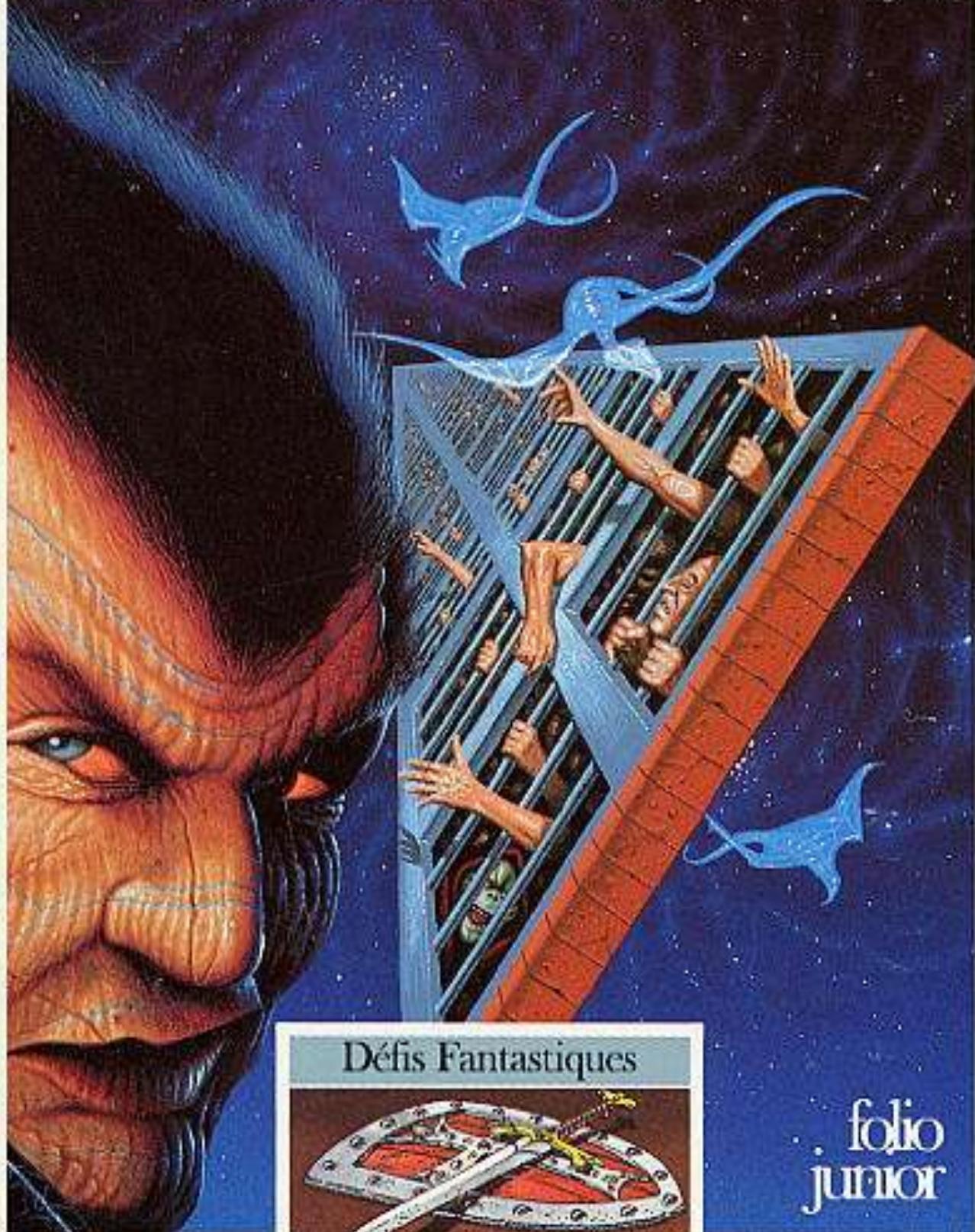


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Les Esclaves de l'Eternité



Défis Fantastiques



folio
junior

Titre original : *Slaves of the Abyss*

**© Steve Jackson et Ian Livingstone pour la conception de la série Défis Fantastiques
© Paul Mason et Steve Williams, 1988, pour le texte**

**© Bob Harvey, 1988, pour les illustrations © Éditions Gallimard, 1989, pour la
traduction française**

Paul Mason et Steve Williams

Les Esclaves de l'Eternité

Défis Fantastiques/32

Traduit de l'anglais par Sylvie Bonnet

Illustrations de Bob Harvey



Gallimard



Comment combattre les créatures d'Allansia

Aventurier célèbre dans tout le monde d'Allansia, vétéran de nombreuses batailles et auteur d'innombrables exploits, vous avez en votre possession une épée finement ouvree en acier de Fangtane et un solide sac contenant des provisions (nourriture et boisson) pour le voyage. Afin de vous préparer à votre quête, vous vous êtes entraîné au maniement de l'épée et vous vous êtes exercé avec acharnement à accroître votre endurance. » I es dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**. En pages 10 et 11, vous trouverez une *feuille d'Aventure* que vous pourrez utiliser pour noter les détails d'une aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**.

Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habilité, Endurance et Chance

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

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au résultat obtenu et inscrivez le total dans la case **ENDURANCE**. Il existe également une case **CHANCE**. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au résultat obtenu et inscrivez le total dans la case **CHANCE**.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points $4^{HAB,LETÉ} >$ d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petit dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais votre *total de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**HABILETÉ**,

d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais votre *total de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées.

Vos points d'HABILETÉ reflètent votre aptitude au maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Voici comment on peut se servir de la CHANCE : lancez deux dés. Si le résultat obtenu est *égal ou inférieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *chanceux*, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est *supérieur* à vos points de CHANCE, VOUS êtes *malchanceux* et vous serez pénalisé. Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE.

Combats

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

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

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Lancez les deux dès pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au résultat obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Lancez les deux dès pour vous-même. Ajoutez le résultat 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 deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de **2** points son **ENDURANCE**. **VOUS** pouvez également vous servir de votre **CHANCE** pour lui faire plus de mal encore (voir page 16).
5. La créature vous a blessé ; vous ôtez alors 2 points à votre **ENDURANCE**. Vous pouvez également faire usage de votre **CHANCE**.

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

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



Combat avec plus d'une Créature

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une.

