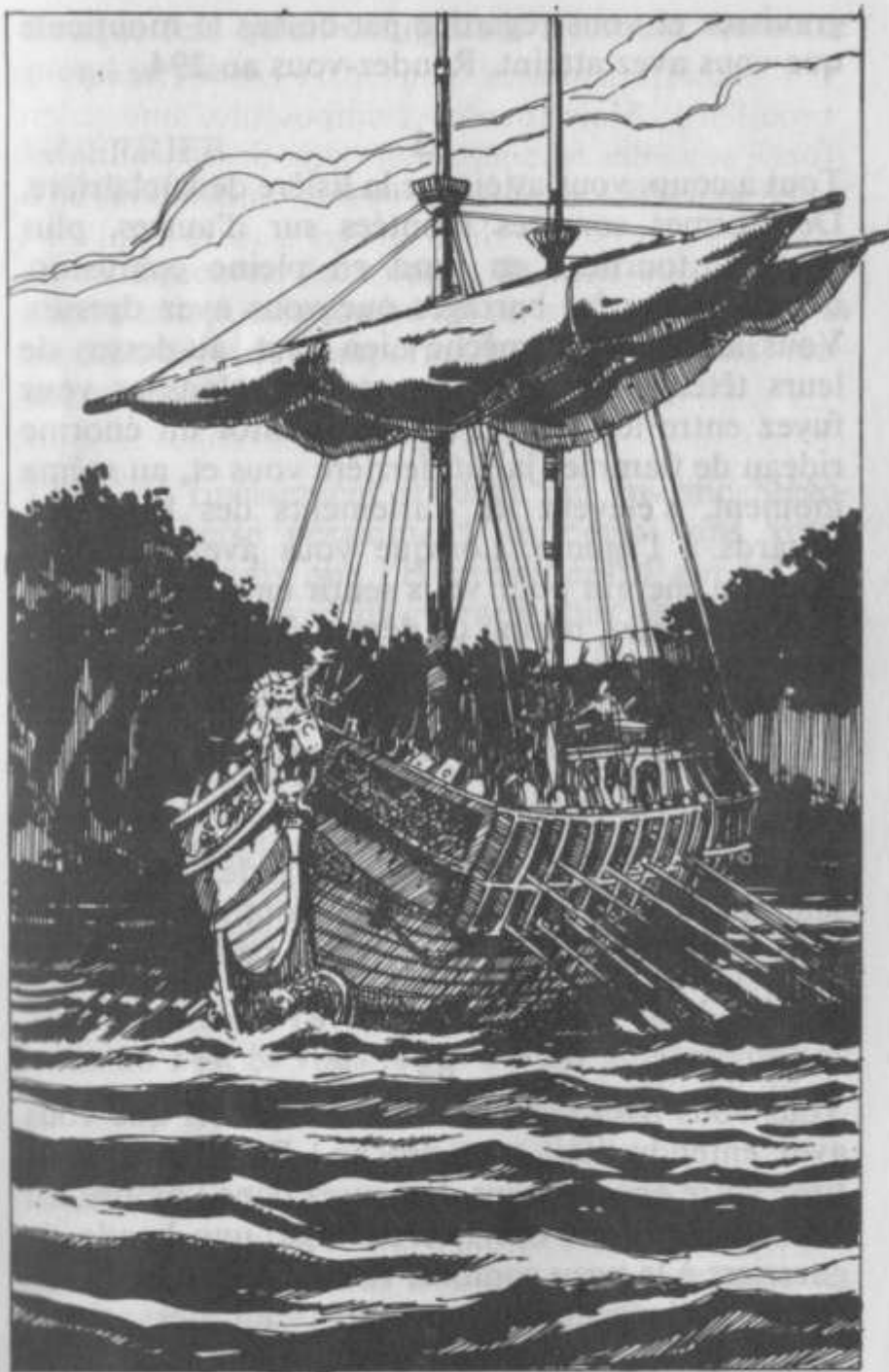
Vous armant de courage en prévision d'un piège, vous avancez le bras et vous saisissez un petit objet dur. Doucement, nerveusement, vous vous en emparez, vous attendant à chaque seconde à une mésaventure. L'objet, une petite idole sculptée dans un étrange métal, représente un dieu à tête de panthère, pareil aux personnages de plus grande taille disposés autour du temple envahi par la végétation. Vous glissez la statuette dans votre sac à dos et pressez le pas pour vous rendre au [245](#).



## 59

Le Lézard que vous montez est excité, mais vous êtes un bon cavalier et la technique est peu ou prou la même qu'avec un cheval. Vous saisissez les rênes et vous vous hissez sur la petite selle. Du talon vous donnez l'impulsion et, avec un cri perçant, votre monture s'élançe. Après tout, vous n'êtes peut-être pas si expert que cela : le Lézard est très difficile à contrôler quand il galope sur deux pattes seulement ! Lancez deux dés. Si vous obtenez plus que votre total d'**HABiLETÉ**, rendez-vous au [260](#). Si vous obtenez moins ou autant que votre total d'**HABiLETÉ**, rendez-vous au [91](#).





60 *Emergeant du brouillard, majestueuse  
et imposante, une galère fonce sur vous !*

## 60

Un clapotis assourdi vous parvient à travers le brouillard. Majestueuse et imposante, une galère fonce sur vous ! Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [6](#). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [136](#).

## 61

La roulotte branlante est remplie à ras bord des objets les plus hétéroclites. Des chauves-souris pendent à des crochets, des jarres de verre contenant des choses étonnantes s'alignent sur les étagères, d'étranges tapisseries s'empilent sur le plancher. Dans les coins, des chandelles vacillent et dansent comme si elles étaient vivantes, projetant des ombres singulières. Le vieil homme dit : - Bienvenue, jeune homme, dans la demeure d'Œil-Blanc. Je suis marchand. Je m'occupe de tout et de rien : les conseils, les objets rares d'ici et d'ailleurs, je soigne, j'apporte le réconfort, je procure la nourriture et le repos. Je donne et je reçois, le troc est honnête. Maintenant, raconte-moi ton histoire et tu pourras rester ici pour la nuit... Avez-vous l'intention de la lui raconter (rendez-vous au [11](#)) ou préférez-vous ne rien dire (rendez-vous au [108](#))?

## 62

Avec un grognement, l'Homme-Lézard bascule pardessus bord de la tranchée. Sa chute fait un bruit écoeurant et son corps disloqué reste immobile. Heureusement pour vous, il s'est embroché sur son épée ; vous gagnez 1 point de CHANCE. VOUS continuez de suivre la tranchée jusqu'à une volée de marches en bois grossièrement assemblées. Vous les gravissez et vous regardez par-dessus le monticule que vous avez atteint. Rendez-vous au [294](#).

## 63

Tout à coup, vous atteignez la lisière de la clairière. Des formes sombres montées sur d'autres, plus grandes, tournent en rond en pleine confusion, déroutées par les barrages que vous avez dressés. Vous lancez votre mèche bien haut, au-dessus de leurs têtes, puis vous tournez les talons et vous fuyez entre les arbres. Presqu'aussitôt un énorme rideau de flammes jaillit derrière vous et, au même moment, s'élèvent les hurlements des Hommes-Lézards à l'agonie. Lorsque vous avez parcouru assez de chemin pour vous sentir en sécurité, vous vous retournez, rempli de dégoût à l'idée de ce que vous avez fait. On vous a toujours appris à combattre loyalement et vous avez le sentiment d'avoir failli à ce devoir. Lecarte arrive à votre hauteur, tout sourire. - Viens, mon ami, partons.

Il vous tend sa grosse main et vous aide à monter en selle derrière lui. Vous voilà en route pour Capra avec Snag qui gambade entre les pattes de votre monture. Rendez-vous au [89](#).

## 64

Vous vous figez sur place. Le dernier cri que vous avez entendu était tout proche ! En silence, vous tirez votre épée et vous demeurez dans l'ombre, en attente. Poussant des cris de rage, une bande de guerriers à la peau sombre, vêtus de peaux de panthères, s'élancent sur vous du haut des arbres, armés de longs couteaux qui cinglent l'air. Mais vous êtes prêt à les recevoir, et vous bondissez à l'attaque. Ils sont cinq et attaquent deux par deux.

Chaque fois qu'un combattant s'écroule, un autre prend sa place.

**GUERRIER PANTHÈRE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6**

Si vous recevez deux coups de suite ou que votre total d'ENDURANCE tombe à 4 ou moins, rendez-vous au [381](#). Si vous l'emportez sur les Guerriers, Rendez-vous au [155](#).

## 65

Dans un rugissement strident, un énorme Stégosaure traverse pesamment les rangs dans votre direction tandis que l'Homme-Lézard qui est sur son dos hurle un cri de guerre à vous glacer le sang.

STÉGOSAURE HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 10

Lancez un dé à chaque Assaut. Si vous obtenez 6, vous avez été touché d'un coup de fronde tiré par le cavalier Homme-Lézard. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous réussissez à atteindre le Stégosaure deux fois de suite, ou à le tuer, vous pouvez vous enfuir. Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [187](#). Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [144](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [47](#).

## 66

« Oh oh ! » dit une voix au grondement profond. Vous vous sentez soulevé par le col et on vous fait tourner. Vous vous trouvez nez à nez avec les traits, décidément laids, d'un grand Orque.

Un Umin ! Un Umin ! hurle-t-il. La cérémonie tourne au tumulte. Le Chaman hurle :

- Un sacrifice ! En l'honneur du Seigneur Hashak ! Allez !

Qu'allez-vous faire : combattre (rendez-vous au [265](#)) ou déposer les armes (rendez-vous au [343](#)) ?

## 67

L'étroit tunnel semble être formé d'une partie du toit effondrée sur le passage. Avant de vous y aventurer, vous tâtez le sol de la pointe de votre épée pour vérifier qu'il est sûr. On dirait que le soubassement est solide, quoique vous ayez fait voltiger quelques particules de poussière. Vous vous faufilez à l'intérieur. Vous

n'allez pas très loin : à l'autre extrémité, il débouche sur une salle. Vous progressez encore un peu, puis le sol se dérobe et vous tombez. Rendez-vous au [19](#).



## 68

Cette niche servait sûrement à entreposer de l'eau, du vin ou un autre liquide, car elle contient les débris de plusieurs jarres brisées. Elles sont d'une fabrication ancienne et soignée mais ne semblent rien contenir qui soit digne d'intérêt. De votre épée vous remuez encore les débris mais rien n'en sort. Maintenant vous pouvez examiner l'autre niche (rendez-vous au [168](#)), ou quitter la salle (rendez-vous au [274](#)).

## 69

Le Commandant et l'un des Gobelins des Marais se lancent à l'attaque tandis que les autres se précipitent pour éteindre la poix enflammée. Ils ne vous affronteront que lorsque vous aurez défait vos deux premiers adversaires.

### HABILETÉ ENDURANCE

COMMANDANT	7	9
Premier GOBELIN	6	5
Deuxième GOBELIN	6	5
Troisième GOBELIN	5	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [193](#).

## 70

Après avoir essuyé la sueur de vos mains moites, vous saisissez le pommeau de votre épée et vous vous apprêtez à combattre. Vous pouvez affronter ces créatures de cauchemar deux par deux. Cependant, si un de vos coups devait porter, leur ossature répugnante est si résistante que votre épée ne leur ferait perdre que 1 point d'ENDURANCE.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ISHKARIM	9	8
Deuxième ISHKARIM	8	9
Troisième ISHKARIM	7	8
Quatrième ISHKARIM	8	10

Si vous l'emportez, vous pouvez vous emparer du joyau et partir par la petite porte qui mène aux escaliers. Rendez-vous au [87](#).

## 71

De la tranchée où vous vous trouvez, vous entendez un martèlement sourd. Vous essayez de vous faire aussi petit que possible. Un énorme Lézard que chevauche un cavalier Homme-Lézard, franchit d'un bond la tranchée et s'éloigne. Après vous être épousseté, vous poursuivez votre chemin en rampant. Rendez-vous au [104](#).

## 72

Les heures passent. Les jours passent. Aucun secours à l'horizon. Bientôt les vautours vont venir vous déchieter jusqu'à l'os. L'aventure est terminée pour vous (mais pas pour les vautours).



73 Les Orques s'avancent et chacun imprime la marque de ses dents dans le corps du défunt.

## 73

Vous vous approchez en rampant pour aller vous tapir dans des buissons assez bas, non loin des silhouettes. Au sommet du monticule, vous observez les Orques, qui se sont tous mis en rang pour rendre un dernier hommage à quelqu'un qui semble avoir été, parmi les Orques, un personnage très éminent (et maintenant tout ce qu'il y a de mort). Vous vous glissez subrepticement en bout de file. Personne ne vous prête attention ; ils ont tous l'air très ému et solennel. Il ne fait pas de doute que le cher disparu était aimé de ces Orques car nombre d'entre eux ne se cachent pas pour pleurer. La colonne avance et vous vous rapprochez de plus en plus du catafalque. A cet instant, vous vous souvenez d'un jour que vous étiez assis en compagnie de votre précepteur à Vymorna ; vous aviez bien ri de cette tradition orque qui veut que ceux qui portent le deuil impriment la marque de leurs dents dans le corps du défunt. Comment faire pour vous tirer de ce mauvais pas ? Attaquer l'Orque le plus proche (rendez-vous au [265](#)), faire semblant de mordre (rendez-vous au [250](#)) ou bien planter effectivement vos dents dans le cadavre (rendez-vous au [392](#)) ?

## 74

Quel endroit magnifique ! Des colonnes se dressent de chaque côté pour disparaître dans l'ombre. Mais là, devant vous, quel spectacle ! Les murs sont ornés d'armes et de boucliers, et recouverts de fresques évoquant des faits d'armes. Et, au centre, se dresse un magnifique autel dédié à Telak, avec au sommet un petit socle sur lequel est posé un splendide rubis ! Est-ce là l'Œil de Telak ? Vous regardez avec circonspection autour de vous, scrutant la pénombre. Dans l'une des parois de l'autel se trouve une petite porte qui donne manifestement sur les escaliers qui mènent au temple où vous devez rencontrer Laskar. Allez-vous vous approcher de l'autel (rendez-vous au [229](#)) ou bien sortir par la petite porte (rendez-vous au [87](#)) ?



## 75

Votre équipement et vos armes sont lancés aux guerriers ; on se saisit de vous et on vous emmène sur une plate-forme éloignée tout en haut des arbres. C'est là que vous restez allongé jusqu'au coucher du soleil, immobile, dévoré par la soif. Quand la lune se lève, vous essayez de vous détendre et de dormir, mais vous avez terriblement peur. Venant du sous-bois, vous parvient un piétinement continu. Vous vous approchez du bord de la plate-forme : des formes vont et viennent à la lueur de la lune, ce sont des Panthères, par dizaines. Derrière vous, vous entendez marcher sur la plateforme, quelque chose vous déséquilibre et vous tombez. Les Panthères vous fixent, le regard brillant de gourmandise. Leurs griffes jaillissent. C'en est fini de votre quête, mais leur dîner est servi !

## 76

Vous marchez à grands pas à travers le paysage rocailleux, fort content de vous-même. Quand le soleil décline, vous avez atteint à nouveau une plaine sablonneuse, parsemée d'arbres de-ci de-là, et la jungle, sur votre droite, dresse toujours sa masse inextricable. Il serait maintenant temps de chercher un endroit sûr où passer la nuit, mais il n'y a rien en vue. Et puis... non, ce n'est pas vrai ! Vous venez d'apercevoir une lumière entre les arbres. Vous vous approchez prudemment. Qui s'attendrait à trouver en ces lieux sauvages et déserts une roulotte, une roulotte de gitan ? Elle est là, à l'ombre d'un bouquet d'arbres rabougris ; une vieille haridelle somnolente est en train de paître l'herbe rare, non loin de là. Vous pouvez vous approcher de la roulotte (rendez-vous au [268](#)) ou bien attendre et observer (rendez-vous au [366](#)).

## 77

Vous vous esquiviez pour regagner le vestibule. Vous vous tapissez dans la pénombre afin de décider ce que vous allez faire. Tout à coup, des bruits de pas résonnent dans l'escalier qui vient

du temple de Telak. La porte s'ouvre violemment et un groupe d'Hommes-Lézards apparaît. Vous n'avez aucune chance face à eux. Ils s'emparent de vous. Vous vous débattez mais en vain. Ils vous traînent à l'intérieur du temple devant Laskar. Le vieil homme se retourne avec un rictus de pure méchanceté sur le visage. L'un des Hommes-Lézards tend à Laskar une chose enveloppée dans des chiffons. Il le défait avec avidité et contemple une superbe et longue épée, l'Arme de Telak à n'en pas douter.

- Et maintenant, idiot que tu es, est-ce que tu as les Yeux ? demande le vieil homme d'une voix grinçante.

Vous fouillez dans votre paquetage et vous en sortez toutes les pierres précieuses que vous avez trouvées au long de votre périple (si vous n'en avez pas, rendez-vous au 57). D'un geste méprisant, vous les éparpillez sur le sol. Laskar se précipite pour les ramasser en criant de joie, et vous le bousculez. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [46](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, Rendez-vous au [57](#).

## 78

Une porte aux ferrures de laiton s'ouvre, révélant un étroit passage qui, à son tour, mène à la grande salle. Là, aucun signe de vie, mais un alignement de larges tables de pierre. D'après les taches rouges dont elles sont éclaboussées, il semblerait qu'elles aient servi à disséquer des corps ou à célébrer quelque rite sinistre. Tout au long des murs sont éparpillés des tessons de jarres et de vases brisés, mais la plupart semblent ne contenir que des cendres. De quoi, de qui ? Vous n'osez y songer ! Des passages s'ouvrent droit devant vous et sur la droite. Après avoir jeté un coup d'oeil sur les deux corridors, vous décidez d'emprunter celui de droite. Rendez-vous au [385](#).

## 79

- Nous avons le choix entre plusieurs solutions, vous déclare Lecarte. Nous pouvons rejoindre Capra, mais les Hommes-Lézards risquent de nous rattraper, d'autant plus que nous ne disposons que d'une seule monture. D'un autre côté, nous pourrions attendre qu'ils arrivent et les repousser. Mais il y a encore une possibilité : je tiens d'un vieux marchand de Kallamehr une substance inflammable. Si nous pouvions tromper les Hommes-Lézards, les attirer dans un piège et nous servir de cette substance, nous pourrions les effacer de la surface de Titan ! Mais je dois dire que je ne suis pas sûr de la réussite de ce plan, aussi la décision te revient-elle.

Allez-vous rejoindre Capra (rendez-vous au [120](#)), attendre sur place pour livrer bataille (rendez-vous au [51](#)) ou tendre un piège aux Hommes-Lézards (rendez-vous au [349](#)) ?

## 80

Vous poursuivez votre marche, les yeux maintenant bien ouverts, afin de détecter la moindre menace. Une heure s'étant écoulée sans incident, vous faites halte et vous vous restaurez (à condition que vous ayez des Provisions). Il se peut que vos réserves s'amenuisent. Si vous voulez partir à la recherche de nouvelles Provisions, rendez-vous au [54](#) ; si vous préférez reprendre votre chemin, rendez-vous au [257](#).

## 81

En prenant garde de ne pas trébucher sur les éboulis de rocher, vous conduisez le Tyrannosaure au bord de la crête. Si vous pouvez l'y mener avant qu'il ne vous attaque, son apparition devrait pouvoir détourner l'attention du Tricératops ! Au moment où vous atteignez le bord, il tente une dernière ruade. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [34](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [132](#).

## 82

Vous ouvrez la porte d'un coup et vous pataugez dans l'eau noire. Puis vous gravissez péniblement un passage abrupt, laissant derrière vous des empreintes qui se remplissent immédiatement d'eau. Le passage oblique vers la droite, puis se divise en deux branches. Vous pouvez prendre celle de droite (rendez-vous au [244](#)) ou celle de gauche (rendez-vous au [395](#)).



## 83

Vous gardez la tête constamment baissée afin que votre capuchon dissimule vos traits et vous soulevez le chariot pour permettre à l'Homme-Lézard mutant de remettre la roue en place. Plein d'impatience, le prêtre saute dedans sans vous remercier et il fait claquer son fouet pour stimuler le mutant. Au moment où celui-ci passe devant vous, il aperçoit votre visage : ses yeux s'écarquillent, remplis d'effroi. Vous lui adressez un clin d'œil tandis qu'il détale, le fouet de son maître cruel s'abattant sur ses épaules. Vous gagnez 1 point de CHANCE. VOUS passez votre chemin. Rendez-vous au [319](#).

## 84

Eux aussi semblent attendre, immobiles sur leurs destriers. Les étranges Lézards vous fixent de leur regard dénué d'émotion. Vous tressaillez et votre corps est parcouru d'un frisson de mauvais augure. Et puis, sans que leurs maîtres aient prononcé la moindre parole ni fait le moindre signe, les Lézards de selle se rapprochent lentement de vous. Rendez-vous au [309](#).

## 85

- Allons, vous finirez bien par prendre quelque chose, même si ce n'est qu'une amulette porte-bonheur.

Vous vous penchez pour examiner le bric-à-brac de l'homme de haute taille : une jarre d'essence de lotus noir, un éblouissant carré de tissu dont Lecarte prétend qu'il est fait d'or, une statuette représentant un homme à tête de panthère, une massue finement ouvragée, une breloque d'Orque en cuivre ciselé et un flacon de liquide pourpre. Choisissez un objet, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [223](#).

## 86

Vous passez la tête hors du tonneau. Un étrange spectacle s'offre à vous. Tirée par un Homme-Lézard mutant tout rabougri, une carriole a versé et perdu une roue. Le passager, un vieil Homme-Lézard à l'air implacable, roue de coups l'infortunée créature. Vous ne comprenez pas les paroles qu'il profère, mais sa fureur ne fait pas de doute et, tout en protégeant ses yeux de la lumière du soleil, il le frappe du manche de son fouet. Le prêtre (car c'en est un) pousse un soupir d'exaspération et regarde autour de lui dans l'espoir que quelqu'un vienne l'aider. Vous vous recroquevillez à nouveau, mais avez-vous été assez rapide ? *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [134](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [105](#).



86 *Un vieil Homme-Lézard roué de coups  
l'infortuné mutant tout rabougri.*

## 87

La porte cède assez facilement, donnant sur un étroit passage grossièrement taillé qui monte sur une certaine distance. Il finit par déboucher sur une petite chambre aux murs lisses. Un autre passage s'ouvre sur la gauche. Mais ce qui vous intéresse, ce sont les escaliers qui montent en spirale vers Laskar et la liberté ! Rendez-vous au [301](#).

## 88

Vous saisissez votre épée et vous vous en servez pour frapper l'oiseau répugnant malgré les rafales qui vous ballottent.

PTÉRODACTYLE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 9

Si vous réussissez à porter trois coups au gigantesque volatile, il vous laissera choir. Rendez-vous au [131](#).

## 89

Vous atteignez les murs accueillants de Capra et bientôt vous êtes en sécurité à l'abri de ses épaisses palissades de bois. Jadis petit comptoir commercial, la ville est maintenant bondée de nomades et de fermiers qui craignent les attaques répétées des hordes sauvages d'Hommes-Lézards. Les habitants sont bouleversés par les nouvelles venues de Vymorna et ils font tout leur possible pour que vous vous sentiez le bienvenu. Tout ce que vous désirez, à vrai dire, c'est un peu de repos, mais vous finissez par vous retrouver à la Maison du Conseil et vous passez la plus grande partie de la nuit à raconter le siège. Cependant, même les parents angoissés qui réclament des nouvelles des habitants de la cité assiégée se rendent compte que vous avez besoin de sommeil, et ils finissent par vous laisser seul. Rendez-vous au [202](#).

## 90

La porte résiste. Derrière vous résonnent des bruits de pas dans l'escalier. Vous vous lancez à nouveau contre la porte de toutes vos forces, mais en vain : elle ne bouge pas. L'autre porte s'ouvre violemment et vous vous trouvez soudain en face de quatre Hommes-Lézards au rictus impitoyable. Vous devez les combattre deux par deux.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME-LÉZARD	8	7
Deuxième HOMME-LÉZARD	7	7
Troisième HOMME-LÉZARD	9	7
Quatrième HOMME-LÉZARD	7	8

Si vous réussissez à vaincre vos quatre adversaires, rendez-vous au [38](#).

## 91

C'est au hasard plus qu'à votre jugement que vous devez diriger le Léopard dans la bonne direction, loin de la bataille. Vous bondissez à travers les rangs disloqués des Hommes-Lézards. Devant vous, au-delà des dernières barricades et de quelques soldats stupéfaits, il y a l'espace et... la liberté. Vous forcez votre monture pour franchir les barricades. Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 5, rendez-vous au [263](#). Si vous faites 6, rendez-vous au [260](#).



## 92

La lumière soudaine est aveuglante. Mais c'est l'énorme Panthère Noire qui est la première à reprendre ses esprits. Toutes griffes dehors, elle s'élançe sur vous et vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE.

PANTHÈRE NOIRE HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous venez à bout de la sauvage créature, rendez-vous au [44](#).