Mort instantanée

Vous êtes un redoutable guerrier, armé d'une épée du plus pur acier de Fangtane. Si au cours d'un combat vous faites un double 6, vous réussissez à infliger un Coup Mortel à votre adversaire. Le combat cesse aussitôt et vous en sortez vainqueur ! Vous ne pouvez porter de Coups Mortels à vos adversaires qu'en utilisant votre épée. S'il vous arrive de perdre votre épée, vous perdrez également ce pouvoir.

Fuite

Vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la fuite, cependant, la créature vous infligera automatiquement une blessure tandis que vous vous échapperez. (Vous ôterez alors 2 points à votre **ENDURANCE**.) C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre **CHANCE** selon les règles habituelles (voir page 16). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouvez.

Utilisation de la Chance dans les Combats

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes *chanceux*, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au score d'**ENDURANCE** de la créature. Si vous êtes *malchanceux* cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter 1 point au total d'**ENDURANCE** de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les 2 points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté que 1 point). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes *chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point d'**ENDURANCE** (c'est-à-dire qu'au lieu de 2 points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes *malchanceux*, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre **ENDURANCE**. Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de **CHANCE** chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.



Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Vos points d'HABiLETÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABiLETÉ. Une arme magique peut augmenter cette **HABILETÉ**, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer deux bonus d'HABiLETÉ sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques.

Endurance et Provisions

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats pleins de risques, aussi, soyez prudent J Votre sac contient des Provisions pour cinq repas. Vous ne pouvez vous reposer et manger que lorsque vous en recevez l'autorisation et vous n'avez droit de prendre qu'un seul repas à la fois. Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre ENDURANCE et enlevez-en 1 à vos Provisions. Une case réservée à l'état de vos Provisions figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous également que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela vous est spécifiquement indiqué.

Chance

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement *chanceux*. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour **I'ENDURANCE** et **I'HABILETÉ**, **VOS** points de CHANCE ne

peuvent excéder leur niveau de départ que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

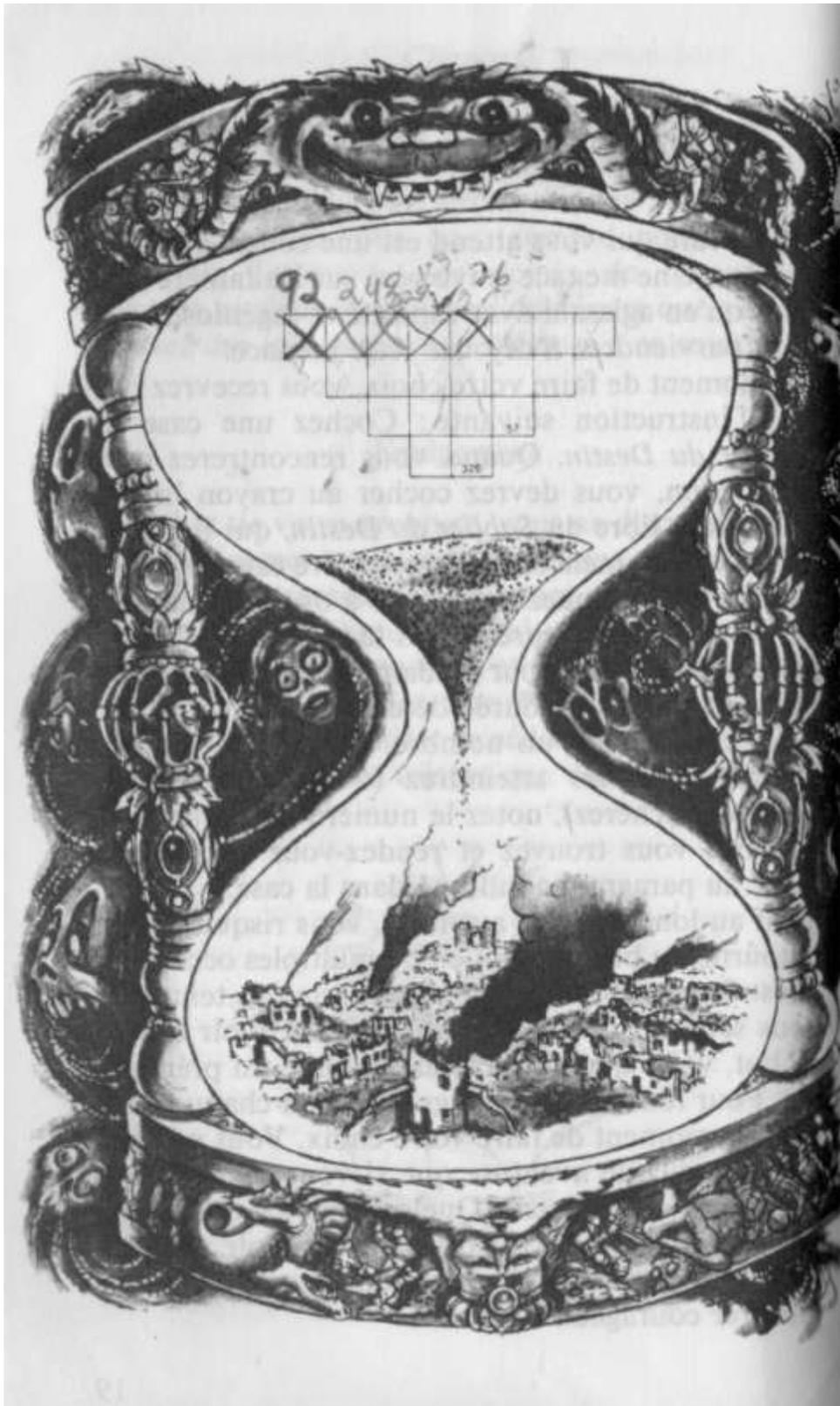
Équipement

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimal, mais vous pourrez trouver d'autres accessoires au cours de vos voyages. Vous êtes armé d'une épée qui vous a accompagné dans vos aventures passées, et revêtu d'une armure de cuir. Vous possédez cinq Pièces d'Or qui vous restent de votre dernière expédition et un sac pour vos Provisions et les trésors que vous ramasserez.



Le temps vous est compté...

L'aventure qui vous attend est une course contre la montre. Une menace grave pèse sur Kallamère et ce n'est qu'en agissant avec rapidité et ingéniosité que vous parviendrez à déjouer cette menace. Au moment de faire votre choix, vous recevrez parfois l'instruction suivante : Cochez une case du *Sablier du Destin*. Quand vous rencontrerez cette instruction, vous devrez cocher au crayon la première case libre du *Sablier du Destin*, qui figure en page 20. Commencez par la première case en haut à gauche, et continuez de gauche à droite et de haut en bas. Ces cases représentent le temps qui s'écoule irrémédiablement pour Kallamère. Elles ne correspondent pas à une durée déterminée. Deux de ces cases contiennent un nombre. Où que vous soyez lorsque vous les atteindrez (c'est-à-dire lorsque vous les cocherez), notez le numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous immédiatement au paragraphe indiqué dans la case. Tout au long de cette aventure, vous risquez d'être détourné du bon chemin en de multiples occasions. Il est fort probable qu'à votre première tentative, vous serez à court de Temps avant d'avoir touché au but, voire que vous connaîtrez une fin prématurée. Pour réussir, pesez soigneusement chaque décision au moment de faire votre choix. Vous ne réussirez dans cette aventure que si vous faites le bon choix au bon moment. Quelque faibles que soient vos scores initiaux, vous devriez pouvoir mener à bien cette aventure, à condition bien sûr de vous montrer courageux et avisé.



Pour sauver Kallamère

Le royaume de Kallamère traverse des temps tristement troublés. Il y a quelques mois à peine, sa souveraine, Lady Carolina, fut entraînée, bien malgré elle, dans une guerre épuisante contre le royaume rival d'Alkémis. Au terme d'une bataille navale qui coûta des centaines de vies, l'issue du conflit fut favorable à Kallamère. Néanmoins, le sort s'acharnait sur le royaume. Kallamère pansait encore ses plaies que déjà des rumeurs faisaient état d'armées se massant aux frontières septentrionales. On racontait que Bei-Han, le Général du pays voisin, dont les intentions hostiles n'étaient un secret pour personne, se préparait à envahir le royaume. Sans perdre un instant, Lady Carolina avait envoyé toutes les troupes protéger les régions septentrionales, car les cols formaient une frontière naturelle facile à défendre. En revanche, il fallait à tout prix empêcher les armées de Bei-Han d'atteindre les vastes plaines de Kallamère, car plus rien n'arrêterait leur avance. % A votre arrivée à Kallamère, les dernières troupes viennent de partir. La ville est étrangement déserte, comme abandonnée. La vie continue, mais sans les Inies et bruyantes parades de guerriers aux cos-luines éclatants qui animaient les rues sinueuses de la vieille cité. Les soldats ont laissé le champ libre à la racaille de tout poil et, dans la ville, le crime est à l'ordre du jour. Dès que la nuit s'étend sur la ville, vous prenez soin de pousser le verrou de votre porte et, toujours, vous gardez votre épée à portée de main. Quelques semaines s'écoulaient sans incident notable, jusqu'au jour où, un beau matin, un messager aux yeux égarés arrive tout haletant dans la cité endormie, annonçant dans un discours incohérent qu'une invasion se prépare à l'est. Moins d'une heure après son entrée dans le palais, un domestique en livrée vous délivre un pli frappé du sceau de la maison de Rangor, vous invitant à comparaître devant Lady Carolina. Votre réputation d'aventurier semble être parvenue jusqu'à ses augustes oreilles et, en ces temps agités, la souveraine a grand besoin de guerriers intrépides. Une dizaine d'autres aventuriers ont été réunis par la souveraine. Certains d'ailleurs ne vous sont pas inconnus. Vous reconnaissez

notamment la fameuse Sophie de Sablenoir, au côté de qui vous avez affronté plus d'un danger. Mais on ne vous laisse guère le temps d'échanger de salutations : vous êtes immédiatement introduit dans la salle d'audience. A l'autre extrémité de la salle, cinq nobles siègent gravement derrière une imposante table en bois noir. Au centre trône, resplendissante, Lady Carolina, parée de ses bijoux de cérémonie. L'Épée, insigne de l'autorité suprême, est posée sur la table, devant elle. Vous reconnaissez, assis à sa gauche, son cousin Madérios, homme épais secoué d'un tic nerveux, et plus loin Dunihazade d'Ich-tiyan, femme menue qui possède la plus grosse fortune de toute la province de Kallamère. A droite de Carolina vient d'abord Sige la Silencieuse, femme d'allure majestueuse d'un très ancien lignage, puis Asia Alboudour, le sombre Juge. Comment ne pas être impressionné face aux cinq plus hauts dignitaires de Kallamère ! Vous vous inclinez respectueusement. Carolina répond par un bref signe de la tête, puis entreprend d'exposer la situation. Comme toutes les armées ont été concentrées au nord, Kal-lamère est désormais sans protection. Or un messenger vient d'arriver des régions extrême-orientales du pays. Il n'a trouvé là-bas que des villages morts, désertés. Il semblerait qu'une armée venant de l'est marche sur la ville, sans doute des bandes de barbares de l'Ile de Goulag. Un courrier doit être dépêché de toute urgence vers la frontière septentrionale, afin de ramener la moitié de l'armée à Kallamère. Mais, avant le retour des troupes, il faudra bien assurer la défense de la ville. Sur ces mots, Carolina s'arrête un instant, puis reprend son récit, précisant qu'elle ne peut compter en la circonstance sur Ramédès l'Invincible, son fidèle champion, le plus redoutable guerrier de toutes les contrées méridionales. Celui-ci est en effet retenu loin de Kallamère par une mission de confiance dont elle l'a i liargé : rapporter une relique légendaire. Intarissable de louanges sur votre vaillance et vos hauts faits, la Reine sollicite solennellement votre aide et vous assure de la gratitude de toute la province si **DUS** acceptez de prendre en charge la protection de la cité. Bien sûr, vous n'êtes guère nombreux mais la gloire n'en sera-t-elle pas d'autant plus grande pour chacun d'entre vous ? Rendez-vous au [1](#).



1

Comment refuser appel aussi vibrant ? Dix autres sont prompts à se porter volontaires et votre voix a tôt fait de se mêler au concert de serments d'allégeance à Lady Carolina. C'est peut-être une chance inespérée de quitter la défroque de pauvre aventurier errant pour celle de véritable héros de légende ! Vous prêtez donc une oreille attentive aux plans que les cinq nobles exposent. L'un de vous devra chevaucher jusqu'aux cols septentrionaux pour rappeler l'armée ; un autre sera envoyé en éclaireur vers les provinces orientales afin d'identifier l'envahisseur. Quant aux autres, ils devront rester à Kallamère et déployer des trésors d'énergie et d'ingéniosité pour préparer la défense de la ville. Pour quelle mission êtes-vous volontaire ?