## 93

Vous vous faufilez hors du château dès que les premiers rayons de lumière touchent les plus hautes tours. Loin à l'ouest, vous pouvez entendre les rumeurs de la bataille tandis qu'un groupe de défenseurs se lance dans une attaque suicidaire contre les lignes des Hommes-Lézards, dans l'espoir de détourner l'attention. Vous vous glissez furtivement parmi les maisons détruites jusqu'à un boyau qui passe sous les défenses au pied des murs. Vous devrez bientôt décider si vous allez vers la plaine ou vers le fleuve, mais d'abord il faut quitter l'enceinte de la cité ! Vous vous faufilez le long des tranchées, engoncé dans votre manteau, jusqu'à ce que le chemin que vous suivez se sépare en deux. Allez-vous prendre à droite (rendez-vous au [206](#)) ou suivre le chemin de gauche (rendez-vous au [296](#)) ?

## 94

Tout au long du jour, Ariella, la déesse du soleil, vous envoie ses rayons resplendissants. A chaque pas, vous entendez un cri perçant ou un grondement. Vous poursuivez votre route vers l'est à travers l'inextricable enchevêtrement du sous-bois. Vers midi, vous croisez une petite Panthère, mais la bête ne tarde pas à détalier - vous ne savez pas qui a eu le plus peur, elle ou vous. A l'heure où le soleil commence à décliner derrière vous, c'est avec plaisir que vous entendez le bruit du fleuve maintenant tout proche, bien que vous ne puissiez le voir. Au fur et à mesure que vous avancez, le sol devient de plus en plus détrempé et, bientôt,

vous avez du mal à rester sur la terre ferme. Vous allez de-ci, de-là, contournant de profondes fondrières et vous finissez par patauger dans le sol gorgé d'eau. Vous pouvez établir votre campement sur place (rendez-vous au [278](#)) ou aller plus loin dans l'espoir de trouver un terrain un peu plus ferme (rendez-vous au [378](#)).

## 95

Vous y arrivez, mais de justesse ! Tout en descendant l'étroit corridor, vous entendez encore les moellons que vous avez délogés rebondir contre les parois du puits avant de sombrer dans les profondeurs. Le passage se termine par cinq marches de faible hauteur qui mènent à une autre porte branlante. En tendant l'oreille, vous entendez des claquements, peut-être une porte qui bat au vent. Vous écoutez à nouveau, mais le bruit semble avoir cessé. Vous poussez la porte et elle cède avec un grincement si strident que vous avez peu de chances de surprendre ceux qui se trouvent dans la pièce ! Rendez-vous au [153](#).

## 96

Meurtri et contusionné, aveuglé par le sang qui s'écoule d'une estafilade que vous avez reçue au front, vous avancez en chancelant comme dans un brouillard. Quelqu'un - ou quelque chose - vous bouscule violemment et vous envoie vous étaler en plein milieu de la mêlée. Rendez-vous au [144](#).

## 97

Vous vous frayez un passage à travers l'enchevêtrement du sous-bois. Le soleil vient de se lever et les animaux nocturnes regagnent leur tanière pour éviter les atteintes du soleil. Toutes sortes de bêtes poussent des cris perçants et jacassent au-dessus de votre tête. Vous ne tardez pas à être inondé de sueur et vous voudriez vous arrêter, mais le temps presse et vous continuez votre marche. Rendez-vous au [204](#).

## 98

Vous accompagnez cet homme étrange qui tend une embuscade aux Hommes-Lézards. Vous devez vous contenter d'observer quand ses flèches atteignent deux d'entre eux. Ensuite, bondissant des branches basses d'un arbre voisin, le Tigre aux dents acérées comme des sabres bondit sur l'ennemi. Les montures des Hommes-Lézards reculent, font demi-tour et s'enfuient. Snag s'élance à leur poursuite pendant un certain temps, puis il abandonne et revient au cœur de la mêlée. Il flaire les corps des Hommes-Lézards avant de relever le museau et de revenir en trotinant vers son maître. Rendez-vous au [240](#).

## 99

Un Ptérodactyle aux ailes immenses, chevauché par un Homme-Lézard, plonge à l'attaque de cette nouvelle proie en poussant des hurlements de joie. A chaque fois qu'il fond sur vous, l'Homme-Lézard tente de vous atteindre avec son javelot. Considérez-les tous deux comme des adversaires séparés. Si la créature et celui qui la monte ne vous ont pas tué au bout de six Assauts, ils s'envoleront. Si vous réussissez à l'éliminer, la bête s'abattra sur le sol, permettant à l'Homme-Lézard de sauter à bas et de vous attaquer.

### HABILETÉ ENDURANCE

PTÉRODACTYLE	7	9
HOMME-LÉZARD	6	7

Si vous survivez à cette attaque, vous pouvez poursuivre votre voyage. Rendez-vous au [164](#).



99 *Un Pterodactyle aux ailes immenses, chevauché par un Homme-Lézard, plonge à l'attaque.*

## 100

Surgissant de derrière votre refuge, un autre grand Orque s'élance. Vous poussez un soupir de satisfaction et de soulagement, mais vous gardez la tête baissée. L'Orque est accueilli par un autre.

- Hello, cousin Skaldak ! Du as un gros rhube, on dirait.

- Heuuh ? répond Skaldak. Ce n'est pas moi qui ai éternué. Ça vient de ce buisson, là !

Le bruit de leurs pas se rapproche. Manque de chance ! Rendez-vous au [66](#).

## 101

La clef entre bien dans l'antique serrure mais il faut forcer beaucoup pour la faire tourner. Elle finit par céder avec un cliquetis réconfortant et le coffret s'ouvre. Il contient un resplendissant diamant posé sur un coussin de tissu pourpre très abîmé. Vous avez le souffle coupé à la vue de sa taille. Il doit valoir une fortune ! Reprenant vos esprits, vous glissez la pierre dans votre sac à dos et vous continuez votre chemin pour aller examiner l'autre salle. Rendez-vous au [312](#).

## 102

Vous titubez. La brume est plus épaisse que jamais. Des pierres et des cailloux blancs de plus en plus nombreux jonchent le sol, rendant la progression incroyablement malaisée. Un nouveau hurlement retentit, derrière vous cette fois. Ou bien vous êtes encerclé, ou bien vous tournez en rond ! Les cailloux crissent sous vos pieds et, quand vous baissez les yeux, oh, horreur ! ce n'est pas sur des cailloux que vous marchez, mais sur un tapis de petits os blanchis. Autour de vous, des ombres planent dans la brume avec des hurlements qui vous figent le sang. Votre instinct vous dit de fuir, mais où ? Allez-vous vous sauver à toutes jambes

(rendez-vous au [195](#)) ou rester là où vous êtes (rendez-vous au [39](#)) ?

### 103

Vous reprenez votre voyage en direction de l'est cette fois. Le paysage que vous traversez est désert, il y a peu de signes de vie. Bientôt le relief s'accroît. Vous faites halte à l'ombre d'un bouquet d'arbres, à mi-pente d'une colline rocailleuse, prêtant l'oreille aux cris des animaux qui partent en chasse à la nuit tombée. Le matin, vous poursuivez votre route, et vous apercevez pour la première fois à l'horizon la jungle qui s'étend devant vous, au-delà de l'étendue désertique. Rendez-vous au [377](#).

### 104

A l'évidence, cette partie de la tranchée a été le théâtre de combats récents car des corps ensanglantés y gisent, enfouis dans la boue. Il semble qu'une unité de défenseurs de la cité a tenu une importante position face à une offensive des Orques et des Gobelins, mais ont fini par succomber sous le nombre. Cependant, il n'y a plus maintenant aucun signe de vie. Vous devez choisir le chemin que vous allez emprunter. Vous pouvez partir à gauche (Rendez-vous au [18](#)), à droite où le chemin mène presque certainement à la rivière (rendez-vous au [380](#)) ou emprunter le boyau central (rendez-vous au [277](#)).

### 105

Le vieux prêtre vous a vu et il est en train de vous ordonner de lui venir en aide car son bon à rien de serviteur est uniquement occupé à se prosterner à ses pieds couverts d'écaillés. Vous vous rendez compte que votre capuchon, votre manteau et toute la boue dont vous êtes couvert, ont fait croire au prêtre (qui a la vue basse) que vous êtes un de ces Hommes-Lézards mutants ! Vous devez faire face à la situation. Vous pouvez venir en aide au prêtre (rendez-vous au [283](#)) ou bien l'attaquer (rendez-vous au [157](#)).

## 106

Vous courez à toutes jambes le long du corridor, la chaleur de l'incendie vous brûle la nuque et des nuages de fumée montent en volutes de la salle. Le passage débouche sur un tunnel plus large, que vous suivez en toussant et en suffoquant. Vous arrivez enfin dans une grande pièce et vous vous arrêtez pour reprendre haleine et examiner les lieux. Il y a là plusieurs dalles de pierre pareilles à des tables, qui ont manifestement été utilisées à des fins macabres car elles portent toutes les éclaboussures brun foncé de vieilles taches de sang. Vous vous arrêtez près de l'une d'elles et vous défaites votre ballot, l'agitant bien pour être sûr que des serpents ne se cachent pas dans ses replis. A l'intérieur du ballot, enveloppée dans un tissu huilé pour l'empêcher de perdre son éclat, une épée magnifiquement ornée, gravée et incrustée de pierreries. Mais il manque quelque chose à l'extrémité du pommeau. Il s'agit bien sûr de l'Arme de Telak (inscrivez 2 points de CHANCE supplémentaires sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous contemplez l'arme prestigieuse avant de l'envelopper à nouveau et vous la fixez sur votre dos pour plus de sécurité. Vous pouvez maintenant quitter la salle en prenant à gauche (rendez-vous au [385](#)) ou continuer tout droit (rendez-vous au [357](#)).

## 107

Vous dirigez votre petite embarcation le long de la rive sud de la rivière, sans trop vous approcher pour éviter de vous accrocher aux branches d'arbres qui la surplombent. Vous réalisez que vous êtes en train de longer l'extrémité nord des abominables marais de palétuviers de Silur Cha, repaire des Hommes-Lézards envahisseurs qui sont en train d'abattre pierre à pierre votre bien-aimée Vymorna. Les arbres s'assombrissent et prennent un aspect menaçant. Ils recèlent des dangers cachés pour vous. Allez-vous poursuivre votre navigation en suivant le même cap (rendez-vous au [359](#)) ou bien gagner le milieu du courant (rendez-vous au [12](#)) ?

## 108

- Pourquoi ne parles-tu pas, mon garçon ? Tu n'as rien à craindre de moi. Je ne suis au service de personne sinon de moi-même et c'est pour cela que je ne veux de mal à quiconque. Et nul ne peut me nuire pour la même raison. J'ai su y veiller. Le vieil homme vous fixe de son regard chaleureux et vous sentez votre humeur chagrine s'évanouir. Vous racontez à Œil-Blanc l'histoire de votre voyage et du siège, vous lui parlez de vos rêves et de vos espoirs et de bien d'autres choses encore. Vous parlez, vous parlez, comme si quelque chose vous contraignait à poursuivre. Et puis, à la fin, votre histoire terminée, vous vous enfoncez dans votre siège avec l'impression d'avoir été piégé par le vieux Gitan à la face parcheminée. Vous ne savez que faire. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [285](#)), ou ne plus songer qu'à vous détendre et à vous laisser aller devant le vieil homme (rendez-vous au [391](#)) ?

## 109

Les barques approchent. Chacune d'elles porte deux Gobelins des Marais grimaçants à son bord. Il ne fait aucun doute qu'ils s'attendent à l'emporter aisément ! Vous pouvez combattre une embarcation à la fois, deux Gobelins se trouvant dans chacune des trois barques.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	6	5
Deuxième GOBELIN	5	5
Troisième GOBELIN	6	5
Quatrième GOBELIN	5	5
Cinquième GOBELIN	6	5
Sixième GOBELIN	5	5



Si vous l'emportez sur les six Gobelins des Marais, rendez-vous au [275](#).

### 110

Ferraillant sauvagement en tous sens, vous tentez de vous frayer un chemin jusqu'aux chiffons. Dans le combat, les Serpents ne représentent qu'un seul adversaire.

VIPÈRES DES TOMBES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous en venez à bout, vous arrivez jusqu'au tas de chiffons et vous les débarrassez de leurs hôtes visqueux. Pour vous frayer un passage, vous prenez une grosse poignée de chiffons que vous enflammez et jetez dans l'encadrement de la porte. Vous en prenez une seconde poignée, mais quelque chose de long et dur y est enveloppé. Vous le glissez hâtivement sous votre bras en continuant à jeter des chiffons enflammés vers la porte, et vous vous élancez. Vous sautez par-dessus les flammes, vous atteignez la porte et vous vous précipitez dans le corridor, le cœur prêt à éclater. Rendez-vous au [106](#).

### 111

- Eh bien, dit Œil-Blanc, nous ne pouvons pas faire affaire ! Tant pis. Repose-toi, maintenant, car il va bientôt faire jour et tu as encore un long chemin devant toi.

Vous suivez son conseil, vous vous allongez et vous fermez les yeux mais vous n'arrivez pas à trouver le sommeil. Que sait au juste le vieil homme ? Vous finissez cependant par vous endormir. Rendez-vous au [9](#).

### 112

Un gigantesque guerrier Homme-Lézard fonce sur vous ; il brandit une énorme épée au tranchant acéré et il pare vos coups à l'aide d'un bouclier rudimentaire.



112 *Un gigantesque guerrier Homme-Lézard  
fonce sur vous !*

HOMME-LÉZARD HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si le Léopard vous touche deux fois de suite, rendez-vous au [162](#). Si c'est vous qui le frappez deux fois de suite, ou si vous le tuez, lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [192](#). Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [322](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [187](#).

### 113

La messagère s'appelle Katya. Elle est d'accord pour vous accompagner, mais elle ajoute que son cheval n'est pas en mesure d'être monté. Vous partez à pied, traînant la bête souffrante par la bride. Cette nuit-là vous dressez le camp à une demi-journée de marche de la jungle, dont le dais sombre se découpe à l'horizon. Heureux de ne pas être seuls, vous restez tous deux assis auprès du feu à parler tard dans la nuit avant de vous coucher. Au réveil, vous constatez que le cheval de Katya est mort pendant la nuit. Vous continuez donc à pied. Rendez-vous au [272](#).

### 114

Vous êtes étendu dans les hautes herbes, étourdi, le souffle coupé par votre chute. Non loin de vous, il y a un taillis. Allez-vous tenter de vous abriter sous le couvert des arbres (rendez-vous au [341](#)) ou vous relever et affronter l'ennemi (rendez-vous au [189](#)) ?

### 115

« Aïe ! Aïe ! Aïe ! » Votre main a glissé et vous voilà en train de dégringoler le long de la liane, vous brûlant très profondément les mains (vous perdez 1 point d'HABILITÉ). Vous atterrissez sur un petit monticule, semant la panique parmi les mouches et les papillons qui forment un nuage autour de votre tête. Vous vous relevez, vous vous époussetez du mieux que vous le pouvez et vous poursuivez votre marche en vous promettant de ne plus rien tenter d'aussi stupide à l'avenir. Rendez-vous au [170](#).

## 116

Vous vous approchez subrepticement de l'immense machine de guerre. Il y a trois servants, des Gobelins des Marais placés sous les ordres d'un officier Homme-Lézard. Après les avoir enflammées, ils lancent d'énormes balles de paille et de bois préalablement trempées dans un chaudron de poix verte fumante. Allez-vous vous éclipser à nouveau (Rendez-vous au [363](#)), attendre que les soldats soient absorbés par leur tâche et bondir à l'attaque (rendez-vous au [69](#)) ou, si vous avez l'arc de votre père, tirer l'une de ses flèches sur le chaudron de poix (rendez-vous au [222](#)) ?

## 117

Le sol est très spongieux. Vous vous y enfoncez jusqu'aux chevilles mais, heureusement, pas davantage. Après une douzaine de pas précautionneux, le sol redevient ferme et vous pouvez reprendre votre allure normale. Rendez-vous au [194](#).

## 118

Vous vous glissez plus près, faisant corps avec les buissons. Là, les Orques se sont mis en rang pour rendre un dernier hommage à la dépouille qui est exposée sur un grand catafalque au sommet du monticule. Tandis que vous observez la colonne qui avance à pas traînants, un Orque gigantesque arrive. Il s'abîme dans une profonde méditation, juste à droite du buisson où vous vous dissimulez ! Le buisson est très épineux, il vous égratigne le visage et vous chatouille le nez. Et, tout à coup, vous savez que vous allez éternuer ! Et voilà, ça y est. Oh, non ! « Atchoum ! » *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au 100. Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [66](#).

## 119

Vous écartez les lambeaux de rideaux et vous vous trouvez face à face avec un autre Slug Géant. Le combat est inévitable.

SLUG GÉANT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 10

Si vous l'emportez, vous pouvez pénétrer dans cette niche (rendez-vous au [68](#)) ou quitter les lieux et poursuivre votre exploration (rendez-vous au [274](#)).

### 120

Lecarte n'a pas l'air convaincu, mais cela ne vous empêche pas de partir. Le cheval est chargé de larges bâts et de ballots de marchandises, aussi progressez-vous lentement. Les ombres s'allongent quand le soleil s'approche de l'horizon, mais toujours aucun signe de Capra. Et puis, derrière vous, vous entendez un bruit reconnaissable entre mille, le martèlement des sabots. Vous vous retournez, pour voir les silhouettes, sombres qui sont à votre poursuite. Il y a tous les Hommes-Lézards qui vous ont échappé auparavant, plus six autres, que vont devoir affronter deux aventuriers et un Tigre. Allez-vous continuer de fuir (rendez-vous au [135](#)) ou faire volte-face et combattre (rendez-vous au [36](#)) ?

### 121

Dans un grognement, l'Homme-Lézard se réveille, surpris, et, vous apercevant, il sort une dague à lame recourbée.

HOMME-LÉZARD HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9 Si vous l'emportez sur lui, rendez-vous au [368](#).

### 122

Le terrain se termine par un petit monticule où sont éparpillés de rares buissons et des bouquets d'arbres. Au sommet de la colline, une assemblée bigarrée se presse autour d'un grand catafalque. En y regardant de plus près, vous remarquez, en dépit des voiles et des vêtements sombres, que ce sont des Orques ! Sur le côté, un chaman accoutré de façon bizarre saute, tourne et lance dans les airs des os et des entrailles en l'honneur du défunt. Déguisé comme vous l'êtes, il vous est possible de vous approcher plus

encore et de mieux voir. Avant de prendre une décision, *tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [73](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [198](#).

### 123

Vous voilà dans une impasse puisque la tranchée s'arrête devant un mur aveugle. Cette partie-là doit être en cours de construction. En haut, un immense Ptérodactyle survole le champ de bataille en poussant des cris lugubres. Vous vous hâtez de revenir à l'embranchement et, cette fois, vous prenez à gauche. Rendez-vous au [18](#).

### 124

Vous faites le tour en vous faufilant, le dos au mur la plupart du temps, ayant soin d'éviter les gravats et autres débris. Par chance, il semble que le Slug ait l'intention de dévorer les restes d'une grande tapisserie. Vous atteignez le rideau moisi qui ferme la première alcôve. Allez-vous vous aventurer derrière la tenture (rendez-vous au [211](#)) ou attaquer la repoussante créature (rendez-vous au [375](#)) ?

### 125

Le passage voûté mène à une autre salle, très grande celle-là. Vous levez haut votre lanterne et vous jetez un coup d'œil - et vous êtes cloué de stupeur. Aussi loin que porte le regard, c'est pour découvrir un alignement de Guerriers pétrifiés. Leur armure et leurs armes ont été sculptées avec une exactitude étonnante, bien qu'ils semblent étranges et très anciens. Le réalisme est tel que vous pourriez presque jurer qu'ils ont les yeux fixés sur vous ! Allez-vous pénétrer dans cette salle et l'explorer (rendez-vous au [160](#)) ou bien retourner sur vos pas ? Dans ce cas, vous pouvez suivre l'étroit tunnel (rendez-vous au [67](#)) ou le passage voûté à droite (rendez-vous au [41](#)).



125 *Vous jureriez que les Guerriers pétrifiés  
ont les yeux fixés sur vous !*

## 126

Vous n'avez aucune chance de vous enfuir devant cette multitude grouillante ! Vous allez les combattre comme s'il s'agissait d'un seul adversaire.

SURMULOTS HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 11

Après cinq Assauts, vous pouvez prendre la fuite et vous rendre au [203](#).

## 127

Vous frappez le coffre de votre épée, vous essayez, de le forcer avec votre couteau, vous le lancez contre le mur, vous le frappez violemment, mais rien ne semble devoir l'entamer. Vous fouillez parmi les débris pour trouver une clef, mais en vain. Dégoûté, vous jetez le coffre dans un coin et vous pénétrez dans la salle suivante. Rendez-vous au [312](#).

## 128

Vous creusez pendant un certain temps, mais vous n'avancez pas. Vous avez dégagé le mur d'un gros tas de pierres et de débris, cependant il ne semble pas que vous soyez près d'en venir à bout. Vous abandonnez, écoeuré, vous ramassez vos affaires et vous retournez à la crypte. Vous pouvez vous diriger vers la gauche (rendez-vous au [125](#)) ou vous glisser tant bien que mal dans le tunnel (rendez-vous au [67](#)).

## 129

- Quel besoin aurais-je d'armes ? Je suis un homme pacifique et mes amis me protègent. De plus, je refuse de faire du trafic d'armes. Ça, il n'en est pas question !

Œil-Blanc vous lance un regard qui semble dire : « Tu aurais dû t'en douter ! » Rendez-vous au [11](#) pour faire un autre choix.



## 130

Environ une demi-heure avant l'aube, vous passez la porte principale en ruine de Vymorna. Un groupe de soldats vous accompagne pour assurer votre protection aussi loin que possible dans les lignes ennemies. En dehors des vautours et des corbeaux toujours à l'affût, le calme règne dans les fortifications extérieures. Vous avancez lentement, évitant de passer près des maisons et des rues en ruine où vous aviez l'habitude de jouer autrefois. Vous vous dirigez vers la grande plaine ensanglantée où doit avoir lieu le principal engagement. Laissant les ruines derrière vous, vous regardez au loin, en direction des lignes ennemies qui y sont déployées. De tous côtés se dressent des soldats du Mal. Ils poussent un cri de guerre à vous glacer le sang, et la bataille s'engage. Rendez-vous au [220](#).

## 131

Vous tombez, tombez encore, et le vent siffle à vos oreilles. Soulevant une énorme gerbe, vous êtes précipité au fond de la rivière. Vous vous débattez quelque temps avant de remonter à la surface. Vous êtes à quelques brasses de la rive, aussi vous ne tardez pas à l'atteindre et à vous hisser hors de l'eau. Vous vous reposez un moment en regardant autour de vous. A quelque cinquante pas de là est postée une sentinelle, le dos tourné, surveillant une multitude de petites embarcations. Si vous arriviez à en dérober une, vous pourriez remonter la rivière sans grand danger. Qu'allez-vous faire : vous précipiter sur la sentinelle (rendez-vous au [313](#)) ou détourner son attention en jetant quelque chose, un caillou par exemple (rendez-vous au [174](#)) ? Mais vous pouvez aussi la contourner pour gagner ce qui reste des anciens entrepôts (rendez-vous au [158](#)).

## 132

Le Tyrannosaure est sur vous ! Vous tentez d'éviter le claquement de ses mâchoires, mais de quelque façon que vous vous défendiez avec votre épée, vous ne pouvez l'emporter. Vous

n'allez pas tarder à faire connaissance avec ce que bien d'autres ont déjà connu : les entrailles d'un Tyrannosaure. Ce sera votre ultime exploration.

### 133

Laskar se réjouit de vous avoir justement au moment où il a besoin de vous. Mais un groupe d'Hommes-Lézards puissamment armés entre par l'arrière du temple, ayant sans doute suivi le même chemin que vous. Portant un long objet enveloppé dans des chiffons, leur commandant se dirige vers le vieil homme. Il s'adresse à Laskar qui lui répond dans votre langue :

- Ah ! L'Arme de Telak. Maintenant nous allons voir si les légendes sont aussi vraies que certains veulent bien le croire ! Toi ! (Il s'adresse à vous.) Donne-moi les pierres précieuses que tu as trouvées lors de ta petite... euh, disons excursion ! Vous n'avez pas d'autre choix que de lui remettre toutes les pierres que vous avez trouvées lors de vos voyages. (Si vous n'en avez pas, rendez-vous au 57.) Vous jetez la ou les pierres sur le sol. Laskar se précipite pour s'en emparer ; une lueur de folie brille dans ses yeux. Dans un effort désespéré pour vous libérer, vous le bousculez d'un coup de pied. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABiLETÉ**, rendez-vous au 46. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABiLETÉ**, rendez-vous au [57](#).

### 134

Vous attendez que le bruit s'éloigne en gardant bien la tête baissée, avant de jeter à nouveau un coup d'œil. La côte est libre et vous pouvez repartir pour Capra. Rendez-vous au [319](#).

### 135

Vous éperonnez votre cheval, mais déjà les Hommes-Lézards approchent. Enfin les lumières de Capra apparaissent et Lecarte sonne du cor. Quel réconfort d'entendre quelqu'un lui répondre

derrière les murs de la colonie ! Les flèches sifflent autour de vous et vous galopez en zig-zag pour les éviter. Il vous faudra vingt Assauts pour atteindre Capra et se mettre en sécurité. Pour chaque Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez un 6, vous venez d'être touché par une flèche et vous perdez 2 points **d'ENDURANCE**. Si vous arrivez vivant à Capra, rendez-vous au [89](#).