- | | |
|---|------------------------------------|
| Partir vers le nord chercher l'armée | Rendez-vous au 92 |
| Partir en éclaireur vers l'est | Rendez-vous au 104 |
| Rester à l'arrière pour défendre la ville | Rendez-vous au 288 |

2

Vous serrez la main poisseuse de Méma et **VOUS** ramenez la fillette jusqu'à votre cheval. Avant toute chose, il faut la reconduire au village de ses parents, dont elle vous indique le chemin. Ce détour va vous l'aire revenir sur vos pas, mais vous n'avez pas le choix ; la laisser ici sans protection serait indigne l'un héros de votre trempe ! La fillette est cependant encore couverte de glu verte. Si vous décidez de la débarbouiller, rendez-vous au [170](#). Sinon, rendez-vous au [396](#).

3

Sous vos pieds, la surface du cristal devient inégale et monte en pente raide. Après une ascension quelque peu difficile, vous parvenez enfin, tout essoufflé, au bord d'un cratère que les Ectovultes survolent à tire-d'aile en poussant leur cri strident. Plongeant les yeux dans le fond du cratère, vous découvrez une dépression semblable à une coupe dans la pierre lisse et veinée, striée de sillons réguliers. Un sable merveilleusement doré, répandu au milieu, irradie une chaude lueur. Si vous désirez descendre dans la dépression, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez attendre la suite des événements de votre poste d'observation, rendez-vous au [330](#).

4

Fourga est le dieu de l'orgueil et ses prêtres, à Has-rah, semblent en avoir reçu une bonne dose en partage ! Le vieil homme qui vous admet d'abord dans le Temple vous jauge d'un air désapprobateur des pieds à la tête, sans mot dire. Puis, toujours silencieux, il vous introduit comme à regret auprès du Grand Prêtre, un vieillard tout desséché qui pose sur vous le même regard de profond mépris. - Ainsi donc le chien solitaire ose une fois de plus souiller de sa présence notre auguste demeure ! gronde-t-il d'une voix étonnamment ferme pour son âge. Peut-être daignerez-vous vider votre sac devant nous ?

Si vous acceptez de vider votre sac, rendez-vous au [15](#). Si vous refusez, rendez-vous au [390](#).



4 *Le vieil homme qui vous admet dans le temple
vous jauge d'un air désapprobateur des pieds à la tête.*

5

Vous vous dirigez vers la chaîne montagneuse du nord, vous frayant prudemment un chemin à travers les herbes drues que le soleil et le vent ont blanchies. Dans ces contrées, l'homme n'a jamais tracé de chemin et la végétation traîtresse dissimule des fondrières au fond desquelles vous auriez tôt fait de vous briser les membres. Vous avancez sans guide ni repère, et rien ne vous assure de votre direction. Il vous reste à vous en remettre à votre bonne étoile et à votre instinct^ dans l'espoir qu'en gardant toujours le soleil sur votre droite, vous atteindrez votre destination. Vous parvenez enfin sur une cime, et un nouveau paysage s'étend devant vous, un morne plateau d'où la végétation a pratiquement disparu. A la vue de cette étendue désolée qui s'étire jusqu'à l'horizon, le cœur vous manque presque. Pourtant, en regardant plus attentivement, vous distinguez quelque chose au loin, un point au milieu de la plaine, sans doute une cabane ou quelque habitation rustique. Vous remontez en selle et, piquant des deux, vous amorcez la descente. Au bout de quelques heures, vous parvenez à la lisière de la grande plaine, mais vous constatez avec inquiétude que le vent se lève. Où que vous regardiez, nulle trace de végétation, le sol de la plaine n'est qu'une terre aride et sablonneuse dont les particules s'élèvent en tourbillons qui vous enveloppent, vous brouillent la vue et vous criblent le visage de mille piqûres. Affolé, votre cheval se cabre et vous désarçonne, et dans votre chute vous vous coincez le pied dans l'étrier. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [54](#). Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [77](#).

6

Le Troll arrache l'arbuste du sol et, brandissant cette massue improvisée, il se jette sur vous.

TROLL HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [207](#).

7

Vous finissez par vous croire condamné à passer le reste de votre vie en selle. Le temps est bizarrement humide pour la saison et les bouffées de vent qui vous parviennent de l'est n'agrémentent guère le voyage, chargées qu'elles sont d'une odeur fétide et douceâtre. A cet endroit, le chemin traverse un amas de rochers massifs, et sur votre gauche s'élève un escarpement rocheux déchiqueté. Devant vous, un autre hameau se blottit sous un immense surplomb. Curieusement, aucune fumée ne monte des cheminées. Vous remarquez aussi, en approchant, que divers objets jonchent la route : chaussures, écuelles, outils. Sautant à bas de votre monture, vous pénétrez prudemment dans le hameau. Spectacle de désolation ! Sur la rue déserte, abandonnée aux ordures en tout genre, plane un silence de mort. Le l'un des bâtiments sur votre droite parvient un bruit de coups. Qu'allez-vous faire?

Voir d'où viennent les coups

Rendez-vous au [349](#)

Inspecter les bâtiments A gauche

Rendez-vous au [128](#)

quitter le village sans demander votre reste Rendez-vous au [22](#)



8

Vous ouvrez le diffuseur de parfum de Sige pour en extraire les herbes, puis vous les portez à votre bouche. Leur goût âcre vous arrache une grimace, mais une douce chaleur vous envahit. Notez que vous avez absorbé les herbes. Si vous examinez maintenant les objets disséminés alentour, rendez-vous au [87](#). Si vous décidez de chercher votre chemin dans le brouillard, rendez-vous au [116](#).



9

Vous sombrez immédiatement dans un profond sommeil troublé par un rêve désagréable. Dans votre rêve, une silhouette toute de noir vêtue plane au-dessus de votre lit. La silhouette rapproche son visage de vous et retire sa cagoule, qui laisse apparaître les traits joufflus et épanouis de l'aubergiste. Puis, levant des bras dont les mains se terminent par des griffes acérées, la créature se met à arracher par larges lambeaux la chair de son visage. Sous le masque surgit alors Sophie de Sablenoir, mais une Sophie aux traits défigurés par la haine. Déjà les griffes ont repris leur œuvre de destruction et les traits de l'aventurière cèdent bientôt la place à la mine sévère de votre propre père ! Inlassablement, les mains arrachent chaque nouveau masque, révélant tour à tour les faces de Madérios, Carolina, Dunihazade et d'innombrables autres visages, tous sortis de votre mémoire. Brusquement, les mains s'arrêtent. Puis elles arrachent violemment le dernier masque, et les traits qui apparaissent alors ne sont autres que les vôtres. Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [28](#).

10

Tandis que vous reprenez votre souffle, Ramédès s'interroge à voix haute sur les récents événements, tout en faisant jouer machinalement les muscles de ses larges épaules.

- Je ne comprends pas, répète-t-il à plusieurs reprises en secouant la tête violemment. Il y a trois mois, j'ai été envoyé en mission par ma souveraine afin de récupérer une précieuse relique. J'ai bravé des périls sans nom pour retrouver l'objet, et

voilà comment je suis récompensé ! Je suis drogué, roué île coups et livré à cette créature par quelque lâche prétendant au trône. Par la grâce de Castis, j'avais eu la bonne idée de mettre ma prise en sûreté. Maintenant il faut que j'aille la remettre à Lady Carolina.

Ces mots vous apprennent - misère ! - que Ramédès n'a pas eu vent de la mort de Lady Carolina. Il va vous falloir lui apprendre avec ménagement la triste nouvelle. Sous le choc, vous le voyez vaciller et serrer les poings de rage en réprimant un cri.

le me vengerai, siffle-t-il entre ses dents, je vais même me venger tout de suite ! Ce disant, il se redresse vivement et sort de la pièce, emportant au passage une torche accrochée au mur. Vous le suivez dans la cour; il se dirige à grandes enjambées vers la petite mare proche des écuries. Plongeant la main dans l'eau trouble, il en ressort mie bourse de cuir qu'il vous tend.

- Je crois que je peux vous faire confiance, dit-il. Maintenant, il faut que j'aille dénicher l'infâme traître qui a assassiné ma souveraine. Conservez précieusement cette bourse et, si jamais je ne devais pas revenir, remettez-la au nouveau souverain de Kallamère.

Faisant tournoyer la torche au-dessus de sa tête, il s'éloigne d'un pas décidé vers la porte de la forteresse. Si vous suivez Ramédès, rendez-vous au [224](#). Si vous vous cachez dans l'écurie pour voir quelle tournure vont prendre les événements, rendez-vous au [359](#).

11

Vous déchirez une large bande d'étoffe de votre pantalon, dans laquelle vous enveloppez soigneusement les feuilles. Puis vous ficelez solidement l'une des extrémités à l'aide d'une liane arrachée à un arbre voisin. Si vous décidez ensuite d'allumer la torche de Jerra, rendez-vous au [34](#). Si vous descendez la colline à la rencontre de l'armée sans allumer la torche, rendez-vous au [368](#).

12

Vous vous enfoncez plus avant au cœur de la forêt. Les arbres épais semblent se refermer sur vous, faisant écran à la lumière du soleil. Le sol n'est plus qu'un tapis de feuilles en décomposition dans lequel vos pas s'enfoncent mollement, et vous n'avancez qu'à grand-peine. Vous vous épuisez à marcher dans cette atmosphère étouffante et humide et, sous l'effort, votre respiration devient de plus en plus haletante. C'est à croire que jamais vous ne sortirez de cette forêt ! Au fil des heures, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous reprenez cependant espoir en arrivant à un embranchement. Si vous obliquez à droite, rendez-vous au [366](#). Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [273](#).

13

Le bœuf qui gît à vos pieds est horriblement mutilé. On dirait qu'une substance visqueuse grisâtre a rongé sa chair. Cette vision répugnante vous arrache un haut-le-cœur et vous détournez les yeux. Ce faisant, quelque chose dans l'herbe attire votre regard, non loin du cadavre, un objet rose, une sorte de jatte grossière et peu profonde. En la ramassant pour en avoir le cœur net, vous découvrez qu'il s'agit d'un masque. Naturellement, vous le retournez pour voir ce qu'il représente mais, là, votre cœur cesse de battre. C'est votre propre visage modelé dans une cire molle qui vous regarde de ses yeux vides ! Vous piétinez rageusement le masque de l'imposteur et vous le jetez le plus loin possible. Rendez-vous au [139](#).

14

Brusquement, une violente douleur vous étreint l'estomac. Vous aviez certes remarqué, en l'avalant, que l'épais bouillon visqueux était lourd et indigeste, mais il est maintenant en train de se solidifier en vous, ni plus ni moins. Votre cœur se soulève, vos entrailles se tordent et votre corps est secoué de terribles

convulsions. Puis le sol se dérobe sous vos pieds et vous vous effondrez. Votre aventure s'achève ici.

15

Vous déversez toutes vos affaires sur le sol au pied du grand Prêtre, en vous demandant ce que ce vieux fou cherche à prouver par là. Les prêtres de Fourga ne sont pas aussi arrogants d'habitude. Si vous possédez le Poing d'Or, rendez-vous au [73](#). Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au [379](#).

16

Méma hurle d'épouvante : le nuage noir s'élève et se dirige vers vous, semblable à un suaire de velours noir ! Pris de panique à votre tour, vous tirez violemment sur les rênes. Après un brusque demi-tour qui manque d'envoyer Méma rouler à terre, vous repartez en sens inverse au triple galop. Vous chevauchez ainsi longtemps, sans penser à rien sinon à fuir le plus loin possible. Enfin, vous commencez à vous sentir en sécurité et vous ralentissez l'allure, quand un bourdonnement insistant vrombit à vos oreilles. Tournant la tête, vous vous apercevez que vous n'avez nullement distancé le nuage noir. Bien au contraire, il gagne du terrain ! En quelques secondes, il est au-dessus de votre tête, et brusquement l'obscurité se fait. Rendez-vous au [336](#).

17

A cet endroit, le chemin descend en pente douce vers un cours d'eau. Vous ne tardez pas à rejoindre les rives d'un fleuve au courant tumultueux. Brusquement, un concert de craquements, sur l'autre rive, attire votre attention. Des taillis surgit un grand Troll fort laid qui se fraye un chemin à travers les broussailles, le long de la rive. Il traîne derrière lui un jeune arbre feuillu d'un vert tendre. Si vous traversez la rivière à la nage pour attaquer le Troll, rendez-vous au [233](#). Si vous possédez une arbalète avec laquelle vous souhaitez abattre le Troll, rendez-vous au [147](#). Si vous préférez rester où vous êtes sans vous faire remarquer, rendez-vous au [180](#).