### 136

La galère vous frôle et vous asperge d'eau, menaçant de faire chavirer votre frêle esquif. Puis elle s'éloigne. Elle transporte sans doute des approvisionnements et des troupes pour le siège. Vous écopez. Toutes vos Provisions sont inutilisables (rayez-les sur votre *Feuille d'aventure*) mais, pour le reste, tout va bien et vous pouvez continuer votre navigation. Rendez-vous au [376](#).

### 137

Vous vous glissez en rasant les murs pour ne pas être vu de la créature repoussante. Dans un coin de la pièce, vous apercevez une petite porte bardée de métal. Vous pouvez pousser cette porte (rendez-vous au [355](#)) ou continuer à longer les murs (rendez-vous au [329](#)).

### 138

Vous enjambez les statues, vous les contournez et vous avancez au milieu d'elles. Elles craquent et s'écroulent autour de vous. Baissant les yeux, vous remarquez que votre pied est posé sur la statue de votre maître, Telak. Les Yeux de Telak ? Mais bien sûr ! Vous vous penchez et, à la lumière vacillante de la lanterne, vous prenez les pierres. Du coin de l'œil vous voyez des ombres bouger et disparaître. Quelque chose est en train de vous observer ! Vous relevez la tête et ne pouvez en croire vos yeux. Portées sur le mur du fond, vous distinguez des ombres aux contours inquiétants, les yeux plissés et les dents saillantes. On dirait que ces ombres sont des créatures vivantes. Vous regardez alentour. Oui, c'est évident : les ombres sont bien des créatures. Vous bondissez en



138 *Les statues craquent et tombent en morceaux  
tout autour de vous.*

tirant votre épée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [200](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [5](#).

### 139

Vous sautez derrière de gros rochers : quatre cavaliers déboulent dans un roulement de tonnerre, engoncés dans leurs capuchons et leurs manteaux en dépit de la chaleur. Vous êtes sur le point de les héler, mais ils chevauchent des Lézards à quatre pattes. « Des humains ne chevaucheraient pas de telles montures », pensez-vous dans un sourire. Les cavaliers se dirigent vers le sud et vous poursuivez votre route vers l'est, bien conscient maintenant du danger. Rendez-vous au [257](#).

### 140

Vous avez un moment d'hésitation et vos yeux s'écarquillent en voyant un grand Homme-Lézard s'avancer rapidement vers Laskar, s'entretenir avec lui, le saluer puis disparaître de votre vue. C'est un piège. Si vous avez l'Arme de Telak, rendez-vous au [373](#). Sinon, rendez-vous au [77](#).

### 141

L'ecarte est en train de vous enduire le visage et les mains d'une pâte dégoûtante, moitié verte, moitié brune, qu'il tire d'un petit pot qu'il a sorti de l'un de ses ballots, et il vous donne un justaucorps grossier ainsi que des jambières à porter sous votre manteau.

- De loin, dit-il, tu passeras pour un non-humain à condition de ne pas parler à qui que ce soit et de ne pas t'approcher trop près.

Il est maintenant temps que vous partiez. Rendez-vous au [223](#).

## 142

Le prêtre plonge son regard dans le vôtre et vous lui rendez la pareille. Il ne fait pas de doute que vous avez déjà vu un tel regard, celui d'une Panthère Noire. Se pourrait-il que ces êtres puissent changer de forme, qu'ils aient jadis été des hommes ? Le prêtre prend solennellement votre bagage, il vous le tend et commande que vous soyez descendu à terre. On délie vos liens et on vous escorte jusqu'à l'endroit où vous avez été capturé la première fois. Avant de partir, le prêtre vous regarde et hoche la tête. Enfin il s'éloigne. En quelques secondes, il n'y a plus trace des Guerriers-Panthères. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [155](#).

## 143

Avez-vous quelque chose pour faire de la lumière, par exemple quelque chose qui vous viendrait de votre père ? Si c'est le cas, rendez-vous au [92](#). Sinon, vous pouvez rester absolument immobile (rendez-vous au [352](#)) ou attaquer la créature (Rendez-vous au [225](#)).

## 144

Vous vous retrouvez coupé de vos alliés et entouré d'ennemis. Tout autour de vous s'agitent des Trolls, des Ogres, des Hommes-Lézards, des Orques mutants et bien d'autres encore. Un instant, vous vacillez comme dans un brouillard et puis un coup violent vous frappe derrière la tête. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, rendez-vous au [162](#).

## 145

Un cheval s'avance au trot. Son cavalier porte l'uniforme de messenger ou d'éclaireur, et il a un arc et une longue épée. Le cheval comme le cavalier sont couverts de la poussière de la route et paraissent très fatigués. Allez-vous les attaquer (rendez-vous au [384](#)) ou bien les accueillir pacifiquement (rendez-vous au [396](#))?

## 146

Le Lézard de selle a bon pied et, rapidement, il vous fait gagner les grands espaces libres grâce à ses robustes pattes arrière. Votre cœur bat encore la chamade quand vous vous rendez compte que vous êtes loin et enfin délivré de la cité. Vous venez de gagner 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [53](#).

## 147

Deux énormes griffes vous agrippent par les épaules, vous arrachent du sol et vous envoient voler haut dans les airs. Pendant un instant, vous êtes en proie à une véritable panique, mais vous ne tardez pas à recouvrer votre sang-froid. Qu'allez-vous faire ? Attaquer la créature à l'épée (rendez-vous au [88](#)) ou attendre de voir ce qui va vous arriver (rendez-vous au [270](#)) ?

## 148

Vous vous faufilez autour des enclos où sont parquées les bêtes et vous constatez avec satisfaction qu'ils ne sont pas gardés. Il devrait être facile de détourner l'un des Lézards de selle (rendez-vous au [350](#)). Si vous préférez poursuivre votre chemin loin du campement des Hommes-Lézards, rendez-vous au [237](#).

## 149

La repoussante créature se précipite sur vous en nasillant comme un sanglier. Elle est sans armes, mais ses ongles sont acérés comme des ergots. Dans les fumerolles trompeuses de l'encens, vous devez diminuer votre Force d'Attaque de 1 point pour la durée du combat.

FEMME-LÉZARD HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous l'emportez sur elle, rendez-vous au [280](#).

## 150

Vous restez agrippé à votre perchoir un moment encore en savourant la brise. Mais il faut bien finir par redescendre. Vous vous laissez glisser le long des branches et vous remarquez une longue liane qui pend de l'arbre. Vous êtes soudain tenté de vous accrocher à cette liane, mais est-ce bien prudent ? Allez-vous le faire (rendez-vous au [52](#)) ou préférez-vous redescendre jusqu'au sol (rendez-vous au [170](#))?

## 151

En dégagant la vigne vierge, une surprise désagréable vous attend : la tête d'une grosse panthère sculptée dans une sorte de pierre sombre. Il ne fait aucun doute que les gens du lieu adoraient un dieu qui avait la forme d'une énorme panthère : entre les mâchoires menaçantes de la statue s'ouvre une cavité obscure et profonde. Vous y jetez un coup d'œil mais vous n'y distinguez rien. Allez-vous vous risquer à y pénétrer (rendez-vous au [58](#)) ou bien quitter la place (rendez-vous au [245](#)) ?







151 *Des têtes de panthères sont sculptées dans la pierre sombre.*

## 152

Cette chambre est plus petite et plus d'aplomb que la précédente. Ses murs sont garnis d'étagères où des tuniques de cérémonie moisées ou pourries sont empilées. Cela ressemble assez à un vestiaire. Le temple de Telak ne doit pas être très loin. En fouillant parmi les tuniques, vous remarquez que certaines sont en assez bon état pour être portées. A vous de décider si vous allez en mettre une pour sortir de la salle par la petite porte qui vous fait face, le long de l'étroit passage sinueux qui mène, en descendant, à une autre porte semblable. Vous marquez un temps d'arrêt et vous appliquez votre oreille contre la porte, mais vous n'entendez rien. L'épée au clair, vous ouvrez la porte d'un coup. Rendez-vous au [74](#).

## 153

La porte s'ouvre sur un vaste vestibule où, à l'extrémité opposée, se profilent des ombres à la lueur vacillante de votre lanterne. Vous pouvez tout juste distinguer une grande porte à double battant encastrée dans le mur ainsi qu'une paire de rideaux en lambeaux recouvrant de petites niches sur le côté droit. Mais, ce qui est plus important, une énorme créature pareille à un Slug gris est occupée à grignoter l'un des rideaux ! Qu'allez-vous faire ?

Attaquer cette créature	Rendez-vous au <a href="#">375</a>
Vous glisser le long du mur de gauche	Rendez-vous au <a href="#">124</a>
Vous glisser le long du mur de droite	Rendez-vous au <a href="#">137</a>

## 154

Vous grimpez l'escalier terriblement bancal et tordu, ce qui fait naître en vous une grande anxiété. Arrivé en haut, vous marchez moitié sur le sol, moitié sur le mur. Une petite porte a été ménagée au sommet des escaliers. L'encadrement et le bâti en ont été brisés et fracassés. Vous écoutez à la porte, mais vous

n'entendez rien d'autre que les battements de votre cœur. Allez-vous pénétrer dans la salle (rendez-vous au [311](#)) ou plutôt redescendre et emprunter le corridor (rendez-vous au [353](#)) ?

## 155

Vous reprenez votre route. A chaque pas, vous vous attendez à sentir l'aiguillon de fléchettes de sarbacane... Vous progressez péniblement jusqu'à atteindre les Hauts du Lion. Dans l'après-midi, le relief s'accroît encore et l'ascension devient de plus en plus pénible. Vous vous arrêtez pour prendre un Repas à l'ombre d'un gros buisson d'épineux. Alors que vous êtes occupé à savourer un gros fruit sucré, un impressionnant battement d'ailes brise le silence. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [186](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [99](#).

## 156

Dans votre délire, vous rêvez d'eau qui baigne votre visage et d'une cascade glacée qui vous inonde. Vous vous réveillez dans la pénombre d'une pièce, un homme à la face ridée est penché sur vous. Vous sursautez et vous tentez de vous redresser, mais l'homme vous rassure et change la compresse humide qu'il avait posée sur votre front. Vous vous rendormez. Quand vous vous réveillez de nouveau, il fait toujours sombre et le vieillard est toujours assis à votre côté.

- Ah, mon jeune ami, murmure-t-il. Vous voilà enfin réveillé. C'est une bonne chose. Je pense que vous pouvez vous lever maintenant.

D'un geste, il désigne vos vêtements pliés et votre équipement.

- J'ai trouvé vos affaires éparpillées dans le sable près de... voyons...

Il y a une pointe de tristesse dans sa voix. Vous essayez de vous redresser et, à votre grand étonnement, vous vous apercevez que

vous en êtes capable. Vous vous examinez : vous êtes très amaigri et votre peau, brûlée par le soleil, pèle ; par ailleurs il semblerait que vous ayez bien récupéré (vous pouvez regagner tous vos points d'ENDURANCE, sauf 2). En regardant autour de vous, vous vous apercevez que vous êtes à l'intérieur d'une roulotte encombrée d'un bric-à-brac. Rendez-vous au [61](#).

## 157

C'en est fini de votre bonne fortune, semble-t-il. Le prêtre vous regarde attentivement, en dépit du soleil brûlant qui le fait cligner des yeux. Il voit immédiatement que vous êtes un humain, hurle un juron et se précipite sur vous pour vous cravacher !

PRÊTRE HOMME-LÉZARD HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 11

Si vous l'emportez sur le prêtre, rendez-vous au [319](#).



## 158

Vous vous frayez silencieusement un passage au milieu des ruines des entrepôts, vous rapprochant toujours davantage des embarcations. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [181](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [313](#).

## 159

Vous plongez par la porte. Le sol se dérobe ! Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'**HABILITÉ**, rendez-vous au [386](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILITÉ**, rendez-vous au [55](#).

Vous avancez sur la pointe des pieds dans la chambre des Guerriers de pierre, osant à peine respirer, et des milliers de paires d'yeux morts vous dévisagent. Pourtant, chaque fois que vous passez devant ces statues, vous ne voyez rien que de la pierre. Que n'accompliriez-vous pas avec une telle troupe ! Vous sortez de là par le passage voûté qui se trouve à l'autre bout et vous suivez un large passage poussiéreux qui descend sur la droite. Finalement, ce corridor aboutit à une salle de grandes dimensions. En son centre se dressent trois massives tables de pierre qui semblent avoir servi à accomplir quelque sinistre pratique car elles portent toutes la trace d'éclaboussures brun foncé : des taches de sang séché. En dehors de la réflexion que vous vous faites sur ce qui a bien pu se passer là, rien ne présente d'intérêt et vous hâtez le pas. Allez-vous emprunter la sortie de gauche (rendez-vous au [385](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [357](#)) ?

Vous vous sentez mal, vraiment très mal. Les Orques se sont tous mis à rire et à chanter et ne semblent guère affectés par le répugnant breuvage ; mais vous, vous avez l'impression d'être dans un état lamentable. Vous partez à l'aveuglette et vous vous allongez un moment, la tête vous tourne... Vous vous réveillez sur un tas d'herbe sur le versant d'un coteau verdoyant. Vous avez la bouche pâteuse comme si vous aviez mâché de la colle et vous n'arrivez pas à rouvrir les yeux. Vous arrivez néanmoins à vous remettre sur pied et vous titubez en dévalant comme un fou la colline pour aller vous rafraîchir dans un cours d'eau. Vous avez les jambes en coton et la tête prête à éclater. Il faut diminuer votre total d'ENDURANCE de 2 points. Vous harnachez votre équipement du mieux que vous le pouvez et vous poursuivez votre route toujours vers l'est en chancelant. Le chemin que vous empruntez serpente au milieu des arbres. Quand vous sortez du bois, vous faites halte pour reprendre haleine, mais vous

entendez le bruit caractéristique de sabots de cheval qui s'approchent. Rendez-vous au [185](#).

### 162

Vous vous réveillez face contre terre, dans la boue maculée de sang, étendu au milieu d'un tas de cadavres en décomposition au fond d'une tranchée. Une large entaille à la poitrine vous fait souffrir, vous avez du sang dans les cheveux et une énorme bosse à la tête, mais en tout cas, il semble que vous soyez vivant. Rendez-vous au [333](#).

### 163

- Ouais, le même à Kuzbag ! Nom d'un chien, t'as pas appris à grandir, dis donc ! Comment va ton vieux ?

Heureusement, avant que vous ne puissiez répondre, le Chaman, d'une voix de stentor, ordonne que chacun lève son verre en l'honneur de leur chef qui vient de les quitter. Tout le monde a déjà porté des douzaines de toasts, mais les chopes passent de main en main, et l'on vous en offre une. Vous regardez dedans et vous avez un haut-le-cœur. C'est du Gloubka, la bière des Orques dont on parle tant ! Allez-vous refuser de boire (rendez-vous au [66](#)), faire semblant de boire (rendez-vous au [210](#)) ou bien tout avaler (rendez-vous au [45](#)) ?

### 164

« Pas de doute, pensez-vous, il doit y avoir une troupe d'Hommes-Lézards dans les parages. » Mais vous espérez bien que votre présence leur échappe.

Vous vous hâtez de monter plus haut sur la colline. Le jour décline et vous grimpez toujours. Les arbres se font plus rares et l'ascension plus malaisée. Le soir tombe, mais vous pressez le pas, certain d'approcher du but que vous vous êtes fixé. Vous atteignez un escarpement rocheux et vous entamez son escalade. Tout à coup un terrible rugissement retentit au-dessus de vous.



164 *Un terrible rugissement retentit et un énorme tigre doré apparaît en l'air.*

Pris de panique, vous levez les yeux et vous voyez un énorme Tigre doré danser en l'air. Dans le fond de votre mémoire, quelque chose vous souffle qu'il s'agit d'une illusion, mais votre imagination vous dit que c'est bien réel et très, très terrifiant ! Vous souvenez-vous des histoires de Dieux-Panthères des tribus de la jungle ? Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, vous surmontez votre frayeur (rendez-vous au [239](#)). Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Essayez encore et encore jusqu'à ce que vous réussissiez ou que vous finissiez par être littéralement mort de peur !

## 165

Le passage étroit et grossièrement taillé descend en pente raide et sur une distance considérable pour aboutir finalement à l'encadrement d'une petite porte. Vous tendez l'oreille, mais vous n'entendez rien. Très prudemment, l'épée à la main, vous poussez la porte et vous jetez un coup d'œil à l'intérieur de la salle. Quel endroit magnifique ! Des deux côtés s'élèvent des colonnes qui vont se perdre dans la pénombre, mais voilà que devant vous... Ciel ! Quel spectacle ! Les murs sont ornés d'armes et de boucliers et des bas-reliefs montrent un grand nombre de scènes héroïques. Au centre se dresse un autel splendide érigé en l'honneur de Telak, surmonté d'un petit socle sur lequel est posé un rubis étincelant ! S'agirait-il de l'Œil de Telak ? Vous pouvez vous approcher de l'autel (rendez-vous au [229](#)) ou vous tourner vers l'escalier (rendez-vous au [253](#)).

## 166

Dans les rangs des Hommes-Lézards ébranlés par le choc de votre victoire, c'est la débandade. Rendez-vous au [213](#).

## 167

Soudain les Hommes-Lézards vous encerclent ! C'en est fait de votre brillant projet ! Vous lâchez la mèche et vous dégainez votre épée. Les guerriers reptiliens grimacent en s'approchant de



vous. Tout à coup ils reculent : venu des arbres résonne le son d'un cor auquel répond le rugissement d'un animal. Avec un hurlement, Lecarte et Snag bondissent dans la clairière.

- Tu pensais que j'allais te laisser t'occuper de ça tout seul, et manquer une occasion de m'amuser ? dit Lecarte en riant. Rendez-vous au [36](#).

## 168

Le contenu de la niche est décevant : seulement des éclats de bois, sans doute des débris de meubles. Vous êtes sur le point de vous en aller quand quelque chose attire votre attention : le reflet de votre lanterne sur du métal. Revenant sur vos pas, vous remarquez une petite crevasse dans le mur. Y aurait-il quelque chose là ? Vous scrutez l'intérieur de la crevasse. Eh oui, exactement : un objet métallique. Allez-vous tendre la main et essayer de vous en saisir (rendez-vous au [188](#)), examiner l'autre niche (rendez-vous au [68](#)) ou quitter la salle et poursuivre votre exploration (rendez-vous au [274](#)) ?

## 169

Le soleil se couche et, soudain, la jungle devient sombre et inhospitalière. Il faut trouver un coin pour dormir avant qu'il ne fasse trop noir et qu'on n'y voie plus rien. Vous pouvez grimper dans les branches d'un arbre pas trop élevé (rendez-vous au [218](#)) ou vous installer sur un lit de feuilles et de branchages dans le sous-bois (rendez-vous au [17](#)).

## 170

La chaleur du jour monte tandis que vous poursuivez votre route et que la jungle commence à s'animer. Les oiseaux s'appellent, les singes gigotent dans les arbres et, où que se porte le regard, on ne voit que des choses d'une étrange beauté. Soudain, un cri que vous n'aviez jamais entendu résonne loin devant vous et un grondement lui répond : quelque perroquet imprudent qui vient de se faire dévorer par un jaguar ? Mais d'un autre côté... Lancez

deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [64](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [320](#).

## 171

Le couloir en pente s'incurve doucement entre des alignements d'antiques statues, avant de déboucher sur une large antichambre jonchée de débris. De l'autre côté, deux doubles portes vers lesquelles vous vous dirigez pour écouter attentivement, mais vous n'entendez rien. Vous ouvrez tout doucement les portes et vous jetez un coup d'œil dans l'obscurité. La salle suivante est semblable à la précédente mais plus grande et en meilleur état. A chaque angle se dresse la statue grandeur nature d'un guerrier, et deux autres encadrent les portes au bout de la salle. Vous la traversez mais vous faites un bond en arrière quand les deux sentinelles croisent leurs hallebardes devant les portes pour vous barrer le passage. A celui de droite, il manque la moitié de la tête et l'autre a perdu son bras gauche, mais tous deux sont animés par les forces du Mal et seraient bien capables de vous faire un mauvais sort. La tête qui se trouve aux pieds du guerrier de droite s'écrie dans un grondement : - Personne n'entrera ici ! Personne ! On dirait une ancienne légende, pensez-vous en brandissant votre épée. Les sentinelles se lancent à l'attaque en même temps.

### HABILETÉ ENDURANCE

Première SENTINELLE	6	4
Seconde SENTINELLE	5	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [269](#).

## 172

Un Ogre grotesque et qui n'a rien d'humain s'avance vers vous à pas traînants, en faisant tournoyer une lourde mâchoire en guise de gourdin.

OGRE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 10

S'il vous atteint deux fois de suite, rendez-vous au [306](#). Si c'est vous qui réussissez à toucher l'Ogre deux fois de suite ou si vous le tuez, lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au 65. Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [208](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [382](#).

### 173

Les deux pierres noires entrent bien dans le pommeau de l'épée où on les entend s'entrechoquer. Vous bondissez vers Laskar en faisant des moulinets sauvages avec l'épée de Telak. Il a un air horrifié mais, de son gourdin, il réussit à parer les coups que vous portez. « Où est donc l'énorme pouvoir qu'est censée posséder cette épée ? » vous demandez-vous. Une flèche se fiche dans votre bras, une autre transperce votre jambe. Vous vous écroulez et l'épée d'un Homme-Lézard tournoie, visant votre cou. C'est la fin de votre aventure.

### 174

Vous jetez une pierre de l'autre côté du quai. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILITÉ**, rendez-vous au [181](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILITÉ**, rendez-vous au [313](#).

### 175

Vous vous engouffrez dans la sombre végétation de la jungle. Il n'y pénètre guère de lumière mais vous finissez par vous accoutumer à la pénombre. Votre regard distingue bientôt les lianes qui pendent, les oiseaux nichés en haut des arbres aux cimes aériennes, les singes qui se balancent et jacassent. Les cris de la nature sont les plus surprenants. Venu de plus haut, un grondement singulier retentit à travers les arbres. Allez-vous continuer (rendez-vous au [330](#)) ou revenir sur vos pas et prendre la direction du nord (rendez-vous au [27](#)) ?



176 *La troupe se compose de quatre cavaliers montés sur des Lézards à quatre pattes.*

## 176

La troupe se compose de quatre cavaliers, emmitouflés dans leur manteau et encapuchonnés en dépit de la chaleur torride, montés sur des Lézards à quatre pattes. Vous n'avez plus aucune chance de vous cacher maintenant, même si vous le vouliez. Les mystérieux cavaliers ralentissent, prennent le trot et s'arrêtent à distance respectueuse. Vous ne pouvez voir leurs visages et rien ne laisse deviner leur identité. Allez-vous vous porter à leur rencontre pour les saluer (rendez-vous au [22](#)), les attaquer (rendez-vous au [247](#)) ou bien attendre qu'ils fassent un geste (rendez-vous au [24](#)) ?

## 177

La plaine verdoyante que vous traversez s'étend à l'infini, aucun refuge ne se montre à l'horizon. Vous poursuivez votre galop en vous demandant combien de temps votre monture éreintée va pouvoir soutenir ce rythme effréné. Vous tournez la tête et vous regardez derrière vous : les Hommes-Lézards gagnent du terrain ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [347](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [399](#).

## 178

Vous vous glissez, aplati contre le mur. Quand l'Orque s'en va fouiner de l'autre côté de l'édifice, vous laissez échapper un soupir de soulagement et vous vous retournez pour vous enfuir. Bing ! Vous avez donné en plein dans le poitrail de l'autre Orque ! Il vous regarde de ses petits yeux porcins et gronde. Vous devez le combattre.

ORQUE DES MARAIS HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si vous l'emportez, rendez-vous au [32](#).

## 179

Vous plongez en direction de la porte, mais trop court. Les Serpents vous encerclent, sifflant à la perspective de manger de la chair fraîche. Affrontez-les comme s'il s'agissait d'un seul adversaire.

### VIPÈRES

DES TOMBES HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 11

Si vous gagnez, vous vous frayez un passage jusqu'à la porte et vous échappez à cette salle de cauchemar. Rendez-vous au [29](#).



## 180

Vous vous balancez au-dessus de la clairière et vous atterrissez sur une sorte de plate-forme faite de branchages entrelacés, perchée haut dans les arbres. Une étroite passerelle en part. Allez-vous l'emprunter (rendez-vous au [33](#)) ou vous laisser glisser à terre le long de la corde pour poursuivre votre route à pied (rendez-vous au [170](#)) ?

## 181

Vous atteignez facilement l'embarcation. Vous jetez en hâte votre équipement dans un coin et vous poussez le petit bateau vers le milieu de la rivière. Vous voilà enfin hors de Vymorna ! Vous gagnez 2 points de CHANCE. La Vymorn est un fleuve large et son cours est lent. Son nom signifie « Eaux Sombres » car elle charrie le limon noir arraché aux Hauts du Lion, loin à l'est. Comment

allez-vous remonter la rivière ? Vous pouvez longer la rive nord (rendez-vous au [314](#)), la rive sud (rendez-vous au [107](#)) ou naviguer au milieu du courant (rendez-vous au [12](#)).