18

Vous vous agrippez désespérément à la paroi et tentez de grimper à la force du poignet, mais les prises sont rares et vous vous écorchez cruellement les membres, tandis qu'en dessous le Quagrant se lèche les babines. Enfin, vous parvenez à vous hisser jusqu'à la grille, comme Ramédès. Il est fatigué, et bourré de narcotiques selon toute vraisemblance, c'est donc à vous d'ouvrir la trappe. Suspendu par les mains à la grille, vous réussissez à avancer jusqu'à la trappe, mais au moment même où vous touchez au but, un ricanement retentit au-dessus de votre tête. Un pied botté s'écrase férocement sur vos doigts, vous arrachant un hurlement de douleur. Vous lâchez prise et vous plongez... droit dans la gueule de la créature ! Votre aventure s'achève dans son estomac.

19

Kallamère est à moins d'une journée de route, aussi, faisant fi de vos contusions, vous envoyez quérir votre cheval. Le valet d'écurie vous réclame 1 Pièce d'Or pour avoir pansé votre jument (déduisez la somme de votre *Feuille d'Aventure*). La somme est élevée, mais votre jument paraît bien nourrie et elle piaffe d'impatience de se remettre en route. Avant votre départ, Barolo vous tend-un paquet enveloppé dans un chiffon grassex.

Voilà un petit quelque chose qui s'accordera bien avec ton épée, dit-il.

Déballant le paquet avec émotion, vous découvrez un petit bouclier. Il s'harmonise si bien avec votre épée qu'on les croirait faits pour aller ensemble, grâce à lui, votre **HABILETÉ** augmente de 1 point dans les combats. Si vous souhaitez faire un petit cadeau à Barolo en retour, rendez-vous au [134](#).

Sinon, vous vous mettez en route après avoir pris congé de votre vieux maître. Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [290](#).

20

Vos efforts désespérés ne vous permettent pas de retenir plus longtemps votre respiration. L'eau noirâtre et huileuse vous envahit les poumons, et les tentacules n'ont plus qu'à cueillir leur proie.

21

Au fur et à mesure de votre progression, les broussailles envahissent de plus en plus le chemin et il devient très difficile d'avancer. Tant bien que mal, vous vous taillez un passage à l'aide de votre épée (vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**). Vous finissez par atteindre une clairière d'où partent deux autres sentiers. Si vous prenez le sentier de gauche, rendez-vous au 366. Si vous prenez celui de droite, rendez-vous au [221](#).

22

Quittant sans regret le village et son imposant promontoire, vous vous trouvez à nouveau sur le chemin. A quelques kilomètres de là, un nouveau village est en vue, mais votre espoir de trouver enfin la clef de l'énigme est déçu : ce village est tout aussi désert que le précédent. Vous avez beau chercher, vous ne parvenez pas à trouver d'explication plausible à la brutale disparition de ses habitants. De nombreux indices donnent à penser qu'un combat a eu lieu : meubles brisés, empreintes de pieds en pagaille dans la poussière de la grand-rue. En revanche, curieusement, pas la moindre trace de sang versé, ni de cadavre. Ces découvertes vous plongent dans une profonde perplexité. Au départ, votre mission était de découvrir la nature et les faibles blesses de l'ennemi et, depuis, le mystère n'a fait que s'épaissir ! Cochez une case du *Sablier du Destin*. Si vous voulez continuer vers l'est, rendez-vous au **91**. Si vous préférez faire demi-tour, rendez-vous au [223](#).

23

Vous glissez le bout de papier dans votre poche, tout en prêtant une oreille attentive aux recommandations de Dunihazade. Celle-ci vous conseille de ne surtout pas vous écarter des chemins. Bien que souvent détournés, ils vous mèneront plus sûrement au but que si vous vous hasardez à travers champs. Lorsque, après avoir quitté la table, vous vous retrouvez seul, vous examinez le message. Il porte ces seuls mots : « Attention ! Des milliers d'yeux vous observent. » Rendez-vous au [140](#).

24

Ce n'est pas une mince affaire de nager à contre-courant, et maintes fois vous vous sentez au bord de la défaillance, mais vous parvenez quand même à regagner la rive et à vous hisser dans un dernier effort hors de l'eau, avant de vous effondrer, comme mort, sur l'herbe de la rive. Lorsque vous avez retrouvé votre souffle et quelque énergie, vous essorez vos vêtements et vous vous dirigez vers le tunnel. Rendez-vous au [362](#).

25

An moment de décrocher la corde de la pointe autour de laquelle elle était enroulée, vous remarquez un garde sur le chemin de ronde; il arrive dans votre direction! Il ne vous a pas encore «perçu, mais il est obligé de passer tout près de vous. Si vous vous plaquez contre le toit dans l'espoir d'échapper à sa vigilance, rendez-vous au [272](#). Si vous avez une arbalète et que vous souhaitez tirer sur le garde, rendez-vous au [39](#). Si vous vous laissez glisser le long de la corde pour disparaître dans l'ombre de la cour, rendez-vous au [99](#).

26

Vous chevauchez depuis plusieurs heures lorsque vous êtes forcé de ralentir l'allure : un pauvre hère déguenillé titube en travers du chemin et finit par rouler dans le fossé sous vos yeux. Vous mettez pied à terre et vous vous penchez sur lui. D'une voix



16 Vous êtes forcé de ralentir l'allure par un pauvre hère déguenillé qui titube en travers du chemin.

entrecoupée, il vous raconte ses malheurs. - Ainsi donc, voici que la mort me fixe de son œil implacable, moi, le légendaire Tasbad, héros de tant de nobles actions, persécuteur inlassable du Mal et chercheur de vérités. Jamais je n'aurais dû m'attirer la colère du Bouffon Noir en cherchant à déjouer ses odieux complots. C'est vrai, j'ai fait raser son palais et j'ai banni ses serviteurs débauchés. Quelle fut ma folie de croire que je pourrais vraiment vaincre un être habité par le Mal ! Alors même que je m'éloignais des ruines, les tentacules de sa cruauté se déployaient déjà pour m'envelopper. Il s'est servi du grand amour de ma vie, en qui j'avais mis toute ma confiance, pour perpétrer son infâme vengeance. Il a jeté sur moi un maléfice mortel qui coule maintenant dans mes veines et ne me laisse aucun repos. Même une constitution d'airain comme la mienne ne saurait y résister longtemps. Il y a bien le Guérisseur de Gébaan - c'est mon seul espoir - mais où trouver la force de parvenir jusqu'à lui, alors que je meurs de faim? Il dussé-je même y arriver, la science a son prix et je n'ai pas la plus petite pièce à lui donner. O tragique destin ! Qu'il me faille mourir, moi, le Gardien de la Fortune Fameuse de Foraznak, pour avoir manqué de quatre misérables Pièces d'Or ! Sur ces mots, il laisse tomber lourdement sa tête sur sa poitrine soulevée de longs sanglots. Cochez une case du *Sablier du Destin*. Qu'allez-vous faire ?