## 182

Vous gravissez précautionneusement l'escalier, dont les marches sont gauchies et affaissées. Il oblique légèrement vers la droite au fur et à mesure de votre montée. Alors que vous en avez presque atteint le sommet, vous entendez derrière vous un bruit provenant de la salle du bas. Vous vous arrêtez net. Tendrant l'oreille, vous entendez d'étranges voix gutturales. Des Hommes-Lézards ! Vous gravissez précipitamment les derniers degrés, vous passez la porte en haut et vous la claquez derrière vous. A votre grande stupéfaction vous constatez qu'elle n'a pas de serrure. Regardant alentour, vous ne voyez rien non plus pour la bloquer. Aveuglé de terreur, vous vous précipitez dans le couloir. Vous avez à peine le temps de remarquer que des cellules fermées de barreaux sont disposées de chaque côté. Il y a une autre porte en face. Vous la poussez, elle résiste. Elle est verrouillée ! Votre cœur défaille. Allez-vous tenter de la forcer (rendez-vous au [321](#)) ou chercher un autre moyen (rendez-vous au [264](#)) ?

## 183

Vous tirez ce qui reste des rideaux et vous vous retrouvez nez à nez avec un autre Slug Géant ! Si vous devez jamais sortir de cette pièce, il va vous falloir l'attaquer.

SLUG GÉANT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 10

Si vous l'emportez, vous pouvez pénétrer dans l'autre niche (rendez-vous au [68](#)) ou quitter la pièce et poursuivre votre exploration (rendez-vous au [274](#)).

## 184

D'énormes rafales de vent vous bousculent et à côté de vous un homme hurle de terreur : un Ptérodactyle l'emporte dans les airs ! Vous restez un moment à regarder l'infortuné, puis votre attention est de nouveau attirée par la bataille, juste au moment où un immense Troll couvert de sang se taille violemment un chemin vers vous.

GUERRIER TROLL HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 9

Si votre adversaire vous touche deux fois de suite, rendez-vous au 162. Si c'est vous qui le touchez deux fois de suite ou si vous le tuez, rendez-vous au [333](#).

## 185

Le martèlement des sabots est de plus en plus proche, mais il se ralentit en un petit trot aimable au moment où le cavalier s'approche des arbres. Allez-vous surgir et défier le cavalier (rendez-vous au [302](#)) ou attendre de voir ce qui va arriver (Rendez-vous au [145](#)) ?

## 186

Vous plongez à l'abri sous le couvert des arbres alors qu'un énorme Ptérodactyle monté par un

Homme-Lézard passe à faible hauteur au-dessus de vous. Si vous avez l'arc et les flèches de votre père, vous pouvez essayer de les atteindre (rendez-vous au [318](#)). Sinon, vous devez vous contenter de regarder la bête continuer son vol avant de poursuivre votre route (rendez-vous au [164](#)).



## 187

Deux Gobelins des Marais, tous deux vêtus de l'uniforme jdes armées du Roi-Lézard, se précipitent sur vous en poussant des cris perçants et en brandissant de petits poignards effilés. Il faut les combattre tous les deux à la fois.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	5
Second GOBELIN	6	5

S'ils réussissent à vous toucher deux fois de suite (que ce soit l'un d'entre eux, ou les deux), rendez-vous au [162](#). Si vous les touchez l'un ou l'autre deux fois de suite ou si vous les tuez tous les deux, lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au 208. Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [172](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [65](#).

## 188

Tout en grinçant des dents afin de calmer vos nerfs ébranlés, vous vous introduisez dans la crevasse. *l'entez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, Rendez-vous au [215](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [346](#).

## 189

Et voici qu'arrivent les Hommes-Lézards sur leurs montures. Ils sont huit ! Ils grimacent avec arrogance à votre vue, mais vous êtes prêt à les affronter, l'épée à la main. Ils éperonnent leurs montures et vous chargent, leurs lames courbes au clair. Vous ne pouvez pas vous enfuir et c'en est fini de votre aventure.

## 190

Le matin venu, Laskar vous demande de le suivre hors de la caverne sans faire allusion à ce qui s'est passé la veille au soir.

Vous montez tout en haut de la colline jusqu'à ce que, arrivé au bord d'un immense ravin, le vieil homme s'arrête soudain et tende la main. Vous regardez dans la direction qu'indique son bras et vous découvrez une cité qui s'étend au fond de la dépression.

- Kharnek, la cité des rois-guerriers, est maintenant maudite, dit-il. J'ai passé toute mon existence à essayer d'en percer les secrets, mais j'ai toujours dû m'avouer vaincu. Là, au fond, dans les profondeurs du palais royal, se trouvent les immortels, les guerriers qui jamais plus ne trouveront le sommeil. Je suis trop vieux pour combattre, mais toi, eh bien, je pense que tu n'auras pas de difficulté ! Quelque part, ainsi que les légendes l'ont toujours dit, sont gardés l'Arme et les Yeux de Telak, le grand espoir de tes rêves. Je suis persuadé que l'Arme est une immense épée ornée de bijoux, mais j'ignore sous quelle forme se présentent les Yeux. Quand tu seras prêt, nous descendrons jusqu'aux premières hauteurs qui surplombent la cité. C'est par là que tu y pénétreras et que tu feras ce que tu as à accomplir. Je remonterai et te retrouverai dans le temple érigé en haut sur le mur extérieur.

Il pointe un doigt osseux pour indiquer l'endroit.

- Je crois qu'un escalier y conduit depuis l'arrière de la chapelle principale dédiée à Telak. Maintenant, ajoute Laskar, se retournant pour partir, voyons ce dont tu vas avoir besoin. Rendez-vous au [48](#).

## 191

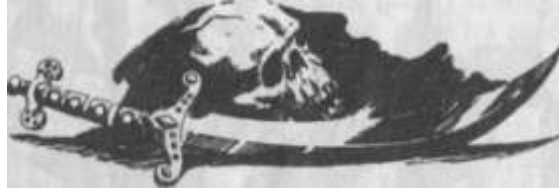
Œil-Blanc se penche et murmure comme s'il avait peur qu'on l'entende.

- J'ai ouï dire que Laskar n'est plus le même homme, qu'il a fait allégeance à un autre maître que le tien. Ne l'accompagne pas plus loin qu'il sera nécessaire et attends-toi à une trahison ! Maintenant, homme-enfant, dors.



190 *Du haut de la colline, Laskar vous désigne  
une cité qui s'étend au fond de la dépression.*

Vous vous allongez, inquiet de ce que vous venez d'entendre et redoutant ce qui vous reste à faire. Le sommeil finit par vous gagner. Rendez-vous au [9](#).



### 192

Une volée de flèches s'abat autour de vous. Les hommes s'écroulent, fichés dans la terre saturée de sang par les traits barbelés. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, aucune flèche ne vous atteindra. Toutefois, si vous faites 5 ou 6, déduisez 2 points d'ENDURANCE car une flèche vous transperce l'épaule. L'ardeur de la bataille redouble et un autre adversaire s'élance sur vous. Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [208](#). Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [47](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [333](#).

### 193

Vous versez la poix et répandez les balles de paille et de bois partout sur la machine de guerre et vous jetez dessus une torche enflammée. A votre satisfaction le tout prend rapidement feu. Voilà au moins une catapulte qui ne bombardera plus votre bien-aimée Vymorna. Vous venez de gagner 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [363](#).

### 194

C'est bientôt l'après-midi et vous continuez à vous tailler un chemin dans l'épaisse et dense végétation. Lorsque le soleil commence à décliner, vous pouvez vous arrêter et consommer une Ration. S'il ne vous en reste plus, vous pouvez en chercher (rendez-vous au [374](#)), à moins que vous ne préfériez continuer votre marche (rendez-vous au [169](#)).

## 195

Vous vous retournez pour fuir, mais les voix et les visages vous encerclent. Vous vous prenez la tête à deux mains et vous vous mettez à crier, mais aucun son ne sort de votre gorge. Des faces mortes émergent de la brume, des mains décharnées brandissent des épées et des haches qui sifflent dans les airs. De terreur, vous tombez à genoux. Le grondement de la bataille résonne. On entend le métal frapper le métal et briser les os, des cris perçants et des jurons vous transpercent les oreilles. Les têtes des guerriers morts depuis longtemps se rassemblent, grimaçantes, autour de votre carcasse gémissante. Vous n'allez pas tarder à rejoindre leur légion. C'est la fin de votre quête.

## 196

Quelques pas suffisent pour franchir le passage qui mène à une autre salle dévastée. Des reliques, des jarres, des tuniques et des coffres sont éparpillés sur le sol, brisés. En regardant autour de vous, vous remarquez dans un coin un coffre à peine abîmé. Allez-vous poursuivre vos investigations (rendez-vous au [335](#)) ou préférez-vous plutôt quitter cet endroit et aller voir dans une autre salle (rendez-vous au [312](#))?

## 197

Les émeraudes s'échappent de la couronne. Curieusement, les deux pierres sont plates sur une de leurs faces, mais une fois réunies elles ne forment qu'une seule et même pierre : ce sont les deux moitiés d'une énorme pièce. Tout en vous félicitant de cette découverte, vous rangez les deux morceaux dans votre sac à dos, puis vous les notez sur votre *Feuille d'Aventure* et vous continuez votre chemin. Rendez-vous au [310](#).

## 198

Une voix de stentor retentit à vos oreilles.

- Eh bien, t'es pas un peu timide des fois ? Tu es venu faire aussi ton hommage, hein ? Allez, avance, cousin.

C'est un Orque énorme et laid, puant l'alcool, qui vient de parler et qui vous donne une grande tape dans le dos et vous accompagne jusqu'en haut du promontoire.

- On est tous de la famille ici, tu sais ! Pas la peine de faire des cérémonies ou de jouer les timides ! Allez-vous pour le moment supporter cette compagnie (rendez-vous au [287](#)) ou tenter de vous échapper en frappant l'Orque à un endroit où vous espérez qu'il y a encore en lui des sensations (rendez-vous au [230](#))?

## 199

Vous traversez le pont et vous vous retrouvez sur une plateforme plus large où s'ouvrent quantité d'anfractuosités profondes. Vous jetez un coup d'œil dans l'une d'elles et vous découvrez qu'elle est aménagée comme l'intérieur d'une hutte, avec un lit de paille et des fourrures étendues sur le sol. Et puis vous vous raidissez : sur votre cou vient de se poser le tranchant d'un métal froid. Vous plongez et vous donnez une ruade qui envoie basculer le Guerrier par-dessus le bord de la plateforme à la rencontre de son destin. Il n'empêche qu'il en reste encore cinq autres tout prêts à vous affronter. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABiLETÉ**, rendez-vous au [292](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABiLETÉ**, rendez-vous au [324](#).

## 200

Vous trébuchez et vous renversez votre lanterne qui, par bonheur, reste allumée. Les sinistres Goules de l'Ombre aux formes vacillantes à la lueur de votre lanterne se glissent vers vous. Il va vous falloir dans l'instant affronter les trois à la fois !

## HABILETÉ ENDURANCE

Première GOULE	8	4
Deuxième GOULE	8	5
Troisième GOULE	7	5

Si vous parvenez à vaincre ces créatures, rendez-vous au [337](#).

### 201

Vous éperonnez votre monture mais, exténuée par votre course folle, elle se dérobe sous vous. En tombant, une de vos jambes se trouve prise sous son corps et vous hurlez de douleur. Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Le temps de vous extirper de la selle et des harnais enchevêtrés, il est trop tard pour vous enfuir. Rendez-vous au [189](#).

### 202

Peu avant que ne pointent à l'horizon les doigts de rose de l'aurore, vous êtes levé et vous vous préparez à reprendre la route. En dépit de la brume qui enveloppe le paysage, il vous faut partir au plus vite. D'après ce que vous ont raconté les gens de la cité, le meilleur itinéraire se dirige vers le nord et oblique ensuite insensiblement vers l'est. Le carte vous aide à vous préparer. Tandis qu'il vous seconde pour ranger vos affaires (y compris 2 Rations que les habitants ont trouvées Dieu sait où), il vous suggère un autre plan : - Et pourquoi ne pas te déguiser ? Pourquoi ne pas te faire moins humain que tu n'en as l'air, hein ? Allez-vous suivre ses conseils et vous déguiser (rendez-vous au [141](#)) ou en rejetez-vous l'idée (rendez-vous au [85](#)) ?

### 203

Les ruelles vous conduisent au vaste embarcadère. La plupart des entrepôts ont été détruits par le bombardement et les Hommes-Lézards y ont construit maintenant un appontement de fortune.



203 Une sentinelle Homme-Lézard est postée tous les cinquante pas le long de l'embarcadère.



Tous les cinquante pas, ou peu s'en faut, une sentinelle est postée. Elles surveillent un rassemblement de petites embarcations servant à acheminer hommes et matériel jusqu'aux grandes galères ancrées au milieu du fleuve. Si vous parvenez à détourner l'attention de l'une des sentinelles, vous devriez pouvoir vous emparer d'un bateau pour remonter le fleuve. Allez-vous attaquer d'emblée (rendez-vous au [313](#)), jeter quelque chose pour détourner l'attention de la sentinelle (rendez-vous au [174](#)) ou vous glisser subrepticement jusqu'à elle (rendez-vous au [158](#)) ?

## 204

Rien à faire, vous devez absolument prendre quelque repos après cette nuit agitée. Vous faites des Provisions supplémentaires et, à la lisière d'une petite clairière ensoleillée, vous vous asseyez à l'ombre. Rendez-vous au [307](#).

## 205

Vous avez réussi, mais de justesse. Décidément, vous n'êtes pas doué pour le saut. Le passage est étroit, légèrement montant, et il aboutit à une petite porte qui ressemble beaucoup à celle que vous avez récemment franchie. Après avoir résisté en grinçant, elle finit par s'ouvrir et vous pénétrez dans une pièce assez grande, décorée de peintures murales représentant des hauts faits légendaires. A droite, un autel, mais qui semble n'avoir pas servi depuis des siècles, à en juger par les vieilles toiles d'araignées qui y sont accrochées. A l'extrémité opposée se trouve une porte voûtée, masquée par un vénérable rideau tout mité. Rendez-vous au [14](#).

## 206

Vous frayant un chemin au milieu des cadavres repoussants, vous vous faufilez vers la droite dans la tranchée. Le sol doit monter car il faut vous aplatir de plus en plus pour ne pas dépasser le bord. Un bruit de pas crissants se rapproche et vous interrompez votre progression. Allez-vous regarder pardessus la

tranchée pour voir de quoi il s'agit (rendez-vous au [231](#)) ou demeurer tête baissée (rendez-vous au [71](#)) ?

## 207

Vous glissez avec précaution le long de la pente raide, mais vos pieds font rouler des petits cailloux qui rebondissent bruyamment devant vous. Le Tri-cératops s'arrête de manger et s'avance à pas lourds dans votre direction en mugissant.

TRICÉRATOPS HABILITÉ : 12 ENDURANCE: 18

Le Tricératops peut porter deux Attaques ; pour la seconde, faites comme si vous étiez attaqué par un autre adversaire ayant le même total d'**HABILITÉ**. Si vous parvenez à battre la créature, rendez-vous au [76](#).

## 208

- Aha, ben voyons, aha !

Devant vous se dresse un Homme-Lézard à deux têtes : un Calacorm ! Il marmonne pour savoir ce qu'il va bien pouvoir faire, puis le voilà qui se précipite sur vous. Le Calacorm a la possibilité d'attaquer deux fois. Pour la seconde Attaque, considérez qu'il s'agit d'un second adversaire ayant le même total d'**HABILITÉ**.

CALACORM HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

S'il vous atteint deux fois de suite, rendez-vous au [306](#). Si c'est vous qui le touchez deux fois de suite ou si vous le tuez, lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [47](#). Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [333](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [213](#).

## 209

Tout en lui lançant d'épouvantables imprécations, vous atteignez les arbres et vous vous apercevez que l'homme, vêtu de peaux de bêtes et de cuir, a un regard sauvage et un visage buriné. - Espèce d'enfant de cochon, tu as tué ma monture ! Qu'est-ce que je vais faire maintenant ? hurlez-vous, livide de rage.

L'homme regarde calmement vos poursuivants, puis il se tourne vers vous. Rendez-vous au [21](#).



## 210

Vous portez la jatte à vos lèvres et vous imitez le bruit du lappement. Vous pensez vous en être sorti, mais votre voisin, ayant lampé sa jatte d'un seul coup, se dévoue pour faire couler l'horrible breuvage dans votre bouche. Vous n'avez d'autre choix que de boire ! Rendez-vous au [45](#).

## 211

Vous écartez le rideau et vous vous glissez jusqu'à l'autre niche, mais le Slug Géant vous a vu et il s'avance vers vous son énorme gueule dégouline de bave et d'écume. Mettez la main à l'épée et rendez-vous au [375](#).

## 212

Votre coup a fait mouche et l'un des Gobelins des Marais s'écroule dans l'eau, sans vie. Les autres embarcations s'approchent cependant et il va vous falloir les affronter, un bateau à la fois. Voilà qui ne sera pas aisé.

## HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	6	5
Deuxième GOBELIN	5	5
Troisième GOBELIN	5	5
Quatrième GOBELIN	6	5
Cinquième GOBELIN	5	5

Si vous parvenez à l'emporter sur tous les pillards, rendez-vous au [275](#).

### 213

Vous entrevoyez votre chance, un défaut dans la cuirasse des lignes ennemies. En criant de vous suivre à tous ceux qui le peuvent, vous vous élancez follement, droit sur les rangs des guerriers puissamment armés qui vous font face. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [23](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [288](#).

### 214

- Filons d'ici ! criez-vous à l'adresse de Lecarte. Et vous vous précipitez sous le couvert des arbres sans lâcher votre mèche allumée. Dans la pénombre, vous vous frayez un chemin vers la clairière... où sont rassemblés des Hommes-Lézards ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [63](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [167](#).

### 215

Votre main se referme sur l'objet et vous le tirez. C'est une clef toute brillante qui pourrait convenir à une serrure en Z. Vous la glissez dans votre poche, en bénissant votre bonne fortune et en espérant que cet objet vous sera utile. Vous pouvez maintenant

explorer l'autre niche (rendez-vous au [119](#)) ou quitter la pièce et poursuivre votre exploration (rendez-vous au [183](#)).

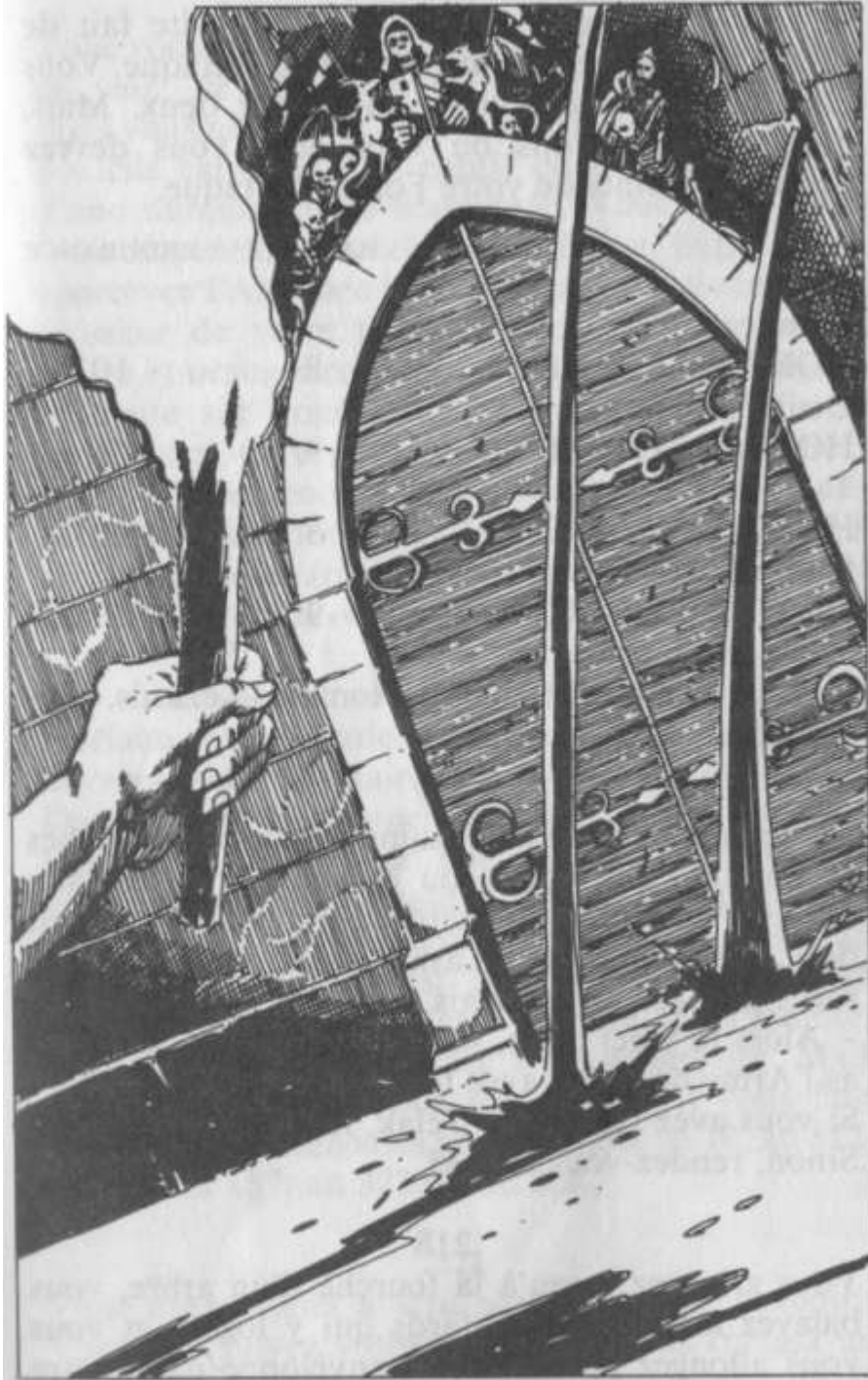
## 216

La porte s'ouvre d'un coup et vous vous précipitez à l'intérieur, le long d'un petit corridor qui mène à une autre porte. Lorsque vous y arrivez, vous donnez un coup pour l'ouvrir, vous bondissez dans la pièce et vous claquez violemment ladite porte. Vous vous arrêtez un instant pour récupérer, vous prenez une profonde inspiration et vous fermez les yeux. Puis vous les rouvrez ! Vos pieds sont mouillés. Vous regardez autour de vous, pris de panique : il y a des fuites ! Par les fissures des murs et du plafond s'écoule de l'eau couleur sang. De l'eau couleur de sang ? Oh, par Telak ! C'est bien de sang qu'il s'agit. La pièce est en train de *saigner* ! Quelle est donc la malédiction qui pèse sur ces lieux ? Tandis que votre esprit bat la campagne, vous êtes clairement conscient des coups sourds qui sont frappés contre la porte. Celle-ci s'ouvre d'un coup et quatre Hommes-Lézards s'y engouffrent. D'abord décontenancés par cette pièce en pente et par tout le bric-à-brac qui s'y entasse, ils ont vite fait de reprendre leurs esprits et de passer à l'attaque. Vous allez devoir les combattre, deux par deux. Mais, dans les conditions où vous êtes, vous devrez déduire 2 points de votre Force d'Attaque.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME-LÉZARD	8	10
Deuxième HOMME-LÉZARD	9	9
Troisième HOMME-LÉZARD	8	8
Quatrième HOMME-LÉZARD	9	9

Si vous l'emportez sur les Hommes-Lézards, rendez-vous au [82](#).



216 *Par les fissures des murs et du plafond  
s'écoule... du sang !*

## 217

Immédiatement, une douzaine d'épées et de flèches se pointent sur votre cou et votre arme est aux mains d'un Homme-Lézard au rictus glacé. C'était donc bien un piège ! Laskar se retourne, sa face torve grimace un mauvais sourire réjoui. - Alors te voici donc, sombre idiot ! Est-ce que tu as l'Arme de Telak avec toi ? Si vous avez l'Arme de Telak, rendez-vous au [248](#). Sinon, rendez-vous au [133](#).

## 218

Vous grimpez jusqu'à la fourche d'un arbre, vous balayez araignées et cafards qui y logent et vous vous allongez pour dormir, enveloppé dans votre manteau en écoutant le crissement nocturne des insectes. Rendez-vous au [56](#).

## 219

Vous vous réveillez d'un coup et vous essayez, mais en vain, de vous redresser. Vous vous débattez, mais vous ne pouvez faire autre chose que de battre des cils car vous êtes captif de l'enchevêtrement d'une immense toile d'araignée. Vous jurez, vous vous démenez, mais cela ne sert à rien. Et puis vous apercevez l'Araignée ! Elle a approximativement la grosseur de votre tête, le corps strié de bandes noires et oranges comme celles d'une guêpe. Elle se précipite sur vous en se contorsionnant, elle se campe sur votre poitrine et vous dévisage. Allez-vous vous démener pour vous dégager (rendez-vous au [235](#)), vous efforcer d'atteindre la dague qui est à votre ceinture (rendez-vous au [370](#)) ou rester immobile (rendez-vous au [291](#)) ?

## 220

Hurlant d'une seule voix, les hordes du Mal dévalent dans la plaine où se déroule la bataille. Dans le ciel, des corneilles noires et des vautours tournoient en poussant des cris de jubilation. Les premières vagues d'assaut ébranlent les lignes et les deux troupes s'entrechoquent. Pendant un moment, la mêlée n'est plus que

confusion. On vous avait averti de rester à l'arrière, mais maintenant il vous faut faire face à un adversaire. Mais dans le tohu-bohu vous ignorez qui il vous faut affronter ! Rendez-vous à votre choix au [10](#), au [112](#), au [172](#), au [187](#), au [322](#) ou au [382](#).

### 221

Vous avez intérêt à être plus vigilant à l'avenir ! Vous poursuivez votre marche en vous frayant un chemin à travers le sous-bois enchevêtré de la jungle. La progression devient plus aisée au fur et à mesure que vous retrouvez votre rythme, mais vous ne vous accoutumerez jamais à l'idée d'avoir à vous frayer un passage. Rendez-vous au [94](#).

### 222

Vrouooomm ! Votre flèche frappe la poix, soulevant immense nuage de flammes qui embrase tout alentour. Vous vous éloignez en hâte des vestiges incandescents de la machine de siège en vous félicitant d'avoir mené ce travail à bien. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [363](#).

### 223

Vous êtes sur le point de partir quand Lecarte se penche vers vous et vous prend dans ses bras en vous murmurant à l'oreille :

- Va à la recherche d'Œil-Blanc. Il t'aidera, j'en suis persuadé. Mais ne lui dit pas que je te l'ai dit d'accord ?

- Et toi, Lecarte ? demandez-vous.

Il vous répond qu'il va aller plus loin vers l'ouest pour avoir des nouvelles de son père. Vous lui faites vos adieux et vous poursuivez votre chemin. Allez-vous prendre la direction du nord (rendez-vous au [300](#)) ou celle de l'est (rendez-vous au [251](#)) ?



## 224

Vous avez le temps de tirer une flèche. Celle-ci vole bien haut et touche sa cible dans une zone insensible de la tête. La créature pousse un cri et se précipite vers vous.

SLUG GÉANT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous l'emportez sur le Slug Géant, rendez-vous au [362](#).

## 225

Vous vous affolez quand vous vous rendez compte qu'il n'y a pas assez de place ici pour manier une épée et vous dégainez promptement votre couteau. Vous êtes sur le point de frapper quand la lune sort de derrière un nuage, vous donnant l'occasion d'apercevoir la créature. Noire comme la nuit, c'est une Panthère énorme occupée à hisser la dépouille d'un jeune chevreuil dans l'arbre pour le dévorer. A la clarté de la lune, vous vous rendez compte que la créature est en train de vous fixer ! La lune fait luire votre couteau, puis les griffes de la Panthère.

PANTHÈRE NOIRE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

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

## 226

Les émeraudes tombent de la couronne. Ce qui est étrange, c'est que les deux pierres ont une face plate et vous vous apercevez que, mises ensemble, elles forment les deux moitiés d'une même pierre. Fort satisfait de votre acquisition, vous les rangez toutes deux dans votre sac à dos et vous continuez votre route. Notez votre découverte sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [78](#).

## 227

Katya saute par-dessus les rochers et disparaît hors de votre vue, et vous la suivez de près. Les cavaliers s'élancent vers votre cachette. Vous êtes frigorifiés tous les deux. Tout à coup Katya aperçoit quelque chose et elle pousse un cri perçant. Non, non, ce n'est pas vrai ! Les tant redoutés Hommes-Serpents du désert des Crânes ne peuvent pas s'aventurer aussi loin à l'est ! C'est impossible ! Katya bondit, l'épée déjà en main, tandis que les cavaliers tournent bride et se précipitent vers vous au galop. Vous aussi, vous vous apprêtez à combattre. Rendez-vous au [247](#).

## 228

Les deux pierres vertes s'adaptent parfaitement au pommeau et un regain de puissance coule dans vos veines ! Une énergie divine se dégage des Yeux d'émeraude de Telak. Faisant tournoyer votre épée au-dessus de votre tête, vous vous écriez : - Telak, sois à mes côtés et sus à Laskar ! Rendez-vous au [400](#).

## 229

Vous tombez en arrêt devant ce magnifique autel recouvert d'ex-voto en hommage à Telak. Le joyau, un énorme rubis suspendu à une chaîne étincelante, est posé sur un socle sculpté. C'est une pièce d'une exquise beauté, mais comment a-t-elle pu demeurer intacte ici en ce repaire du Mal ? Voilà qui tient du miracle ! Vous plongez votre regard dans le rubis, émerveillé par le feu qui scintille en son cœur. Et voici que se fait entendre un cliquetis pareil au tic-tac de dizaines de pendules, pareil au crissement d'un moulin à vent sous la brise. Cela vient des deux côtés. Et quelque chose... Non ! Pas quelque chose ! Des choses... se meuvent dans l'ombre. Et puis la chose - non, *les choses* - sortent de l'ombre, révélant leur apparence insensée. Des corps squelettiques pareils à celui d'une araignée, coiffes de masques bizarres aux traits humains, morts depuis longtemps et depuis longtemps asservis par Chaos. Ce sont des Ishkarim, les



229 Des Ishkrim, les janissaires des Seigneurs-Démons, surgissent de l'ombre.

démoniaques janissaires créés par les Seigneurs-Démons pour surveiller leurs trésors les plus précieux. Quand le regard glacé de leurs yeux morts darde sur vous, des frissons vous parcourent le corps et votre cœur bat la chamade dans votre poitrine. Il n'empêche, vous êtes parvenu jusque-là... Si vous portez une tunique de prêtre, rendez-vous au [15](#). Sinon, rendez-vous au [70](#).

### 230

Vous vous glissez entre les arbres et parmi les buissons et vous vous hâtez de vous enfuir avant que les Orques ne puissent réagir. Vous courez comme un dératé pour mettre le plus de distance possible entre vous et ces grotesques funérailles. Lorsque vous avez atteint l'autre extrémité du bois, vous vous arrêtez un moment et vous restez là, pantelant. Soudain, vous dressez l'oreille et vous entendez se rapprocher le bruit des sabots d'un cheval. Rendez-vous au [185](#).



### 231

Un énorme Lézard de selle grimace au-dessus de vous. Il est monté par un Homme-Lézard puissamment armé qui pointe un javelot sur vous.

LÉZARD DE COURSE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Lancez un dé à chaque Assaut. Si vous faites 1, le cavalier vous atteint avec son javelot. Déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE. Si vous tuez le Lézard, rendez-vous au [104](#).

## 232

- Au nom d'Alexandros II, mon père, et au nom d'Alexandros I<sup>er</sup>, mon aïeul sacré, je vous commande de disparaître ! hurlez-vous dans le vent.

Rien ne se passe pendant un long moment, puis le fracas de la bataille s'éteint. Un Guerrier-Fantôme se matérialise devant vous.

- Pardonnez-nous. Pendant de longues années, nous avons attendu le commandement d'un capitaine venu de Vymorna, afin de pouvoir retrouver le repos éternel. Nous venons de l'entendre et, enfin, nous pouvons obéir. Nos combats ont pris fin.

L'esprit vous salue puis disparaît lentement dans la brume. Vous frissonnez et vous attendez que vos nerfs s'apaisent avant de poursuivre votre chemin vers l'est. Le soleil finit par percer la brume et bientôt le ciel est clair. A midi, vous vous arrêtez pour vous restaurer (rayez un Repas de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [257](#).

## 233

Vous êtes poussé hors de la roulotte d'Œil-Blanc dans les ténèbres et vous passez une nuit sans confort, pelotonné sous un buisson. Le lendemain matin, la roulotte a disparu sans que vous l'ayez entendu partir. Vous vous remettez en marche vers l'est, vous frayant un passage à travers la jungle. Il fait très chaud et humide et, lorsque midi arrive, vous suez comme un cochon rôti à la broche. Rendez-vous au [204](#).

## 234

Vous arrivez devant un grand hangar en ruine. Vous devez décider très vite si vous contournez le bâtiment par la droite (rendez-vous au [266](#)), par la gauche (rendez-vous au [178](#)) ou si vous y pénétrez (rendez-vous au [159](#)).

## 235

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [25](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [291](#).



## 236

Vous vous réveillez dans la nuit et, un instant, vous vous demandez où vous êtes. A la faible lueur du feu qui s'éteint, vous apercevez Laskar accroupi, en train de marmonner et de dodeliner de la tête. Vous ne comprenez rien de ce qu'il raconte, mais on dirait qu'il prie. Vous vous allongez à nouveau et vous vous rendormez. Rendez-vous au [190](#).

## 237

Vous contournez l'enclos ; entre la clôture et les quelques tentes montées çà et là, vous rencontrez un Homme-Lézard assis auprès d'un Ptérodactyle attaché à un piquet, qui somnole sous les rayons ardents du soleil. Le cavalier de cette monture est vêtu de cuir souple et il porte un couvre-chef bizarre qui ressemble à une calotte crânienne qu'on lui aurait posée sur la tête. Vous devez vous faufiler à côté de lui si vous voulez continuer votre chemin. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [121](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, Rendez-vous au [37](#).

## 238

Chacune des trois embarcations - étroites, allongées et basses sur l'eau - porte deux Gobelins des Marais. Dans l'eau, autour de vous, des fléchettes soufflées par leurs sarbacanes se mettent à pleuvoir. Vous pouvez vous dérober (rendez-vous au 40), tirer sur eux de l'endroit où vous êtes avec votre arc, si vous en avez un (rendez-vous au 212) ou vous diriger droit sur eux pour vous préparer à l'attaque (rendez-vous au [109](#)).

## 239

Vous vous hissez sur le rebord de l'escarpement et vous vous retrouvez face aux yeux bien vivants d'un viçillard à la figure parcheminée. Vous retombez en arrière quand il vous pousse avec son bâton, puis, en riant, il s'en sert pour vous aider à remonter.

- Laskar ? demandez-vous.

- Lui-même. Sois le bienvenu, je t'attendais. L'homme est très âgé et minable d'allure, mais il a l'air éveillé et l'esprit alerte. Il vous guide en haut du versant rocheux jusqu'à une grande caverne très confortable. Tandis que vous dégustez un savoureux civet de lapin sauvage, il vous explique comment il a entendu parler de vous : - Mon maître - ou devrais-je plutôt dire notre maître - m'est apparu dans une vision voici trois nuits de cela bien qu'il soit largement sollicité, et il m'a demandé assistance pour t'aider à accomplir ta quête. Je le ferai bien volontiers. Nous aurons beaucoup à faire demain matin, aussi, pour l'heure, le mieux serait que tu te reposes autant que tu le pourras.

Pour ce soir, il refuse de répondre aux questions et vous commande d'aller dormir. Vous finissez par céder et lui obéir. Rendez-vous au [236](#).

## 240

Notez sur votre *Feuille d'Aventure* combien parmi les huit Hommes-Lézards vous ont échappé.

- Ils vont revenir avec des renforts, déclare l'homme tandis que vous les voyez détalé.

- Tout cela est très bien, répondez-vous. Mais quel est votre rôle sur Titan ?

Il se présente comme étant « le seul et l'unique ». Julius Lecarte, aventurier et marchand, accompagné de Snag, son petit Tigre aux dents acérées comme des sabres, explorateur à la recherche de son père qui a disparu voilà plusieurs années. Vous lui répondez que vous n'avez pas entendu parler de son père, puis vous lui racontez le détail de vos aventures jusqu'à ce jour.

- Il faudrait que nous prenions la direction de Capra, à une demi-douzaine de lieues d'ici, vous déclare-t-il. Jusqu'à maintenant cette ville a constamment résisté aux pillards et elle est toujours en mesure de procurer un havre de sécurité à un fugitif. Toutefois, si Vymorna tombe, les plaines du Fer de Hache tomberont aussi, nul n'y pourra rien. Maintenant, pour en revenir à vos Hommes-Lézards...

Rendez-vous au [79](#).

## 241

Les Gobelins sont loin derrière vous, mais la rivière se transforme en rapides aux eaux écumantes qui entravent votre progression. Allez-vous continuer dans le courant (rendez-vous au [364](#)) ou accoster (rendez-vous au [317](#)) ?





242 *Le corps d'un aventurier est cloué à un tronc par des flèches et des piques.*

## 242

Vous vous glissez prudemment entre les arbres jusqu'à l'endroit où tournoyaient les oiseaux. Et vous découvrez un spectacle des plus macabres. Le corps d'un guerrier à l'armure légère, manifestement un explorateur ou un aventurier, est cloué à un tronc d'arbre par des flèches et des piques. Pire, sa poitrine a été déchiquetée par des griffes gigantesques qui ne peuvent appartenir qu'à un animal de grande taille comme un tigre. Le paquetage de l'explorateur contient quelques rations sèches, correspondant à 2 Repas, que vous pouvez emporter si vous le désirez (si c'est le cas, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Après tout, pensez-vous non sans cynisme, il n'en aura plus besoin à présent qu'il n'est plus de ce monde (rendez-vous au [80](#)).

## 243

Vous vous hissez à la cime de l'arbre. Entre les branches, il y a un petit creux et, posé là, se trouve un gros paquet, de la taille d'un homme, enveloppé de feuillage et de vigne vierge. Vous pouvez examiner cet étrange objet (rendez-vous au [394](#)) ou redescendre et emprunter le pont (rendez-vous au [199](#)).

## 244

Le passage se rétrécit au point d'être à peine assez large pour vous laisser le passage. Les murs autrefois lisses sont devenus rugueux et il semble que vous descendez dans les entrailles de la montagne ! Soudain, le tunnel s'arrête et vous voilà dans une petite pièce poussiéreuse. Il n'y a rien dans cette chambre et elle ne comporte aucune issue. Grâce soient rendues à Telak ! Vous n'avez pas été enfermé ici par les Hommes-Lézards ! Vous frissonnez et vous rebroussez chemin pour revenir à l'embranchement et repartir dans l'autre sens. Rendez-vous au [395](#).

## 245

Le soleil vous brûle la nuque et les bras lorsque vous quittez le temple, bien heureux d'avoir emporté votre fidèle couteau de chasse. Rendez-vous au [204](#).

## 246

Après plusieurs poussées, la porte s'ouvre dans un craquement, révélant un petit couloir jonché de gravats qui s'enfonce dans les ténèbres. Vous pouvez vous y engager (rendez-vous au [276](#)) ou bien revenir sur vos pas pour examiner, ce qu'il y a derrière le rideau (rendez-vous au [14](#)).

## 247

Les cavaliers rejettent leur capuchon en arrière et vous restez sans voix. Ce sont des Hommes-Serpents, ces cruels pillards des contrées désertiques de l'ouest ! Ses pires craintes confirmées, Katya s'évanouit. Vous vous préparez à l'affrontement, mais le combat serait par trop inégal face à quatre guerriers de cette trempe. Ils vous ligotent à un pieu et ils font de même avec le corps inerte de Katya, puis ils vous laissent en plein soleil et s'en vont sans avoir proféré un seul mot. Toujours plus haut dans le ciel monte le soleil brûlant. Au bout de quelques minutes, vous ne songez plus qu'à trouver de l'ombre et de l'eau. Pendant un moment, vous vous égosillez à lancer de faibles appels au secours, mais votre gorge se dessèche et, bientôt, plus aucun son ne s'en échappe. Les heures passent. La nuit tombe puis le jour revient à nouveau. Vers midi, le quatrième jour, Katya meurt. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [156](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [72](#).

## 248

Laskar vous arrache le ballot des mains et le défait, les yeux pleins de convoitises. - Et maintenant, espèce d'imbécile heureux, est-ce que tu as aussi les Yeux ? demande le vieillard d'une voix grinçante.

Vous vous saisissez de votre paquetage et vous en sortez toutes les pierres précieuses que vous avez trouvées au cours de vos pérégrinations (si vous n'avez pas de pierres, rendez-vous au 57). D'un geste méprisant, vous les jetez par terre. Laskar se précipite dessus avec un cri dément et, d'un coup de pied, vous l'envoyez bouler. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [57](#). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [46](#).



## 249

- C'est une espèce très rare de lotus noir, déclarez-vous solennellement.

Il jette les yeux sur vous puis sur le lotus, puis il vous fixe à nouveau et, finalement, un accès de fou rire le saisit. Il se penche derrière lui et ouvre un grand sac rempli à ras de fleurs de lotus noires !

- Navré. Cela pourrait peut-être servir à payer la , rançon d'un roi dans les contrées glacées du nord,

mais ici il en pousse plus que de l'herbe et j'en ai bien assez pour rendre belles les filles les plus laides de la moitié d'un continent !  
Rendez-vous au 11 et faites un nouveau choix.

## 250

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [325](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [66](#).

## 251

Le soleil se lève mais la brume persiste, une brume languide qui flotte dans l'air humide. Tout est très, très calme et plutôt fantomatique. Allez-vous poursuivre votre route vers l'est (rendez-vous au [354](#)) ou prendre plutôt la direction du nord (rendez-vous au [300](#)) ?



## 252

Comme le ferait un chat familier qui cherche les caresses, la Panthère Noire se laisse choir sur la branche, juste à portée de votre main, et elle se met à déchiqueter et à dévorer le faon. Vous frissonnez dans l'obscurité, retenant votre souffle tandis que le fauve broie et fait craquer la carcasse avec une adresse inquiétante. Au bout de deux heures environ, le grand fauve se redresse et, bien proprement, il fait tomber de la branche les restes de son repas. Il s'étire, le dos arqué, et s'éloigne dans le noir. Cependant, une fois arrivée à la limite du clair de lune, la bête se retourne et renifle en fixant l'endroit où vous êtes tapi. Elle darde son regard sur le vôtre, cligne des yeux, secoue la tête et disparaît dans la nuit. Vous l'avez échappé belle. Si vous rencontrez à nouveau une créature ayant de tels yeux, vous pourrez, si vous le désirez, vous rendre au [142](#) au lieu des choix qui vous seront proposés. Notez ce numéro sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [44](#).

## 253

Vous vous hâtez de remonter le passage étroit jusqu'à la chambre aux escaliers. Vous arrêtant juste un moment pour reprendre haleine, vous grimpez les marches. Rendez-vous au [301](#).

## 254

Vous marmonnez quelque chose du genre : « Oh ! Madame ! Votre très humble serviteur dépose ses excuses à vos pieds pour cette intrusion ! » Puis, avec une profonde révérence devant la créature abasourdie, vous marchez à reculons pour quitter la tente. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, vous sortez de la tente sain et sauf pour vous rendre au [319](#). Si vous êtes *Malchanceux*, la créature réagit avec colère et vous attaque. Rendez-vous au [149](#).

## 255

Sur la gauche, une volée de marches branlantes mène à une grande porte dont les montants sont gravés d'étranges symboles. Vous écoutez attentivement à la porte et vous entendez un bruit qui ressemble à celui de pièces de métal frottées les unes contre les autres. Vous dégainez votre épée et, prenant une profonde inspiration, vous cognez sur la porte. Il se produit un choc sourd mais la porte reste close. Le bruit d'un craquement s'échappe de l'intérieur de la pièce. Vous tapez de toutes vos forces encore et encore, mais rien ne l'ébranlé. Et, tout à coup, à votre grande frayeur, la porte s'ouvre dans un fracas retentissant. Là, devant vous, un spectacle de cauchemar s'offre à vous. Dans l'encadrement de la porte se dresse un Roi-Guerrier venu des temps anciens, mais quelque chose l'a ressuscité et il est posté là pour défendre cette chambre antique. Il tient à deux mains un long javelot qu'il est prêt à lancer sur vous. Une couronne ébréchée sertie d'émeraudes lui surmonte la tête. Il vous faut l'affronter.

ROI-GUERRIER HABILITÉ : 10 ENDURANCE: 11

Si vous êtes vainqueur de ce héros des temps anciens, rendez-vous au [326](#).



255 Dans l'encadrement de la porte se dresse un Roi-Guerrier venu des temps anciens.

## 256

- Ah ! s'exclame Œil-Blanc. Voici *enfin* quelque chose d'intéressant. Qui aurait bien pu penser qu'une si jolie chose était seulement du plomb ? Oui, c'est ça, je vais la prendre, avec tous mes remerciements. Rendez-vous au [191](#).

## 257

Vous poursuivez péniblement votre route. Toutes les deux secondes, vous essuyez la sueur qui ruisselle sur votre visage, mais l'instant d'après, elle ruisselle à nouveau. Le relief se fait plus accidenté, plus rude et rocailleux. Bientôt vous devez contourner d'énormes blocs et escalader des pentes abruptes. Là-bas, devant vous, retentit le grondement impressionnant de quelque fauve. Vous n'avez rien d'autre à faire que de poursuivre votre route. Au sommet d'une colline, alors que vous ne vous y attendez pas, vous trouvez tout à coup sous vos pieds le sol affaissé d'une forte dépression. Et tout en bas vous découvrez un Tricératops, énorme dinosaure à trois cornes portant caparaçon, en train de brouter. Vous n'avez guère l'espoir de passer inaperçu, mais peut-être aimeriez-vous tenter le destin (rendez-vous au [207](#)) ? Si vous préférez suivre le bord de la crête à la recherche d'un détour, rendez-vous au [327](#).

## 258

Les gravats s'éboulent et vous tombez. Dans votre panique, vous réussissez à vous rattraper au bord. Et puis vous lâchez prise et vous tombez à la rencontre de votre destin peu enviable.





## 259

Tandis que s'éteint l'étincelle maléfique qui l'animait, le corps antique se recroqueville sur le sol, se disloquant pour retomber en un nuage de poussière brune. Il n'en reste que les débris bosselés d'une armure archaïque et une couronne à l'éclat terni, sertie de deux émeraudes. Vous pouvez arracher les pierres précieuses (rendez-vous au [197](#)) ou bien sortir pour continuer votre exploration (rendez-vous au [310](#)).

## 260

Au dernier moment, la bête se détourne rageusement et recule de frayeur. Vous êtes tellement surpris que vous tombez de votre selle et vous atterrissez lourdement, le souffle coupé. Alors, pointée sur vous, vous voyez une forêt d'épées et de javelots, et vous savez que les Hommes-Lézards n'accepteront pas vos excuses. Votre quête est finie avant même d'avoir vraiment commencé.

## 261

Vous poussez les portes en ruine d'un immense entrepôt. Et vous regrettez aussitôt de l'avoir fait ! Le sol grouille de rats, d'énormes rats noirs et adipeux, des rats des docks qui font vite son affaire au moindre chien égaré. Allez-vous vous frayer un passage au milieu d'eux (rendez-vous au [315](#)) ou tenter de vous échapper (rendez-vous au [126](#)) ?

## 262

Vos jambes se mettent à flageoler quand vous voyez votre flèche manquer son but et tomber dans les buissons sans causer de dommage. Vous n'avez plus le temps d'en encocher une autre et de tirer de nouveau. Il faut agir sans tarder. Vous pouvez vous précipiter en avant pour enflammer le piège avec une mèche (rendez-vous au [224](#)) mais il vaudrait peut-être mieux essayer de sortir du taillis (rendez-vous au [340](#)).

## 263

Quel cri de victoire vous poussez en traversant les lignes ennemies pour retrouver au loin la liberté des plaines ! Quelques Hommes-Lézards et des Trolls se lancent à votre poursuite, mais vos compagnons ont tôt fait de les capturer et de leur faire un sort. Tandis que vous continuez de détalier, vous entendez leur cri de guerre derrière vous. Vous venez de récupérer 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [53](#).

## 264

Vous jetez des regards éperdus autour de vous, les traces de pas vous déconcertent et vous emplissent de panique. Aucun endroit où se cacher ici... Et, à quelques pas de vous, vous apercevez, à moitié enterré sous les décombres poussiéreux, un grand anneau de métal auquel une clef est attachée. Vous vous en saisissez, vous faites jouer la serrure et porte s'ouvre ! Vous vous échappez en vous rendant au [216](#).



## 265

Cet Orque-là est énorme, la peau brune et tout en muscles. Mais, le pire c'est que le Chaman est tellement furieux de voir un « umin » assister à sa cérémonie qu'il vient s'en mêler ! Les autres Orques sont trop saouls pour s'en préoccuper, mais il va vous falloir affronter ces deux-là.

### HABILETÉ ENDURANCE

ORQUE FURIEUX	6	9
CHAMAN SUREXCITÉ	6	6

Si vous l'emportez sur ces deux humanoïdes, Rendez-vous au [230](#).

## 266

Vous vous aplatissez contre le mur mais, derrière vous, un bruit fracassant se fait entendre. Les deux

Orques des Marais sont sur vous ! Vous devez les affronter tous les deux sans délai.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	7
Second ORQUE	6	7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [379](#).

## 267

A la pente succèdent des marches escarpées. Votre épée dans une main et votre lanterne dans l'autre, bras tendus afin de ne pas perdre l'équilibre, vous descendez les degrés tortueux jusqu'à une chambre de grandes dimensions. Les parois sont gravées de motifs tarabiscotés qui relatent des épisodes héroïques de

l'histoire ancienne. Un petit autel y est dressé, orné de rayons de soleil et autres attributs de la déesse de la lumière. La pièce est jonchée de débris et couverte de poussière mais, à part cette étrange araignée occupée à tisser une nouvelle toile, rien ne présente le moindre intérêt pour vous. Deux sorties mènent hors de cette salle : un grand passage voûté que ferme un large rideau en charpie (rendez-vous au [14](#)) et une petite porte bardée de métal qui pend à moitié sur ses gonds, à votre droite (rendez-vous au [246](#)).