- | | |
|--|------------------------------------|
| Lui donner de l'argent et des provisions | Rendez-vous au 177 |
| L'abandonner à son destin | Rendez-vous au 308 |
| L'interroger pour en savoir davantage | Rendez-vous au 88 |

27

Le char semble être le seul moyen de sortir de ce désert, mais comment y prendre place ? Si vous vous drapiez dans la tunique du Récolteur et prenez son sac en soie, rendez-vous au [212](#). Si vous cherchez à terrasser l'Esprit de Cristal, rendez-vous au [179](#).

28

Vous vous éveillez en sursaut, pris de violents haut-le-cœur, la bouche envahie par une fumée âcre. La pièce est pleine de cette fumée et sous la porte filtre un rai de lumière rougeoyante. Maintenant le drap sur votre visage, vous trébuchez, à demi asphyxié, jusqu'à la fenêtre. L'ouvrant tout grand, vous aspirez une large bouffée d'air, mais le spectacle qui s'offre alors à vos yeux vous cloue littéralement sur place. Une silhouette vêtue de noir plane dans les airs. Sous sa capuche noire, la lueur rougeoyante de la porte se reflète, comme éclatée en une myriade de bijoux étincelants. Vos oreilles sont assaillies par un bourdonnement sonore. Dans un sursaut de courage, vous lui allongez un coup de poing, mais la créature est trop rapide pour vous et elle file comme l'éclair vers le haut. Que faire ?

Courir jusqu'à la porte	Rendez-vous au 61
Descendre par la fenêtre	Rendez-vous au 304
Chercher une autre issue	Rendez-vous au 167

29

A force d'attendre, une douce somnolence s'empare de vous. A votre réveil, le soleil a achevé sa course à travers le ciel. Cochez une case du *Sablier du Destin*. Peut-être quelqu'un est-il entré ou sorti de la cabane pendant votre assoupissement ; en tout cas, vous n'avez rien vu. Furieux contre vous-même, vous décidez de ne plus perdre un instant. Si vous voulez passer sous la cabane, rendez-vous au [254](#). Si vous préférez escalader l'un de ses pilotis, rendez-vous au [202](#).

30

Vous suggérez aux gardes de vous laisser entrer dans le palais dès maintenant, mais obtenez pour toute réponse des regards vides et dénués de compréhension. Ils vous invitent une fois de plus à revenir le lendemain et, devant votre insistance, nient tout

net avoir jamais reçu d'argent de votre main. Si vous leur donnez d'autres Pièces d'Or, inscrivez-en le nombre sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [327](#). Si vous en venez aux menaces, rendez-vous au [210](#). Si vous renoncez à pénétrer dans le palais, rendez-vous au [130](#).

31

Relisez le nom de chacune des herbes contenues dans le diffuseur de parfum que vous avez inscrit **sur** votre *Feuille d'Aventure*. Remplacez chaque lettre par le chiffre correspondant dans le code indiqué ci-dessous. Puis additionnez entre eux les nombres qui constituent chacun des noms. En prenant les mots dans l'ordre où vous les avez écrits, vous obtiendrez un nombre à trois chiffres. Rendez-vous au paragraphe correspondant à ce chiffre.

P = 0 A = 1 T = 2 E = 1

U = 2 H = 0 / M = 3 Q = 4

Si vous ignorez ce nombre, il vous reste la possibilité de fuir. Rendez-vous au [335](#).

32

Le sentier s'enfonce tout droit dans le sous-bois et vous le suivez peut-être une heure encore, sans que rien ne vienne en rompre la monotonie, jusqu'à une bifurcation. Si vous prenez à droite, rendez-vous au [123](#). Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [312](#).

33

Vous cherchez en vain à libérer votre esprit des visions terrifiantes qui l'assaillent. Mais c'est comme si du métal fondu coulait dans vos veines. Cette nuit-là, vous ne parvenez pas à trouver le sommeil. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Au matin, après avoir pris précipitamment

congé de Barolo, vous allez chercher votre cheval à l'écurie (donnez 1 Pièce d'Or au palefrenier pour ses bons offices) et vous vous mettez en route, avachi sur votre selle. Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [290](#).

34

Approchant votre briquet d'amadou de la torche, vous enflammez l'étoffe. Bientôt, les fumées âcres du Jerra vous enveloppent, telle une cape de fumée. Votre arme bien en main, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [368](#).

35

Méma se cramponne à vous de toutes ses forces et vous éperonnez votre cheval en direction du village. Lorsque vous arrivez à hauteur de la palissade, les grandes portes s'ouvrent vivement et un villageois à l'air préoccupé vous fait signe d'entrer. Méma se laisse glisser à terre et se jette avec des cris de joie dans les bras de ses parents. En quelques mots, vous avertissez les villageois du danger qui les menace. Aussitôt, hommes et femmes, affolés, réunissent ce qu'ils peuvent de leurs biens, attrapent encore au passage l'une ou l'autre tête de leur troupeau et s'enfuient. Finalement, vous vous retrouvez seul aux portes du village déserté. L'immense armée noire est en vue... Sa masse sombre envahit la vallée, se rapprochant rapidement. Il est temps pour vous de prendre le large ! Rendez-vous au [53](#).

36

Vous atterrissez dans un cratère creusé comme une coupe dans le sol. Tandis que, à demi assommé, vous recouvrez lentement vos esprits, six Guerwets de Cristal armés chacun d'un marteau de cristal franchissent le bord du cratère et descendent dans votre direction. Si vous avez votre épée, rendez-vous au [201](#). Sinon, rendez-vous au [168](#).