## 268

Vous vous glissez en tapinois vers la roulotte à l'allure baroque, vous frappez sur la cloison près du rideau qui la ferme. A l'intérieur, vous entendez remuer, puis quelqu'un tire le rideau. Un homme au teint très mat, au visage émacié et aux yeux d'un blanc laiteux, vous examine et ébauche une grimace de bienvenue. Le vieil homme renifle bizarrement et vous invite à entrer.

- Ah, vous voilà ! Entrez, mais entrez donc ! Vous n'allez pas passer la journée dehors ! Tout surpris, vous grimpez les quelques marches et vous entrez. Rendez-vous au [61](#).

## 269

Finalement, les statues sont brisées et réduites en miettes. Mais à quel prix ! Votre épée est toute ébréchée et émoussée. Réduisez votre Force d'Attaque de 1 point. Vous écoutez à la porte et vous entendez un claquement comme si une porte battait au vent. Vous écoutez encore, mais le bruit a cessé. Vous saisissant de votre épée, vous ouvrez la porte d'une poussée. Rendez-vous au [153](#).



## 270

Le vent siffle autour de vous, mais vous ne pouvez pas penser à autre chose qu'aux deux gigantesques griffes qui s'enfoncent dans votre épaule. L'odeur est déplaisante, il faut le dire, comme celle qui règne à l'intérieur d'un poulailler. Puis l'étreinte des griffes se relâche et vous tombez. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [131](#). Si vous êtes *Malchanceux*, vous tombez, tombez et tombez encore. Votre aventure est finie avant même d'avoir vraiment commencé.

## 271

Le passage tortueux et inégal qui s'ouvre à votre droite s'enfonce sur quelques mètres puis bifurque sur la gauche. Droit devant, le passage se rétrécit et des marches irrégulières s'élèvent en colimaçon. A gauche, il est parsemé d'éboulis de pierres, mais redevient plan au bout de quelques pas. Allez-vous continuer tout droit (rendez-vous au [154](#)) ou emprunter le corridor de gauche (rendez-vous au [353](#))?

## 272

Le paysage est escarpé et la chaleur accablante mais Katya, votre compagne de voyage, vous reconforte en vous parlant de la vie à la Ville du Cuivre et dans les régions septentrionales des plaines du Fer de Hache. Tandis que vous avancez, vous contemplez le paysage brûlant sous le soleil. Là-bas, vers le nord, un petit nuage de poussière s'épaissit de minute en minute. Quelqu'un - ou quelque chose -se dirige dans votre direction au galop. Cela fait deux jours que Katya n'a rencontré personne sur sa route et elle ignore de qui il peut s'agir. Allez-vous continuer à avancer (rendez-vous au [176](#)) ou bien chercher un endroit où vous cacher avant l'arrivée des cavaliers (rendez-vous au [227](#)) ?

## 273

La Panthère Noire vous aperçoit et elle se met à grogner. La lune fait briller ses griffes au moment où elle bondit sur vous.

PANTHÈRE NOIRE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous parvenez à l'emporter sur le grand fauve, rendez-vous au [44](#).

## 274

Vous poussez avec précaution l'une des imposantes portes à double battant et vous sortez par le passage ainsi ouvert. Un grand couloir s'enfonce dans les ténèbres, si biscornu que vous avez bien du mal à y marcher. Non seulement il n'est pas droit, mais il est parsemé de gravats et, à gauche, la paroi ne semble guère sûre. Vous parcourez une vingtaine de pas, vous descendez des marches très usées, et le passage oblique vers la droite. Vous descendez avec précaution, en ayant soin d'éviter les moellons les plus branlants. Vous voilà parvenu à un embranchement en forme de T. Allez-vous emprunter le couloir qui s'ouvre à gauche (rendez-vous au [312](#)) ou prendre à droite (rendez-vous au [196](#)) ?

## 275

Complètement absorbé par votre lutte contre les Gobelins des Marais, vous n'avez pas remarqué les petites vagues écumantes contre lesquelles vous devez lutter maintenant à force rames. Vous êtes entré dans une zone de rapides et de tourbillons où de nombreux rochers affleurent au ras de la surface. Allez-vous redoubler d'effort contre le courant et continuer à remonter le fleuve (rendez-vous au [364](#)) ou essayer de rejoindre la rive (rendez-vous au [317](#)) ?

## 276

Et puis... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [281](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [304](#).

## 277

Ces tranchées se divisent à nouveau. On voit que celle de droite a été creusée récemment car la terre est meuble et de couleur sombre. Le fracas de la bataille se rapproche. Allez-vous prendre à droite (rendez-vous au [123](#)) ou bien emprunter la tranchée qui part sur la gauche (rendez-vous au [18](#)) ?

## 278

Vous coupez un bon gros fagot de branches et de larges feuilles et vous les étalez sur le sol humide en guise de matelas. Tandis que vous vous affairez, le soleil se couche et la froide obscurité de la jungle s'abat sur vous. Maintenant que les ténèbres sont complètes, le seul bruit que vous entendez est celui de l'eau qui coule à portée de main, pas plus loin. Et puis, surgie de l'eau... Rendez-vous au [372](#).

## 279

Vous trouvez des fruits bien charnus, orange et jaune, et tout à fait mangeables (vous pouvez refaire des Provisions, jusqu'à 2 Repas). Tandis que vous cueillez les fruits, vous découvrez une très belle fleur : un lotus noir, célébré depuis toujours pour son parfum et sa rareté. Si vous le désirez, vous pouvez cueillir la fleur et l'emporter avant de reprendre votre chemin. Notez-la sur votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au [257](#).

## 280

Le corps repoussant de la Femme-Lézard s'effondre dans son bain de boue odorant. Vous regardez autour de vous. La tente est décorée avec un mauvais goût affligeant mais, sur une table de fortune faite d'une énorme carcasse de crocodile, se trouve un petit pot étiqueté : Lotus Noir de Kaynlesh-Ma. Vous pouvez le prendre si vous le désirez (inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [319](#).





281 *La porte cède et vous vous arrêtez juste  
au bord d'un puits béant.*

## 281

Vous vous arrêtez juste à temps pour ne pas tomber lorsque la porte cède, révélant un puits béant. Moellons et gravats rebondissent contre les parois dans leur chute vers des profondeurs insondables. Vous pouvez revenir sur vos pas et quitter la grande salle en utilisant l'autre sortie (rendez-vous au [14](#)).

Sinon, il vous faut sauter par-dessus le puits. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [334](#). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [95](#).

## 282

Vous dégagez la végétation et vous découvrez un assemblage de pierres lisses et ouvragées. A dire vrai, ce mur prouve qu'une civilisation s'est épanouie autrefois en plein cœur de cette jungle dense. Allez-vous poursuivre votre exploration (rendez-vous au [342](#)) ou bien reprendre la route (rendez-vous au [97](#)) ?

## 283

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, Rendez-vous au [83](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [157](#).

## 284

En compagnie de cet homme étrange, vous tendez une embuscade aux huit Hommes-Lézards qui vous poursuivent. S'il vous reste des flèches, vous pouvez abattre un Homme-Lézard avec chacune d'elles. Deux autres Hommes-Lézards tombent sous les flèches de votre compagnon. Tout à coup, d'une branche basse d'un arbre tout proche, le Tigre aux crocs acérés comme des sabres bondit sur l'ennemi. Les montures des Hommes-Lézards encore indemnes se cabrent, elles font volte-face et

détalent. Snag les poursuit un moment sans en attraper une seule et il abandonne pour revenir sur le théâtre des opérations. Il renifle un instant les cadavres des Hommes-Lézards mais il détourne la tête et revient auprès de son maître. Rendez-vous ' au [240](#).

## 285

Œil-Blanc se contente de reculer et il émet un étrange claquement de langue. La lumière vacillante des chandelles disposées dans tous les coins de la pièce monte en flammèches jusqu'au plafond pour se fondre en une lumière rougeoyante qui nimbe votre tête. Un sifflement aigu vous traverse le crâne tandis que l'Esprit Tutélaire vous affronte en un combat mental.

ESPRIT TUTÉLAIRE ENDURANCE : 16

Livrez le combat comme d'habitude, mais au lieu de déterminer la Force d'Attaque en ajoutant les points d'**HABILETÉ** au lancer de dés, les adversaires d'un affrontement mental lancent deux dés et ajoutent le résultat obtenu à leur total d'ENDURANCE. Ils ont ainsi leur Force d'Attaque Mentale. Celui qui obtient le résultat le plus bas perd 2 points d'ENDURANCE comme dans un combat normal. Si vous l'emportez sur l'Esprit Tutélaire, celui-ci s'évanouira dans le néant. Rendez-vous alors au [328](#).

## 286

Les gravats roulent sous vos pieds et, brusquement, c'est la chute. En proie à la panique, vous jouez des pieds et des mains et vous réussissez à agripper une planche de bois. Mais elle cède et vous plongez au fond de l'antique puits, à la rencontre de votre triste destin.

## 287

Les Orques fétides imbibés d'alcool vous accueillent comme l'un des leurs et vous gratifient d'accolades à vous jeter à terre. Aucun d'entre eux ne semble en mesure de se rendre compte que vous

êtes déguisé. Un très vieil Orque sourd comme un pot se penche vers vous et vous hurle dans l'oreille : - T'as roulé ta bosse, alors ? Je t'ai jamais vu avant !

Le groupe se fige en un silence de mort. Qu'allez vous dire ?

Votre véritable nom Rendez-vous au [66](#).

Shagbad, fils de Skurfric Rendez-vous au [360](#).

Ugrat, fils de Kuzbag Rendez-vous au [163](#).



## 288

Un énorme Troll des Cavernes revêtu de l'uniforme des Hommes-Lézards vous a heurté. Le choc qui vous secoue le bras vous arrête dans votre élan. Le combat s'engage.

**TROLL DES CAVERNES HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9**

Si vous êtes vainqueur de ce puissant ennemi, Rendez-vous au [23](#).

## 289

Il fait soudain très froid et très sombre. Vous allumez votre lanterne et vous regardez alentour. Le passage est bordé de rangées de statues renversées et brisées. Autrefois, le sol que vous foulez devait être une succession de marches, mais à présent elles sont si usées que le sol n'est plus qu'un plan faiblement incliné qui mène à une autre cour couverte. De là partent deux passages, aussi sombres et peu engageants l'un que

l'autre. Allez-vous emprunter celui de droite (rendez-vous au [171](#)) ou celui de gauche (rendez-vous au [267](#)) ?

### 290

Le terrain se fait plus inégal et herbu. Vous sautez un petit ruisseau rocailleux, ce qui vous rapproche d'un taillis. Préférez-vous éviter les arbres (rendez-vous au [201](#)) ou bien vous en rapprocher (rendez-vous au [303](#))?

### 291

La toile se resserre de plus en plus autour de vous jusqu'à vous immobiliser complètement. La seule chose que vous pouvez bouger, ce sont vos yeux qui, soudain, s'agrandissent d'horreur quand l'Araignée-Guêpe se dispose à se mettre à table ! Voici venue la fin de votre aventure.

### 292

Vous attrapez votre sac à dos et, saisissant la liane, vous vous laissez glisser jusqu'en bas et vous rejoignez le sol en un éclair, vous attendant à tout moment à entendre le sifflement sinistre d'une flèche se fichant dans votre dos. Des grondements de colère retentissent mais personne ne vous suit. Vers le milieu de l'après-midi, lorsque vous vous arrêtez pour cueillir d'autres fruits afin de compléter vos Provisions, vous êtes déjà loin de la zone dangereuse. Vous êtes désolé que votre sac soit vide, mais au moins vous disposez de quelque chose pour porter votre approvisionnement (sauf votre épée, votre couteau et votre sac à dos, rayez tout de votre *Feuille d'Aventure*). Tandis que vous vous restaurez, derrière les arbres retentit un fort battement d'ailes. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [186](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [99](#).

## 293

Luisant faiblement dans la demi-obscurité, la pierre rouge s'encastre dans le pommeau de votre épée. Avec un hurlement de vengeance, vous vous précipitez sur Laskar. Sur le coup, le vieillard est décontenancé, mais, de son gourdin, il a vite fait de parer le coup que vous lui portez. Où est donc la puissance fabuleuse de votre arme ? Une flèche se plante dans votre épaule avec un bruit sourd, une autre se fiche dans votre jambe. Vous vous écroulez et les Hommes-Lézards se rapprochent, leurs épées dressées pour l'assaut final. C'en est fini de votre quête, et bientôt de votre vie...

## 294

Vous vous êtes maintenant enfoncé loin à l'intérieur du campement ennemi et vous devez faire preuve d'une vigilance accrue. Derrière vous, la terrible bataille fait rage sous les murailles de Vymorna. De plus, une catapulte bombarde la cité de balles et de fagots enflammés. Allez-vous continuer de progresser furtivement (rendez-vous au [363](#)) ou bien trouver un moyen de mettre cette machine de siège hors d'état de nuire (rendez-vous au [116](#)) ?

## 295

Soudain, de la rive nord, un grondement de colère s'élève ; instinctivement, vous vous aplatissez au fond du bateau. Des flèches se plantent dans la coque. Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, une flèche vous a touché et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le temps que vous montriez à nouveau la tête, votre embarcation est sortie de la zone dangereuse. Au milieu du fleuve une énorme galère avance de toute la puissance de ses rames puis disparaît à nouveau dans la brume. En remerciant votre bonne étoile d'avoir choisi de coller à la rive, vous continuez à ramer. Rendez-vous au [376](#).



294 *Une catapulte bombarde la cité de balles  
et de fagots enflammés.*

## 296

Enjambant des corps encore chauds, vous vous faufilez vers la gauche dans les tranchées. Il y a un embranchement, mais vous continuez en conservant approximativement la même direction. Un autre embranchement se présente et, tandis que vous en êtes à vous demander quelle direction adopter, vous entendez, à droite, un bruit monter de la tranchée. Allez-vous rester tapi dans l'ombre et écouter pour savoir de quoi il s'agit (rendez-vous au [338](#)) ou bien bondir pour affronter l'ennemi qui s'approche (rendez-vous au [43](#)) ?

## 297

Vous pénétrez dans l'autre chambre où vous retrouvez à peu près la même chose : des rangées et des rangées de corps, tous bien disposés dans des cases. Vos nerfs commencent à être sérieusement éprouvés, mais vous vous efforcez de rester calme en entrant sur la pointe des pieds dans la troisième chambre. Là, des bouleversements ont jeté à terre les cadavres en décomposition et les squelettes blanchis dans un enchevêtrement grotesque. En frissonnant, vous vous hâtez de traverser cette salle. Rendez-vous au [323](#).

## 298

A force de rame vous arrivez à maintenir votre bateau à l'écart du courant. Vous dirigez la petite embarcation vers la rive nord et vous débarquez tout votre équipement. Vous pouvez vous arrêter ici et prendre un Repas tout en examinant les environs. Vous vous trouvez à la lisière de la jungle. Allez-vous y pénétrer et vous diriger vers l'est (rendez-vous au [175](#)) ou bien suivre la lisière vers le nord avant de bifurquer vers l'est un peu plus loin (rendez-vous au [27](#)) ?



## 299

« Telaak ! Telaaaak ! » vous retourne l'écho, mais avec des modulations pareilles à celles d'un rire sardonique. Courage ! Épée ! Fierté ! Tout cela mène à la Mort ! Rendez-vous au [7](#).



## 300

Au nord de Capra s'étend une région de collines joliment vallonnées, mais une épaisse brume matinale en recouvre la plus grande partie. Il fait frais et l'atmosphère a quelque chose d'inquiétant. Pourtant, un tel calme devrait vous permettre d'entendre quelqu'un s'approcher de vous. Vous progressez difficilement en direction du nord. Au milieu de la matinée, la brume ne semble pas près de se lever. Et puis, comme venue du ciel, vous entendez tinter une cloche. Vous vous arrêtez en pensant que vous avez rêvé. Mais non, elle sonne à nouveau ! C'est curieux... à Capra personne n'a signalé d'habitation le long de cette route. Vous décidez d'en avoir le cœur net. Si vous êtes déguisé, rendez-vous au [122](#). Sinon, rendez-vous au [369](#).

## 301

L'escalier monte en colimaçon mais, par bonheur, il n'est pas en trop mauvais état. Finalement, au terme d'une ascension pénible, vous arrivez en haut. La voie est barrée par une autre petite porte à ferrures. Vous la franchissez et vous pénétrez dans une antichambre à l'abandon. Par un passage voûté, vous apercevez l'intérieur d'un temple. Laskar est là ; il vous tourne le dos, perdu dans la contemplation du petit autel qui lui fait face. Allez-vous entrer et le rejoindre (rendez-vous au [217](#)) ou attendre un moment pour ne pas le déranger (rendez-vous au [140](#))?

### 302

Lorsque le cheval arrive à la hauteur de votre arbre, vous bondissez en criant. C'est une femme qui le monte, un être humain à l'évidence, et vêtue de l'uniforme poussiéreux des messagers. Surprise, elle s'apprête à tirer son épée. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [384](#)) ou bien abaisser votre arrhe et la saluer (rendez-vous au [396](#)) ?

### 303

Vous êtes près d'atteindre le taillis et il semble que vous ayez semé vos poursuivants. Et soudain, contre toute attente, venue des arbres, une flèche siffle et votre monture se dérobe sous vous ! Vous roulez à terre, maudissant votre infortune. Un homme surgit de derrière un arbre, un arc à la main, et vous examine pour savoir si vous avez survécu ou non. Vous vous relevez et vous vous époussetez, incapable de croire à ce qui s'est passé ! Allez-vous affronter les Hommes-Lézards (rendez-vous au [189](#)) ou courir vers les arbres (rendez-vous au [209](#)) ?

### 304

Les gravats cèdent et vous tombez soudain dans un puits qui vient de s'ouvrir sous vos pas. Vous tombez comme une pierre, mais vous réussissez à saisir une planche de bois qui saille de la paroi. Hélas ! Celle-ci se brise et votre chute reprend vers le tréfonds de l'ancien puits... à la rencontre de votre destin tragique.

### 305

Vous rebroussez chemin et vous repartez dans la direction que vous pensez être celle de Capra. Cependant la brume ne vous aide guère à vous y reconnaître et vous n'êtes plus tout à fait certain d'aller dans la bonne direction. Les hurlements reprennent, cette fois ils viennent du sud mais sans qu'il soit possible de déterminer de quelle distance. Tout vous incite à courir, et c'est à grand-peine que vous maîtrisez votre frayeur.

Attendez ! N'êtes-vous pas déjà passé devant ces buissons ? Est-ce que vous n'êtes pas en train de tourner en rond ? Allez-vous poursuivre votre marche (rendez-vous au [102](#)) ou bien vous arrêter sur place et attendre que la brume se dissipe (rendez-vous au [398](#)) ?

### 306

Votre épée se brise en plusieurs morceaux sous le méchant coup porté par votre adversaire. Vous vous apprêtez à saisir la dague pendue à votre ceinture, mais un autre coup vous atteint à la tête. Une flèche se fiche dans votre poignet et vous lâchez la dague. Au troisième coup, vous vous écroulez face contre terre, dans la boue rougie de sang. Et votre aventure s'achève ici, dans l'humidité et la saleté.

### 307

Le soleil de l'après-midi cogne dur ; il sera bien agréable de se mettre à l'ombre, rien que pour souffler un peu, vous promettez-vous en détachant votre épée que vous posez auprès de vous. Vous fermez les yeux. Les feuilles bruissent sous la brise mais vous ne la sentez pas sur votre visage. Vous ouvrez un œil - et c'est pour apercevoir votre épée en train de glisser toute seule dans l'herbe ! Vous vous levez d'un bond. Tout autour de vous, se balançant dans les branches, des hordes de petits singes à six pattes : des Krells ! Tandis que vous avancez, ils se mettent à pousser des cris, tout excités ; c'est assourdissant ! Celui qui traîne votre épée est sur le point de remonter dans les branches. Allez-vous bondir pour l'attaquer au couteau (Rendez-vous au [332](#)), lui décocher une flèche avec l'arc de votre père, à condition que vous l'ayez (rendez-vous au [390](#)) ou bien courir après la bête en proférant des menaces (rendez-vous au [20](#)) ?



307 *Un Krell s'est emparé de votre épée et s'appête à l'emporter dans les branches !*

## 308

La figurine à tête de panthère rend un son mat en tombant sur la plate-forme et tous les guerriers, le souffle court, prononcent le même mot : « Sku-Rachi » ! Ils tombent tous à genoux, le front touchant le sol en signe de soumission, sauf le prêtre, qui s'empare de la figurine, l'examine soigneusement et tire son couteau. Vous devez le combattre et votre Force d'Attaque doit être réduite de 2 points car vous êtes désarmé.

PRÊTRE-GUERRIER HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [336](#).

## 309

Avec un bel ensemble, les cavaliers relèvent leurs capuchons. Des Hommes-Serpents ! Les Maîtres légendaires du désert des Crânes. Que font-ils donc si loin à l'est ? Quatre Hommes-Serpents contre un seul être humain, ce n'est plus un combat, et vous ne tardez pas à sentir leurs mains rugueuses couvertes d'écaillés vous attacher à un piquet sous le soleil brûlant. Les Hommes-Serpents repartent au galop sans avoir prononcé un seul mot, vous abandonnant aux vautours qui déjà tournoient. Vous êtes là, étendu sous les feux du soleil ; vous commencez par appeler à l'aide d'une voix faible, mais elle est vite si éraillée qu'il ne sort plus un son de votre gorge. Vous sentez le délire tout proche mais, en une prière, vous réussissez à invoquer Telak. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [156](#). Si vous êtes *Malchanceux*, vous ne survivrez pas et votre aventure s'arrêtera dès que le repas des vautours commencera.

## 310

Vous poussez la porte qui se trouve à l'autre extrémité de la pièce et vous découvrez un escalier croulant qui descend. Vous vous y engagez avec précaution et vous suivez le passage qui le prolonge jusqu'à une salle antique et poussiéreuse ; elle aussi est jonchée des gravats qui se sont détachés des murs et du plafond fissurés.

Dans un coin éloigné, ce qui semble être une statue, ou peut-être une fontaine, jette des ombres grotesques à la lueur de la lanterne. Vous pouvez aller l'examiner (rendez-vous au 50) ou vous engager dans le passage obscur ménagé sur le côté opposé (rendez-vous au [271](#)).

### 311

Vous repoussez ce qui reste de la porte et vous jetez un coup d'œil dans la pièce, qui accuse un angle tellement prononcé qu'on la dirait couchée sur le côté ; elle est remplie de statues et d'idoles, entassées les unes sur les autres, disséminées à même le sol, comme des corps sur un champ de bataille. Au bout, dans le mur à gauche, vous apercevez une sortie. Vous pouvez pénétrer dans la pièce (rendez-vous au [138](#)) ou revenir sur vos pas (rendez-vous au [353](#)).



### 312

Au bout de dix pas environ le couloir débouche sur une chambre dont le sol est presque plat. De chaque côté, un banc de pierre est encastré dans le mur et, en face de vous, des marches plongent dans l'obscurité. Vous pouvez vous reposer ici et prendre un Repas (vérifier sur votre *Feuille d'Aventure* qu'il vous reste des Provisions) si vous le désirez. Rendez-vous au [2](#).

### 313

La sentinelle lève la tête et vous aperçoit. A votre tour vous la voyez et, d'un seul mouvement, vous vous saisissez de vos armes et vous vous lancez à l'attaque.

SENTINELLE HOMME-LÉZARD HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [181](#).

### 314

Tout en restant près de la rive nord, vous pagayez contre le faible courant du fleuve qui coule tranquillement. Au début, la végétation est clairsemée sur la berge, mais au fur et à mesure que vous approchez de la jungle les arbres se dressent plus serrés. Il n'y a plus aucune trace d'Hommes-Lézards, mais vous continuez quand même à ouvrir l'œil. Rendez-vous au [295](#).

### 315

Les rats des docks couinent de terreur et s'en retournent précipitamment au milieu des décombres. Cela vous étonne mais vous n'avez guère l'intention de moisir ici tant vous craignez leur retour. Rendez-vous au [203](#).

### 316

Vous vous dépêchez de plonger à l'abri derrière un entassement de tonneaux. Dans la clameur qui s'élève tout près de vous, on distingue une voix haut perchée et un grondement profond. Tous deux emploient le langage guttural des Hommes-Lézards. Allez-vous garder la tête baissée (rendez-vous au [134](#)) ou bien jeter un coup d'œil pour satisfaire votre curiosité (rendez-vous au [86](#)) ?

### 317

Le long de la berge, le courant se fait plus fort, provoquant un petit tourbillon qui menace de faire couler votre fragile embarcation. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [364](#). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [298](#).

### 318

Le Ptérodactyle tombe à terre mais, malheureusement, l'Homme-Lézard fait un bon de côté et se précipite sur vous, écumant de rage.

**HOMME-LÉZARD HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8**

Si vous l'emportez sur l'Homme-Lézard, rendez-vous au [164](#).

### 319

Encore pantelant après cette belle peur, vous poursuivez votre chemin dans le labyrinthe de tentes, de chariots et de pyramides de victuailles qu'est le campement des Hommes-Lézards. Vous n'êtes plus loin de ses limites et, avec de la chance, vous aurez bientôt franchi les lignes. Si seulement vous disposiez d'une monture, il ne vous faudrait guère de temps pour mettre une grande distance entre vous et l'ennemi. Au moment où cette pensée vous traverse l'esprit, vous apercevez devant vous une série d'enclos où sont parquées toutes sortes de montures. Vous pouvez aller voir de plus près (rendez-vous au [148](#)) ou bien vous faufiler en les évitant (rendez-vous au [237](#)).

### 320

Un groupe de guerriers vêtus de peaux de panthère se jette sur vous du haut des arbres en poussant des hurlements et en brandissant de longs couteaux recourbés comme des griffes de tigre. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. En tout ils sont





**320** *Un groupe de Guerriers-Panthères se jette sur vous du haut des arbres.*

cinq et il vous faut les affronter deux par deux. Chaque fois que tombe un guerrier, il est remplacé par un autre ; ils ont tous le même total d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**.

GUERRIER-PANTHÈRE HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous êtes touché deux fois de suite ou si votre total d'**ENDURANCE** tombe à 4 ou moins, rendez-vous au [381](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [155](#).

### 321

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [90](#). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [216](#).

### 322

Un Homme-Lézard horriblement contrefait extrait son corps rabougri et déformé de la boue et bondit à l'attaque.

HOMME-LÉZARD MUTANT HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si les coups qu'il assène vous atteignent deux fois de suite, rendez-vous au [162](#). Si c'est vous qui le touchez deux fois de suite ou si vous le tuez, lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [208](#). Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [192](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [172](#).

### 323

Vous atteignez l'autre côté de la pièce, pensant à tout instant qu'une sinistre main décharnée va se refermer sur vous, qu'un crâne animé va vous mordre ! La chambre suivante est dans un état pire encore que la précédente : des os et des gravats sont répandus partout sur le sol. Il y a trois sorties, une arche à gauche (rendez-vous au [125](#)), une autre à droite (rendez-vous au [41](#)) et un petit tunnel qui prolonge le chemin que vous venez d'emprunter (rendez-vous au [67](#)).

## 324

Les Guerriers vous agrippent et vous bousculent pour vous jeter à terre et vous ligoter avec de solides lianes de vigne vierge. Puis on vous noue une liane autour de la taille et vous êtes hissé bien haut dans les branches. En dépit du choc que vous éprouvez à vous retrouver si haut et malgré la situation fâcheuse dans laquelle vous vous trouvez, vous êtes intrigué par les plates-formes et les passerelles de lianes tressées que les Guerriers ont édifiées au sommet des arbres. Un vieillard de haute taille, la tête chenue, le Grand-Prêtre ou le Chaman si l'on en juge d'après ses vêtements, s'approche de vous et vous fixe. (Si vous avez déjà échangé récemment un tel regard avec une autre créature, vous savez à quel paragraphe vous rendre.) Puis il prend votre sac à dos, il en répand le contenu sur le sol et se met à le fouiller. Si vous êtes en possession d'une idole à tête de panthère, rendez-vous au [308](#). Sinon, rendez-vous au [75](#).

## 325

Personne ne semble faire attention à vous. Vous imitez le bruit écoeurant des lèvres qui lappent en espérant vous montrer convaincant, et vous gardez la tête baissée comme si vous étiez absorbé dans une profonde méditation. Puis vient le moment où chacun va à la rencontre de la famille assemblée. Si vous voulez tenter de recouvrer la liberté, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez attendre, rendez-vous au [287](#).

## 326

Privé de l'étincelle maléfique qui l'habitait, le corps s'effrite sur le sol en mille fragments de poussière brunâtre. Tout ce qu'il en reste c'est une armure ancienne qui commence à rouiller et une couronne à l'éclat terni, sertie de deux émeraudes. Vous pouvez vous emparer des pierres précieuses (rendez-vous au [226](#)), ou partir et continuer sans attendre votre exploration (rendez-vous au [78](#)).

### 327

La crête contourne la dépression jusqu'à un bosquet épais. Ce sont d'abord de jeunes arbres, puis d'autres plus grands et aux troncs puissants. Vous en frôlez un et vous sursautez en le voyant bouger : un énorme Tyrannosaure surgit du milieu de la futaie ! Vous êtes près de défaillir. Que faire ? Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABiLETÉ**, vous devez attaquer la bête (rendez-vous au [132](#)). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABiLETÉ**, vous pouvez peut-être lui échapper... Rendez-vous au [81](#).

### 328

- Espèce de jeune blanc-bec impétueux et stupide ! gronde Œil-Blanc. Toute cette violence était inutile.

Tu as détruit quelque chose qui m'appartenait. J'exige en échange l'une de tes affaires, ce qui ne sera que justice. Que vas-tu me proposer pour la vie d'un être vivant ?

Le vieil homme a l'air si furieux que vous êtes tout honteux de vos méfaits, mais tout ce que vous pouvez faire, c'est fouiller dans votre sac et lui donner deux objets (rayez-les de votre Feuille d'Aventure) ou, si vous n'avez rien, qu'il accepte toutes vos Provisions.

- Maintenant, va-t-en immédiatement ! vous crie-t-il dans sa rage.

Perdez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [233](#).

### 329

Le coin opposé est délabré, et des traces de boue indiquent l'endroit par où le Slug est entré. Sur la pointe des pieds, vous contournez le tas de gravats jusqu'à la double porte, toujours vigilant pour le cas où un second monstre ferait son apparition. Le Slug a fini de dévorer la première paire de rideaux et il se

dirige maintenant à pas traînants vers ceux qui sont pendus au-dessus de la deuxième niche. Allez-vous attaquer la bête (rendez-vous au [375](#)) ou poursuivre votre exploration (rendez-vous au [274](#)) ?

### 330

Après plusieurs heures à vous frayer un passage à travers la jungle, vous n'avez guère progressé et vous avez de moins en moins le moral. Toutefois, vous finissez par arriver à un endroit où le sol descend. Devant vous, tout au long de la jungle qui se fait plus épaisse, s'étend sur plusieurs lieues une légère déclivité marécageuse. Allez-vous continuer à travers la jungle (rendez-vous au [397](#)) ou suivre la déclivité (rendez-vous au [117](#)) ?

### 331

Le soleil monte toujours plus haut dans le ciel et une grande lassitude vous envahit. Votre éducation raffinée ne vous a pas préparé à parcourir d'aussi longues et pénibles distances. Vous aimeriez bien vous arrêter pour vous reposer un moment, mais là-haut une bande de vautours décharnés fait des cercles au-dessus de quelque chose que les arbres dérobent à votre vue. Allez-vous voir ce qui a attiré leur attention (rendez-vous au [242](#)) ou bien poursuivrez-vous votre marche (rendez-vous au [80](#)) ?



## 332

Le Krell se balance jusqu'aux branches basses en poussant des cris perçants et en vous harcelant. Deux autres de ces créatures descendent à son aide et vous voilà brusquement avec une bagarre de plus sur les bras. Vous devez les affronter tous les trois à la fois.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier KRELL	5	4
Deuxième KRELL	6	5
Troisième KRELL	5	6

Si vous parvenez à mettre ces trois singes en déroute, les autres prendront la fuite et vous pourrez récupérer votre précieuse épée et reprendre la route. Rendez-vous au [221](#).

## 333

Soudain le grondement de la bataille cesse et les rangs des guerriers se disloquent. Tout en haut d'un amoncellement de corps humains, au milieu du champ de bataille, se dresse le Champion des Hommes-Lézards. Il fait près de trois mètres de haut et possède quatre bras. Éclaboussée de sang, l'immense créature brandit une hache d'abordage et un énorme coutelas plus grand que votre épée. Assoiffé de sang, le Champion pousse des hurlements sauvages, défiant quiconque de l'affronter. Allez-vous relever le défi (rendez-vous au [26](#)) ou profiter de la confusion pour traverser les lignes (rendez-vous au [215](#)) ?



333 *Tout en haut d'un amoncellement de corps se dresse le Champion des Hommes-Lézards.*

### 334

Les gravats se dérobent sous vos pieds et, brusquement, vous êtes précipité dans un trou. Vous vous démenez comme un fou et vous réussissez à vous raccrocher à une planche de bois qui saille sur le côté. Mais elle cède et vous voilà tombant comme une pierre dans les profondeurs de l'ancien puits... à la rencontre de votre sort fatal.

### 335

Quelque chose cogne à l'intérieur du coffre. En l'examinant attentivement, vous remarquez qu'il comporte une serrure en Z. Si vous avez une clef de cette forme, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez forcer le coffre, rendez-vous au [127](#).

### 336

Vous plongez pour saisir votre sac à dos et votre épée, vous empoignez une liane et vous vous balancez pour descendre de la plate-forme. A peine avez-vous atteint le sol que vous prenez vos jambes à votre cou, vous attendant à chaque enjambée à recevoir une volée de flèches dans le dos. Mais il ne se passe rien et seuls des hurlements et des cris de rage vous poursuivent. Lorsque le sol commence à monter vers les contreforts des Hauts du Lion, vous vous sentez plus rassuré et vous ralentissez l'allure.

Vers le milieu de l'après-midi, le relief est de plus en plus accidenté et la piste de plus en plus raide. Vous vous arrêtez pour prendre un Repas à l'ombre d'un gros buisson d'épineux. Tandis que vous êtes en train de savourer un gros fruit sucré, vous entendez un lourd battement d'ailes. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [186](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [99](#).



### 337

Tandis que les créatures disparaissent dans le néant, vous demeurez seul au royaume des statues. Vous ramassez les yeux de jais ainsi que votre lanterne et vous quittez les lieux. Le passage vers la sortie est si curieusement incliné que vous marchez plus souvent sur ce qui devait être le mur que sur le sol proprement dit. Rendez-vous au [152](#).

### 338

Vous reculez dans l'ombre et, rempli d'émoi, vous observez les trois silhouettes accroupies et encapuchonnées qui passent en tapinois. Vous pouvez les attaquer (rendez-vous au [43](#)). Mais il vaut peut-être mieux qu'elles disparaissent avant de quitter les lieux. Dans ce cas, allez-vous vous diriger vers la tranchée de droite (rendez-vous au [206](#)) ou celle de gauche (rendez-vous au [277](#)) ?

### 339

Vous réussissez à éviter les embarcations, mais elles vous donnent la chasse. Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 3, vous êtes atteint d'autant de fléchettes de sarbacane. Déduisez 1 point d'ENDURANCE pour chacune avant de pouvoir laisser les Gobelins derrière vous. Rendez-vous au [241](#).

### 340

Vous enfourchez le cheval que vous lancez au galop d'un coup d'éperon, mais il est trop tard. Les Hommes-Lézards sont sur vous ! Rendez-vous au [36](#).



## 341

Au moment où vous atteignez le taillis, une main se saisit de vous et vous fait tourner. La lame d'une dague est pointée contre votre gorge et des yeux pleins de folie vous contemplent.

- Mais, dis donc, tu es un humain !

L'homme, vêtu de fourrures, la chevelure et la barbe ébouriffées, semble extrêmement surpris.

- Qu'est-ce qui te prend de monter un Léopard ? J'aurais pu te tuer !

Vous vous hâtez de bredouiller l'histoire de votre évasion hors de la cité et vous précisez que les Hommes-Léopards sont à votre poursuite. De derrière l'arbre, l'homme jette un coup d'œil à vos poursuivants avant de reporter son attention sur vous. Rendez-vous au [21](#).

## 342

Vous vous frayez un chemin le long de la berge et vous découvrez d'autres traces de ce qui a dû être, bien des années auparavant, une importante colonie de peuplement. Vous suivez la courbe du fleuve sur une certaine distance et vous débouchez dans une large clairière herbue. En regardant autour de vous, vous vous rendez soudain compte que vous vous trouvez dans la cour d'un temple de pierre en grande partie recouvert de vigne vierge et envahi par la végétation. De grandes colonnes sont à moitié enfouies sous les plantes grimpantes et sur les murs effondrés poussent des buissons et des arbustes. L'endroit est très calme et baigne dans une atmosphère presque sacrée, comme s'il n'avait jamais perdu son rôle spirituel. Allez-vous poursuivre vos investigations (rendez-vous au [151](#)) ou continuer votre chemin (rendez-vous au [245](#)) ?



### 343

Dès que vous êtes désarmé, on vous fouille sommairement et on vous ligote. Vous avez toujours votre fidèle couteau de chasse glissé dans votre ceinture, mais vous décidez d'attendre une occasion plus favorable pour vous échapper. Les funérailles continuent et les Orques commencent à faire circuler le Gloubka, une bière qui fait éclater les crânes, l'un des breuvages les plus enivrants et les plus répugnants que l'on trouve sur Titan. En tordant prudemment vos liens dans un sens et dans l'autre, vous arrivez à casser la corde qui vous lie. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [230](#). Si vous êtes *Malchanceux*, on vous a repéré et vous devez combattre les Orques (rendez-vous au [265](#)).

### 344

Œil-Blanc débouche le flacon et hume le liquide pourpre. Ses yeux s'agrandissent et s'embuent, ses lèvres dessinent un étrange sourire et une expression de véritable félicité illumine son visage. Il redevient calme et secoue la tête comme pour s'éclaircir les esprits.

- Oui, d'accord, je vais prendre ça. Merci, dit-il. Vous vous demandez si vous n'auriez pas dû essayer ce stratagème plus tôt, mais il est trop tard. Rendez-vous au [191](#).

### 345

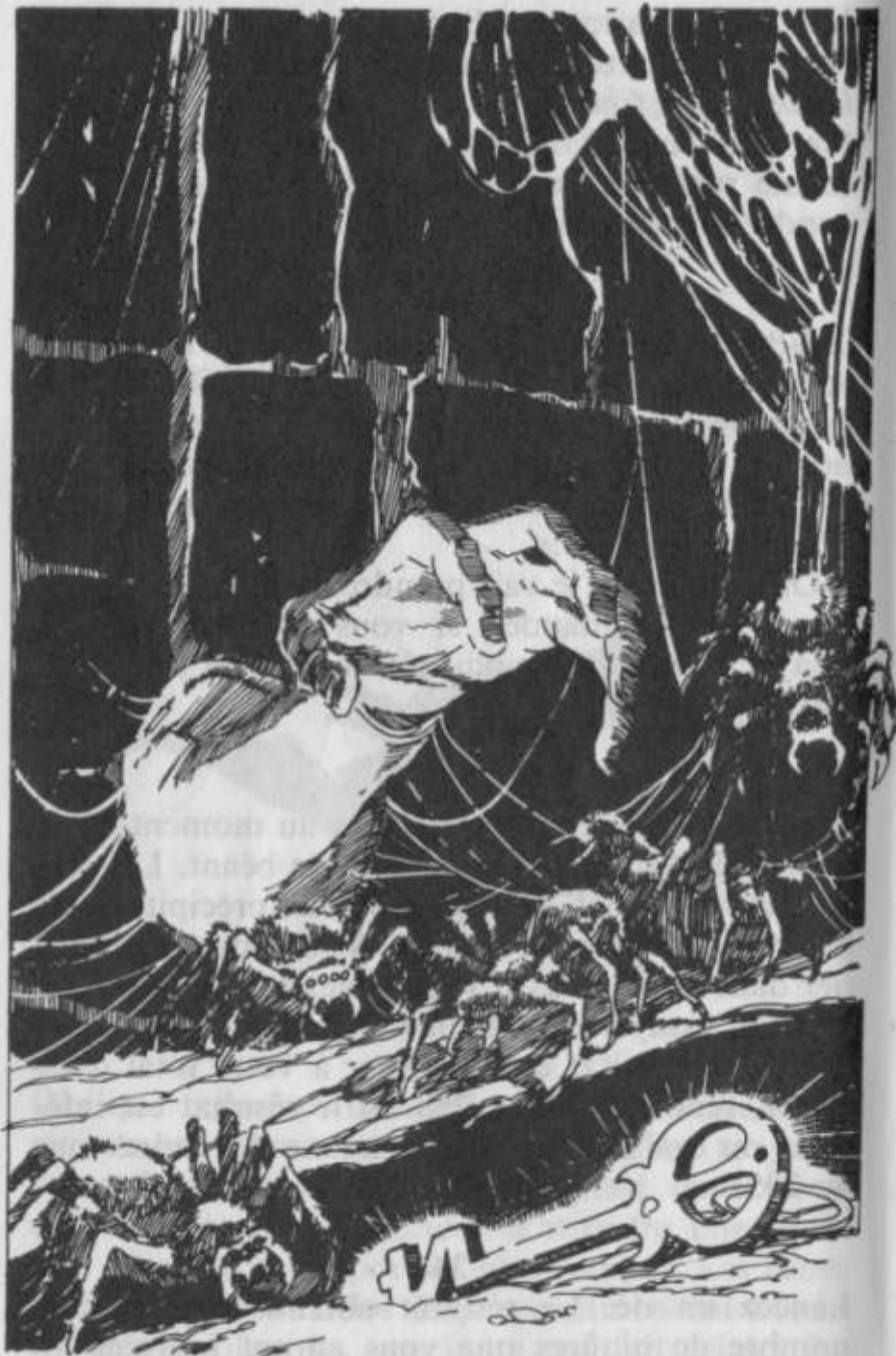
Vous vous arrêtez juste à temps au moment où le sol se dérobe, découvrant un puits béant. Les gravats rebondissent contre les parois, précipités vers des profondeurs insondables. Vous pouvez retourner dans la pièce d'où vous venez (rendez-vous au [153](#)) ou essayer de franchir le puits. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [258](#). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [205](#).

### 346

Lancez un dé. Le résultat obtenu représente le nombre de piqûres que vous aurez infligées les Araignées velues pendant que vous tentiez de saisir l'objet brillant. Déduisez 1 point d'ENDURANCE par piqûre. Heureusement, vous avez eu la présence d'esprit de ne pas lâcher prise. L'objet est une minuscule clef en forme de Z. Vous la rangez dans votre sac, elle pourrait vous être utile par la suite (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous pouvez maintenant explorer l'autre niche (rendez-vous au [119](#)) ou quitter la pièce (rendez-vous au [183](#)).

### 347

Une flèche siffle à votre oreille gauche. Vos poursuivants sont assez proches pour vous atteindre ! Le sol devient de plus en plus inégal sous les pas de votre monture. Alors que le Léopard vient d'enjamber un petit ruisseau, vous remarquez un taillis juste en face de vous. Allez-vous vous diriger vers ce taillis (rendez-vous au [303](#)) ou continuer votre route (rendez-vous au [201](#)) ?



346 Vous avancez la main au milieu des  
Araignées velues pour saisir la clef.

## 348

Le corps de la repoussante créature s'enlise dans le marais avec un bruit de succion. Si près de la rivière, vous passez une nuit plutôt inconfortable. Le matin se lève clair et radieux. Vous vous réveillez le visage dans la boue car, en dépit du danger, vous avez fini par succomber à la fatigue. Un instant, vous vous demandez pourquoi vous aviez peur de vous endormir, puis la tache rouge tout près de vous, à la surface de l'eau, vous rafraîchit la mémoire. Vous vous lavez et vous poursuivez votre route. Au moins, dans la jungle, se nourrir ne présente aucune difficulté. En chemin, vous pouvez faire des Provisions (jusqu'à 4 Repas). Maintenant, du haut d'un arbre, il devrait être possible d'apercevoir les Hauts du Lion et la Montagne de Telak. Allez-vous grimper à un arbre (rendez-vous au [393](#)) ou continuer votre chemin (rendez-vous au [170](#)) ?

## 349

Vous passez le reste de l'après-midi à entrelacer en hâte des branchages, barricades sommaires destinées à détourner les cavaliers et les diriger vers les taillis. Là, Lecarte est en train de préparer un énorme feu avec du bois gorgé d'huile et mélangé à une substance dont il vous dit : - Cela s'appelle de la poudre à feu ; de la *Sulis Vitae* qui vient de Sardath. Fais-moi confiance ! A l'heure où le soleil se couche, vous entendez un galop de sabots et, dans un bruit de tonnerre, une escouade de cavaliers Lézards surgit de l'obscurité. Ce sont ceux qui se sont échappés, plus six autres -une bien grosse troupe pour deux aventuriers et un Tigre aux dents acérées comme des sabres. Ils se précipitent dans le taillis en direction de votre lumière. Tandis que les Hommes-Lézards arrivent par un côté du taillis, Lecarte et vous-même attendez de l'autre. Lecarte sonne du cor pour détourner l'attention de l'ennemi pendant que vous tirez une flèche enflammée dans les ténèbres. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [262](#). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [16](#).

### 350

Aucun doute : les montures sont gardées. Et, au moment où vous en détachez une, une clochette retentit et vous entendez une sommation ! Vous sautez sur le dos du Lézard et vous détalez en direction du nord. Rendez-vous au [146](#).

### 351

Vous jetez un regard anxieux dans une niche, mais vous n'y découvrez que des ossements. Même chose dans la niche suivante, et dans celle d'après. Si ces cadavres ont été enterrés avec des bijoux ou de fabuleux trésors, il y a belle lurette qu'ils ont été dérobés ! Ce n'est pas ici que vous allez retrouver ce qui manque à Telak. Vous continuez votre avance à pas feutrés. Rendez-vous au [297](#).

### 352

Votre cœur bat la chamade et vos poumons sont prêts d'éclater. Vous retenez votre respiration et vous restez aussi immobile que possible. La lune émerge de derrière un nuage et, soudain, vous apercevez deux yeux, deux yeux de chat. La bête est une énorme Panthère Noire qui traîne un petit chevreuil dans l'arbre pour le dévorer ! Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [273](#)) ou bien rester immobile dans l'espoir que le fauve ne vous remarquera pas (rendez-vous au [252](#)) ?

### 353

Le corridor, à la voûte élevée et aux parois ornées de fresques représentant les hauts faits de Telak le Porte Glaive, mène à une volée de larges marches en haut desquelles se trouvent de grandes portes à double battant où sont inscrits différents symboles de Telak. Par précaution, vous écoutez aux portes, mais vous n'entendez rien. L'épée à la main, vous poussez l'une des portes... Quel endroit magnifique ! Des colonnes s'élèvent des deux côtés et se perdent dans l'ombre. Les murs sont ornés d'armes et de boucliers et des fresques racontent plus d'un grand

exploit. Au centre se dresse un autel splendide dédié à Telak et, sur un petit socle qui le surmonte, resplendit le plus gros rubis que vous ayez jamais vu ! Et si c'était l'Œil de Telak ? Vous regardez avec circonspection, scrutant la pénombre. Sur un côté de l'autel s'ouvre une petite porte qui conduit sûrement à l'escalier que vous devez emprunter pour rencontrer Laskar. Allez-vous vous approcher de l'autel (rendez-vous au [229](#)) ou sortir par la petite porte (rendez-vous au [87](#)) ?

### 354

Vous reprenez votre marche, plutôt satisfait de vous retrouver à l'air libre, en dépit de cette brume sinistre qui laisse libre cours à votre imagination. Le sol est maintenant glissant. L'herbe laisse apparaître, par endroits, des plaques sablonneuses ou un cours d'eau, et de nombreux buissons épineux. Mais soudain vous vous arrêtez net car, porté par le vent, vous parvient un étrange hurlement. Il semble venir de devant... ou de votre droite... ou de votre gauche. Vous pouvez continuer (rendez-vous au [102](#)) ou revenir sur vos pas (rendez-vous au [305](#)).

### 355

Vous poussez la porte et elle s'ouvre - mais avec un craquement inquiétant. Pris de panique, vous vous engouffrez sans laisser au Slug le temps de réagir pour vous retrouver dévalant quatre à quatre les escaliers de pierre qui se trouvent juste derrière la porte. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [345](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [286](#).

### 356

Vous vous frayez un chemin vers la berge et vous lavez votre visage embué de sommeil et de sueur. Vous vérifiez votre équipement et vous avalez une Ration. Il semble qu'aucune des plantes qui poussent ici ne soit comestible, mais vous avez la certitude d'en trouver d'autres au cours de votre voyage. En examinant les buissons alentour, vous remarquez quelque chose qui pourrait être beaucoup plus intéressant : un amoncellement



de rochers recouvert de végétation. Vous pouvez aller voir de plus près (rendez-vous au [282](#)) ou bien reprendre tout de suite la route (rendez-vous au [97](#)).



### 357

Le corridor, pas très long, mène à une immense porte garnie de ferrures. Vous entendez un bruit de pas furtifs. Vous sortez votre épée, vous prenez une profonde inspiration et vous tapez dans la porte. Cela rend un choc sourd, mais la porte reste fermée. De l'intérieur provient un bruit fracassant. Vous cognez encore et encore mais rien ne l'ébranlé. Puis, horreur, la porte s'ouvre dans un grincement sinistre. Et là, en face de vous, un spectacle terrifiant ! Dans l'encadrement se dresse un Roi-Guerrier venu de temps révolus. Il y a longtemps qu'il est mort, mais quelque chose l'a ressuscité et lui a confié la garde de cette pièce. Il tient un long javelot, prêt à le lancer sur vous. Sur sa tête, il porte une couronne sertie d'émeraudes. Vous devez l'affronter.

ROI-GUERRIER HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 11

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

### 358

Puis vous les apercevez : quatre cavaliers enveloppés de leur manteau et encapuchonnés en dépit de la chaleur, et chevauchant des Lézards à quatre pattes. Ils ralentissent leur allure au petit trot en s'approchant et s'arrêtent à distance respectueuse, le visage dissimulé par leurs capuchons. Allez-vous leur souhaiter la bienvenue (rendez-vous au [383](#)), les attaquer (rendez-vous au [309](#)) ou bien attendre qu'ils fassent le premier pas (rendez-vous au [84](#)) ?



358 *Les quatre cavaliers sont encapuchonnés dans leur manteau en dépit de la chaleur.*

### 359

Vous entendez le clapotis régulier de nombreuses rames et vous voyez venir vers vous, au milieu du courant, une grande galère chargée d'Hommes-Lézards. Vous vous camouflez sous les arbres qui surplombent la rive sud et la galère s'éloigne sans que personne ait rien remarqué. Vous poussez un soupir de soulagement. Et puis, du coin de l'œil, vous apercevez le serpent. Il a dû tomber d'un arbre et maintenant, dans le fond du bateau, il rampe lentement vers vous. Avant qu'il ne s'approche trop près, vous tentez de le sortir à l'aide du plat de votre épée. Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 4, vous réussissez à vous débarrasser de lui. Si c'est 5 ou 6, il vous mord à la main. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE avant de le rejeter sur la rive. Alors vous reprenez vos rames. Rendez-vous au [376](#).

### 360

- Jamais entendu parler de toi ! grogne l'Orque en vous examinant de plus près. Eh ouais ! T'es pas un Orque, t'es un umin !

- Un umin ? crient les autres.

Un Orque beaucoup plus jeune tourne autour de vous, vous regarde sous le nez et brandit son bâton.

Un combat de plus en perspective ! Rendez-vous au [265](#).

### 361

Pour les itinéraires que vous allez emprunter et votre façon de voyager, vous avez le choix entre plusieurs solutions. Après de longues discussions avec les citoyens les plus avisés de Vymorna (du moins ceux qui survivent encore), il a été convenu que vous quitteriez la cité escorté par un détachement de guerriers qui tentera de se forcer un passage au travers des lignes ennemies, vous permettant ainsi de quitter la cité assiégée en direction du nord, puis à l'est vers votre objectif. Une autre solution serait de

prendre le même chemin, mais en essayant de quitter la cité secrètement, à travers les lignes ennemies juste avant l'aube. Enfin, vous pourriez descendre jusqu'aux appontements et voler un bateau qui vous mènera assez loin en remontant le cours de la Vymorn, avant de bifurquer à l'est pour atteindre votre but. Allez-vous tenter de vous frayer un passage par la force (rendez-vous au [130](#)), vous éclipser avant que l'aube ne pointe (rendez-vous au [93](#)), ou essayer de dérober une embarcation (rendez-vous au [158](#)) ?

### 362

Le cadavre repoussant s'affaisse, laissant s'écouler un liquide incolore et purulent sur le sol poussiéreux. Vous pouvez maintenant examiner la première niche (rendez-vous au [68](#)), la deuxième niche (rendez-vous au [168](#)) ou quitter la pièce (rendez-vous au [274](#)).

### 363

A la hâte et la tête baissée, vous vous glissez entre les tentes. Au moment où vous arrivez à un chemin de terre battue qui traverse le campement, des bruits de pas résonnent. Il ne faut pas que vous soyez pris ici à découvert. Allez-vous vous réfugier sous une tente (rendez-vous au [8](#)) ou chercher une autre cachette (rendez-vous au [316](#)) ?



### 364

Les eaux se font plus tumultueuses et une vague submerge le bateau, vous précipitant par-dessus bord. La dernière chose dont vous vous souvenez, c'est le formidable craquement de votre embarcation quand elle a heurté les écueils à fleur d'eau. Vous vous réveillez sur la rive nord, la tête dans le sable avec, autour

de vous, les débris de votre malheureux bateau. Non loin de là, les rapides écument rageusement. Vous vous remettez sur pied et vous vérifiez votre équipement. Votre manteau est dans un triste état et s'il vous restait des Provisions, elles sont inutilisables (rayez-les sur votre *Feuille d'Aventure*), mais tout le reste paraît intact. Vous prenez un peu de repos en réfléchissant à la direction que vous allez prendre. Vous pourriez aller directement vers l'est à travers la jungle jusqu'aux Hauts du Lion (rendez-vous au [175](#)) ou vous diriger vers le nord le long de la lisière avant d'obliquer vers l'est. Ce serait plus long, mais vous passeriez moins de temps dans la jungle. Si vous choisissez cet itinéraire, rendez-vous au [27](#).

### 365

Il vous faut combattre les deux Orques des Marais à la fois.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	7
Deuxième ORQUE	6	6

Si vous réussissez à les vaincre, rendez-vous au [379](#).



### 366

Vous vous postez derrière un arbre d'où vous pouvez observer la roulotte. Cependant, comme rien ne se produit, vous finissez par vous endormir. Vous vous réveillez brusquement et la première chose que vous voyez est le visage parcheminé d'un homme qui vous regarde en souriant. Vous sursautez, mais il vous rassure : - Allons, allons, homme-enfant, entre donc à l'intérieur, loin des ténèbres de la nuit, tu y trouveras plus aisément le sommeil !

Intrigué et surpris à la fois, vous le suivez. Rendez-vous au [61](#).

### 367

Tandis que vous attendez, rassemblant tout votre courage pour vous enfoncer dans les ténèbres, vous êtes horrifié à la vue de Laskar, que des Hommes-Lézards encerclent dès qu'il a atteint le côté opposé des ruines. Les créatures entraînent l'ermite tandis qu'un autre groupe est dépêché dans votre direction. Voilà qui suffit à vous précipiter dans le trou et entamer votre voyage dans les ténèbres. Rendez-vous au [289](#).

### 368

Le Ptérodactyle, pris de panique, pousse un cri strident en voyant son maître bien-aimé s'écraser sur le sol. Loin derrière vous, venant des tentes, vous entendez des vociférations et des bruits de pas. Il vous faut sortir de là au plus vite. Allez-vous sauter sur le dos du Ptérodactyle (rendez-vous au [387](#)) ou bien enfourcher un Léopard de selle (rendez-vous au [146](#)) ?

### 369

Le relief s'accroît jusqu'à un petit tertre où poussent des buissons d'épineux et quelques arbres. Au sommet de la colline se tient un groupe bigarré rassemblé autour d'un catafalque de taille imposante. En y regardant de plus près, vous remarquez, en dépit des voiles qui les masquent et des accoutrements sombres, que ceux qui portent le deuil sont tous des Orques ! Sur le côté, un Chaman bizarrement vêtu est en train de bondir et de gambader en jetant dans les airs des ossements et des entrailles en l'honneur du défunt. Vous pouvez vous approcher encore plus près pour mieux voir, ou passer simplement votre chemin. Pendant que vous vous demandez quelle décision prendre, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [118](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [66](#).

### 370

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [291](#). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [3](#).

### 371

Le diamant s'enchâsse dans le pommeau de votre épée, luisant faiblement dans la demi-obscurité. Hurlant vengeance, vous bondissez sur Laskar. Sur le moment, le vieillard semble horrifié, mais il pare sans peine de son bâton le coup que vous lui portez. Où est donc le pouvoir tant célébré de l'épée ? Une flèche vient se ficher dans votre épaule, une autre vous transperce la jambe. Vous vous écroulez sur le sol tandis que les Hommes-Lézards se rapprochent, épées hautes pour le coup de grâce. C'en est fini de votre quête.

### 372

Surgie de l'eau, vous contemplez la plus repoussante créature que vous ayez jamais vue. Tout son corps est d'un blanc écoeurant comme le ventre d'un crocodile - il faut dire que le Mutant des Marais présente plus d'un trait de ressemblance avec un saurien. Il se dresse sur ses solides pattes arrière et lance sa tête d'alligator pour vous happer. Tout ce que vous êtes en mesure de faire, c'est de tirer votre épée et de vous préparer pour le premier Assaut.

MUTANT DES MARAIS **HABILETÉ** : 10 **ENDURANCE**: 16

Si vous l'emportez sur la monstrueuse créature, rendez-vous au [348](#).



372 *Le Mutant des Marais surgit de l'eau et lance sa tête d'alligator pour vous happer.*



### 373

Vous replongez dans l'ombre, cherchant votre épée à tâtons. Vous êtes certain qu'une pierre précieuse devrait pouvoir s'adapter au pommeau de votre arme. Si vous n'en avez pas trouvé au cours de votre périple, rendez-vous au 28. Si vous en avez trouvé, laquelle essaieriez-vous de loger dans le pommeau, en espérant qu'il s'agit des Yeux de Telak :

Le diamant

Rendez-vous au [371](#)

Les émeraudes

Rendez-vous au [228](#)

Les jais

Rendez-vous au [173](#)

Le rubis

Rendez-vous au [293](#)



### 374

Vous trouvez des fruits charnus, jaune et orange, et comestibles (cette trouvaille correspond à 2 Repas). Tandis que vous continuez votre cueillette dans le sous-bois, vous tombez sur une très belle fleur, un lotus noir, célébré depuis toujours pour sa fragrance et sa rareté. Vous pouvez la prendre et l'emporter si vous le désirez ; notez-la sur votre Feuille d'Aventure puis rendez-vous au [169](#).

## 375

Le Slug Géant vous aperçoit et il commence à se mettre en marche lourdement au milieu des gravats, dans votre direction. C'est vraiment une créature repoussante, la bave dégouline de sa gueule tandis qu'il ondule vers vous. Comme cette bête se déplace lentement, vous aurez peut-être le temps de lui décocher une flèche. Si vous avez un arc, Rendez-vous au [224](#). Sinon, il vous faudra l'affronter à l'épée mais, vu l'épaisseur de sa carapace, les coups que vous lui porterez ne lui enlèveront que 1 point **d'ENDURANCE**.

SLUG GÉANT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [362](#).

## 376

Tout en rendant grâce à Telak de vous avoir gardé sain et sauf (bien qu'il s'en soit fallu de peu), vous continuez à pagayer pour remonter le fleuve. La Vymorn oblique vers le nord en décrivant une vaste boucle où le courant est calme, et vous n'avez aucune difficulté à diriger votre embarcation. Le fleuve dessine un nouveau méandre, vers l'est. Vous continuez votre progression en gardant un œil sur chaque rive, à l'affût d'un éventuel danger. Au bout d'une heure à peu près, un affluent venant du sud se jette dans la Vymorn ; la Rivière des Lézards prend sa source dans les profondeurs de Silur Cha. En dépassant le confluent, vous vous félicitez de n'avoir pas à remonter ce cours d'eau-là. C'est alors que vous remarquez, descendant la Rivière des Lézards, trois embarcations qui viennent à votre rencontre. Rendez-vous au [238](#).

## 377

Le paysage est aride et accidenté et la chaleur accablante. Depuis que vous avez quitté Vymorna, vous avez perdu toute notion du temps, mais vous priez pour que votre famille et vos amis tiennent bon. Là-bas, au nord, un petit nuage de poussière

s'élève et grandit de minute en minute. Quelqu'un - ou quelque chose - arrive à vive allure. Allez-vous poursuivre votre route comme si de rien n'était (rendez-vous au [358](#)) ou bien vous cacher avant l'arrivée des cavaliers (rendez-vous au [139](#)) ?

### 378

Vous avancez péniblement et vous ne trouvez plus guère de terrain ferme. Il commence à faire sombre. Le soleil s'est couché dans un éblouissement de feu et la jungle des marais est maintenant d'un calme surnaturel. Vous écartez de grosses touffes de roseaux tout en zigzaguant le long du sentier qui vous mène de plus en plus profondément au cœur d'un labyrinthe. Et puis... Rendez-vous au [372](#).



### 379

Vous vous jetez précipitamment à terre au moment où un Homme-Lézard puissamment armé arrive à grandes enjambées. Brusquement il s'arrête et, pendant de longues secondes, il renifle l'air. Vous a-t-il vu ? Ou senti ? Puis il reprend sa marche et vous pouvez respirer à nouveau. Rendez-vous au [32](#).

### 380

Vous vous hâtez le long de boyaux percés dans les murs, puis de tranchées creusées entre les lignes de fortification et vous parvenez à l'ancien quartier des entrepôts, dans les faubourgs de la cité, aujourd'hui ravagés. Pourtant, cette partie de Vymorna a moins souffert des destructions que le reste de la ville et il semble qu'il y ait moins de troupes ennemies. Vous rampez le long de ce qui fut autrefois une ruelle gaiement décorée qui courait entre deux bâtiments à ciel ouvert, et vous êtes rempli de tristesse au souvenir des familles qui y habitaient. La ruelle s'élargit en une

rue pavée qui serpente et, de pentes en escaliers, vous mène au bord des quais. C'est alors qu'un cri retentit derrière vous. Deux Orques dépenaillés qui, manifestement, étaient en train de fouiller dans les décombres, se précipitent dans votre direction. Vous avez le choix entre deux solutions : leur faire face (rendez-vous au [365](#)) ou bien vous enfuir (rendez-vous au [234](#)).

### 381

Les Guerriers vous assaillent de toutes parts et vous jettent à terre pour mieux vous ligoter avec des lianes solides. On vous conduit à travers la jungle jusqu'à un très gros arbre. Et on vous noue une liane autour de la taille. Vous voilà hissé dans les branches. En dépit du choc que vous ressentez en vous retrouvant si haut perché, et compte tenu de la précarité de votre situation, ce qui vous intrigue, ce sont les plates-formes et les passerelles tressées de corde que les Guerriers ont édifiées au haut des arbres. Un ancien de haute taille et à la tête chenue, le Grand-Prêtre ou le Chaman à en juger d'après ses vêtements, s'approche de vous et plonge ses yeux dans les vôtres. Si récemment il vous est déjà arrivé d'échanger un regard aussi intense avec une autre créature, vous saurez à quel paragraphe vous rendre. Le Grand-Prêtre s'empare de votre sac à dos et en répand le contenu sur le sol puis il se met à le fouiller. Si vous avez une idole à tête de panthère, rendez-vous au [308](#). Sinon, rendez-vous au [75](#).



## 382

Vous glissez sur quelque chose de rouge, d'inimaginable, et vous tombez à genoux. Un grand Homme-Lézard à la pesante armure, tout couvert de sang séché, se précipite sur vous en faisant tournoyer un fléau hérissé de pointes meurtrières. Vous esquivez, mais les lanières vous cinglent le bras. Déduisez 1 point d'ENDURANCE avant de pouvoir rendre les coups.

HOMME-LÉZARD HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

S'il vous atteint deux fois de suite, rendez-vous au [162](#). Si vous l'atteignez deux fois de suite ou que vous le tuez, lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [208](#). Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [65](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [10](#).

## 383

Vous hélez les voyageurs et vous les saluez. Aucune réponse. Immobiles, ils restent à califourchon sur leurs bizarres montures et vous observent de leur froid regard reptilien. Une brise fraîche se lève et vous frissonnez involontairement. - Qu'est-ce qui se passe, les amis ? demandez-vous avec un sourire. Est-ce qu'on vous a coupé la langue ?

Rendez-vous au [309](#).

## 384

La messagère pousse un cri de panique, puis elle tire son épée et engage le combat.

MESSAGÈRE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à la vaincre, rendez-vous au [103](#).

Le corridor est en pente, mais, détail tout à fait curieux, il est tellement tordu qu'on ne peut plus distinguer les parois du sol. Il fait très froid et humide avec, en plus, une odeur de moisi comme si quelque chose se décomposait. Vous arrivez à une autre pièce et vous jetez un coup d'oeil par le passage voûté. Cette chambre est entièrement tapissée de petites niches creusées dans la profondeur du mur. Et, dans chaque niche, un crâne et une urne en verre décoré ont été placés. Sous chaque crâne, une plaque de cuivre est fixée sur la paroi. Il doit y avoir ici les crânes de dizaines de milliers d'êtres, pensez-vous à la vue de ce spectacle avec ahurissement. En examinant l'une des niches plus attentivement, vous découvrez qu'il ne s'agit nullement de crânes humains. Avec leurs rainures, ces crânes vous feraient plutôt penser à ceux des Elfes, si ce n'était leurs canines hors de proportion. L'urne qui est posée à côté de chaque crâne vous réserve une autre surprise désagréable : chacune contient une petite masse grise ridée qui pourrait bien être, tout bonnement, une cervelle ! Vous n'arrivez pas à déchiffrer ce qui est inscrit sur les plaques. Les signes se sont érodés et, avec le temps, ils sont devenus illisibles. Il se dégage de cet endroit une atmosphère troublante, surtout quand on songe qu'une déesse est supposée y avoir trouvé refuge. En partant, vous avez le choix entre deux passages. Une volée de marches monte vers la gauche (rendez-vous au [182](#)) et une autre descend vers la droite (rendez-vous au [4](#)).



### 386

Vous arrivez finalement à freiner votre chute. Le sol s'est effondré presque entièrement, révélant une ouverture béante qui donne sur la cave située en dessous. Vous vous dissimulez derrière un montant de porte quand un Homme-Lézard en armes arrive. En un éclair, il disparaît parmi les ruines. « Pas trace des Orques des Marais, grâce te soient rendues, ô Telak ! » Rendez-vous au [32](#).

### 387

Dans un formidable battement d'ailes, le Ptérodactyle s'élance vers le ciel avec vous sur son dos. Il prend son essor au-dessus du camp et se dirige tout droit vers le champ de bataille ! Ce reptile stupide se figure qu'il va se battre ! Vous l'attrapez par le cou et vous tentez de le diriger loin des combats, mais il fait un plongeon vertigineux et vous glissez de son cou. Tandis que vous tombez, vous avez le temps de comprendre combien votre dernière initiative a été malheureuse ! Rendez-vous au [131](#).

### 388

Ce liquide pâle est un remède que vous pourrez prendre en cas de besoin urgent. Lorsque vous voudrez profiter de ses vertus apaisantes, notez le paragraphe où vous vous trouverez et rendez-vous au [42](#). Si vous avez la possibilité de choisir autre chose, rendez-vous au [31](#) pour le globe ou au [13](#) pour l'arc et les flèches. Si vous avez déjà deux objets, rendez-vous au [361](#).

### 389

- Alors comme ça, tu as fait la connaissance de Lecarte, hein ? demande Œil-Blanc. Eh bien, non, j'ai possédé cette chose mais je m'en suis débarrassé parce qu'elle ne m'avait pas porté chance et je n'en veux pas. Rendez-vous au [11](#) et choisissez à nouveau.

### 390

La flèche enchantée atteint son but et le Krell se retrouve cloué à la branche. Voyant le sort de leur ami, les autres créatures bondissent dans les arbres en criant et en gémissant. Après avoir récupéré votre épée, vous poursuivez votre route. Rendez-vous au [221](#).

### 391

- J'ai des informations au sujet de ce Laskar que tu recherches, dit Œil-Blanc. Je ne donne rien pour rien, mais je suis prêt à traiter avec toi. Vous ne pouvez vous résoudre à brader l'un des objets qui vous viennent de votre père, mais peut-être avez-vous autre chose à proposer. De quoi disposez-vous ?

Lotus Noir Rendez-vous au [249](#)

Tissu de fil d'or Rendez-vous au [49](#)

Masse d'armes Rendez-vous au [129](#)

Amulette d'Orque Rendez-vous au [256](#)

Flacon de liquide pourpre Rendez-vous au [344](#)

Idole à tête de panthère Rendez-vous au [389](#)

Si vous n'avez rien ou si vous ne voulez pas faire d'échange, rendez-vous au [111](#).

### 392

Vous plantez vos dents dans le cadavre, et vous êtes sur le point d'étouffer. Le goût d'Orque mort est absolument infect ! Vous avez un haut-le-cœur, mais vous réussissez à vous maîtriser. Vous perdez cependant 2 points d'ENDURANCE ! - Et maintenant, bleussaille que vous êtes, c'est temps que vous rencontriez les anciens de la famille.



Pour accueillir les hôtes plus âgés, les Orques les plus jeunes se mettent en rang et il semble que vous devriez vous joindre à eux. Si vous décidez de les suivre, rendez-vous au [287](#). Si vous préférez prendre la poudre d'escampette, rendez-vous au [66](#).

### 393

Vous vous hissez jusqu'aux branches les plus élevées d'un arbre et, de là, vous observez attentivement la jungle. C'est un spectacle fabuleux : une mer glauque aux vagues qui ondulent sous le vent. La forêt s'étend jusqu'au sommet des collines, à moins d'une journée de marche. Un couple d'oiseaux survole ces hauteurs. Des aigles sans doute. Au sud, un méchant brouillard jaunâtre vous cache la vue tandis que l'ouest est noyé dans une brume de chaleur. Au nord, à perte de vue, vous apercevez la jungle. Vous pouvez redescendre et reprendre votre route immédiatement (rendez-vous au [170](#)) ou rester un peu plus longtemps sur votre branche (rendez-vous au [150](#)).



### 394

Vous retirez les feuilles qui se trouvent près du ballot et vous ne pouvez vous empêcher de pousser un cri à la vue d'une tête de mort grimaçante qui vous regarde en ricanant. Il s'agit d'un cadavre enveloppé de feuillage pour le conserver et qui grouille de vermine et d'araignées. Ouh ! Vous en frissonnez ! Vous perdez 1 point de CHANCE avant de redescendre et de franchir le pont à quatre pattes. Rendez-vous au [199](#).

### 395

Le passage monte doucement en tournant et mène à une petite chambre d'où partent des escaliers de pierre qui montent en colimaçon ; un passage étroit s'ouvre sur la droite, sûrement vers la chapelle de Telak. Allez-vous suivre ce passage (rendez-vous au [165](#)) ou bien gravir l'escalier (rendez-vous au [301](#)) ?

### 396

La messagère est soulagée d'avoir rencontré un autre être humain sur sa route. Vous remarquez qu'elle a l'air fatigué et qu'elle est couverte de poussière. Elle vous conte son histoire : elle a été envoyée par les habitants de la Ville du Cuivre, loin au nord, pour demander de l'aide contre les hordes guerrières des Hommes-Lézards et des Trolls des Montagnes. Lorsque vous lui racontez le sort de Vymorna, son visage s'assombrit et elle semble vraiment effondrée. Pendant quelques minutes, vous gardez le silence avant d'oser entreprendre quoi que ce soit. Allez-vous l'emmener avec vous (rendez-vous au [113](#)) ou lui dire adieu et reprendre seul votre chemin (rendez-vous au [103](#)) ?

### 397

Vous vous rendez compte que vous venez de commettre une erreur car une puissante mâchoire se referme sur vous. C'est celle d'un Gobe-Mouche de Vénus géant qui vous a pris au piège. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes à présent prisonnier de la plante Carnivore et tout ce que vous pouvez faire, c'est d'essayer de taillader la plante avec votre couteau. Il faudra six Assauts à la plante pour vous digérer, à moins que vous ne réussissiez à vous en sortir à force de tailler dans le vif. Lancez un dé pour chacun des six Assauts et additionnez le résultat de tous vos lancers. Si le total est de 20 ou plus, la créature mourra. Si le total est inférieur à 20, elle vous digérera et votre aventure sera donc terminée ! Si vous réussissez à vous dégager de l'étreinte de la plante, rendez-vous au [194](#).



397 *La puissante mâchoire d'un Gobe-Mouche  
de Vénus géant se referme sur vous !*

### 398

Vos cheveux se dressent sur la tête et un frisson glacé vous parcourt le corps. Des formes se dessinent et tournoient dans la brume, des formes énormes et massives. Allez-vous faire demi-tour en courant (rendez-vous au [195](#)) ou faire front (rendez-vous au [39](#)) ?

### 399

Une flèche empennée de plumes noires vient se ficher dans votre épaule et vous hurlez de douleur. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE tombe à 6 ou moins, les rênes vous échappent et vous tombez de votre monture (rendez-vous au [114](#)). Sinon, vous poursuivez votre chevauchée (rendez-vous au [290](#)).

La lamé s'enfonce profondément dans le corps du vieillard. La puissance de l'épée conduit votre bras. Le traître rend le dernier soupir dans un bruit de gargouillis et de suffocation. Vous enjambez son cadavre ; dans vos yeux brille un regard de défi contre quiconque oserait vous attaquer. A présent, les sinistres Hommes-Lézards ne savent plus très bien de quel pouvoir vous disposez. Vous levez bien haut votre épée et, pour confirmer les pouvoirs dont vous êtes désormais investi, l'atmosphère se met à vibrer de couleurs. Sortis du néant, des milliers de guerriers se matérialisent autour de vous, leurs armes d'or lançant des éclairs. Les Hommes-Lézards hurlent de terreur tandis que les antiques soldats commencent à tailler dans leurs rangs. Vous vous détournez de dégoût, mais l'écœurant massacre est bientôt achevé. Derrière votre panache blanc, les guerriers reforment les rangs. Chaque parcelle de votre corps rayonne du pouvoir de votre maître, Telak, le Porte-Glaive. Fort d'une telle puissance, vous vous mettez en marche vers l'ouest. Le soleil se lève derrière vous et vous vous lancez à l'assaut pour aller délivrer Vymorna des griffes du Mal et du Chaos !