37 *Ce n'est pas une créature maléfique, mais seulement
une petite fille.*

37

Vous reculez vivement, pris de répulsion à la vue d'une forme verdâtre et visqueuse recroquevillée dans le fond du placard. Elle porte à sa bouche un tube effilé qu'elle pointe sur votre visage. Surmontant votre dégoût, vous regardez plus attentivement et vous distinguez finalement, sous la glu verte, deux yeux remplis d'effroi fixés sur vous. Vous poussez un soupir de soulagement : ce n'est pas une créature maléfique, mais seulement une petite fille couverte d'une substance visqueuse et malodorante. Comme vous lui adressez votre sourire le plus engageant, elle se décide à abaisser sa sarbacane de fortune, comprenant que vous ne lui voulez aucun mal. Vous lui tendez la main et, docilement, elle vous remet la sarbacane, que vous faites disparaître dans votre poche pour éviter tout incident. - Qui es-tu ? demandez-vous. Rendez-vous au [315](#).

38

Vous débouchez des taillis en trombe, mais vous pilez net au bord d'un ravin. Un pas de plus et vous étiez mort ! Plongeant les yeux dans les profondeurs du gouffre, vous êtes saisi rétrospectivement d'un effroi sans nom. Hélas, il semble dit que vous n'échapperez pas au gouffre ! En effet à cet instant précis, la terre se met à trembler sous vos pieds. Sur le point de basculer dans le vide, vous battez l'air désespérément des bras ; par bonheur, vos mains rencontrent une longue racine que vous empoignez avec l'énergie du désespoir. Projeté contre la paroi de la gorge avec une violence inouïe (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), vous parvenez néanmoins à ne pas lâcher prise. Une fois le calme revenu, vous vous hissez sur le bord du ravin avec les dernières forces qui vous restent et vous vous affaissez, à demi inconscient, sur le sol. Il va sans dire que, durant ces événements, celui que vous poursuiviez à disparu sans laisser de trace. Rendez-vous au [139](#).

39

Vous vous hâtez de raccrocher la corde à la pointe et de bander votre arbalète. Puis, vous attendez patiemment que la silhouette du garde se découpe nettement sur la lune, et vous tirez. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [118](#). Si en revanche il est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [84](#).



40

Vous faites le tour du cratère à pas de loup. Soudain vous apercevez, arrêté à quelque distance de là, un char de cristal attelé à deux Ectovultes. A côté, un Esprit de Cristal attend, immobile. Vous vous dissimulez prudemment derrière un affleurement du cristal jusqu'à ce que le Rassembleur, coiffé de son capuchon, passe à votre portée. Si, bondissant hors de votre cachette comme un diable de sa boîte, vous lui assenez un vigoureux coup d'épée, rendez-vous au [85](#). Si vous lui lancez un défi, rendez-vous au [154](#).

41

Empoignant votre épée à deux mains, vous hachez et taillez tout ce qui se trouve devant vous comme un faucheur devenu fou. Deux prêtres succombent sous vos coups ; les autres reculent. Vous profitez de ce répit pour courir vers la porte, mais déjà les prêtres se sont ressaisis et, agitant furieusement leurs gourdins, ils s'élancent à vos trousses et ont tôt fait de vous rejoindre. Vous avez beau vous battre comme un beau diable, ils sont trop

nombreux. De toutes parts, les coups pleuvent sur votre pauvre tête. Votre aventure s'achève ici.

42

Suivi de près par le nuage, vous éperonnez votre cheval jusqu'au fond de la vallée et vous le lancez hardiment dans les eaux de la rivière. A cet endroit, le courant est très fort et vous vous trouvez aussitôt désarçonné, entraînant dans votre chute la torche de Jerra, qui s'éteint. Vous vous débattiez dans le courant pour garder la tête hors de l'eau. Dans votre lutte contre les flots déchaînés, vous aviez failli oublier les frelons, mais eux ne vous ont pas oublié, et l'essaim grondant pique sur vous. Il ne vous reste qu'à plonger sous l'eau pour leur échapper ! Mais vous ne pouvez pas retenir indéfiniment votre respiration, et lorsqu'à bout de souffle vous refaites surface, ils sont toujours là, leurs innombrables dards pointés sur vous... Rendez-vous au [336](#).

43

D'un bond, vous sautez sur l'estrade et vous faites face aux quatre nobles. Solennellement, vous leur demandez justice. Puis vous entreprenez de leur expliquer qu'ils ont été trompés par un traître infâme, mais avant d'avoir pu terminer votre plaidoyer, vous êtes interrompu par un cri sauvage. - Prends garde, assassin ! rugit Lutaure.

Sur ces mots, il dégaine son épée et bondit sur vous. Peu désireux de recevoir un coup perdu, les nobles se rencoignent dans leur fauteuil cependant que vous vous défendez contre les assauts furieux de Lutaure.

LUTAURE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 17

A la première blessure qu'il vous inflige, rendez-vous au [143](#). Si vous sortez vainqueur du combat sans avoir été blessé, rendez-vous au [169](#).

44

Malgré l'épuisement, vous ne parvenez pas à trouver le sommeil. Soudain, la promesse de Sige vous revient à l'esprit. Ne vous avait-elle pas assuré que le diffuseur de parfum vous empêcherait de dormir ? Il est cependant possible que maintenant ses vertus vous nuisent plus qu'elles ne vous aident. De toutes ses fibres, votre corps réclame enfin du vrai repos. Il se tord, comme à l'agonie, tourmenté par ce sommeil qui se refuse à venir. Si vous décidez d'ôter le diffuseur dans l'espoir que cela vous permettra de dormir, rendez-vous au [382](#). Sinon, rendez-vous au [278](#).

45

Le bouillon a un goût infect. Il descend lentement dans votre oesophage et se dépose pesamment dans l'estomac. Cherchant appui contre la coupe, vous inspirez profondément pour chasser la nausée qui vous envahit. Si vous avez bu la potion portant l'étiquette « Arahl » ou que vous l'avez ajoutée au breuvage, rendez-vous au [14](#). Si vous avez versé dans le breuvage la potion marquée « Zazzaz », rendez-vous au [90](#). Sinon, rendez-vous au [68](#).

46

Cinglant l'air, le sabre s'abat sur vous, mais vous parvenez à l'esquiver en roulant sur la droite, ramassant votre épée au passage. D'un bond, vous vous relevez pour parer le coup suivant. Votre adversaire est un Elfe Noir, mais il n'est pas seul. Derrière lui, deux autres créatures de son espèce attendent de prendre sa relève.

Premier ELFE NOIR HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [120](#).

Dunihazade se lève de son fauteuil et vous observe en silence quelques instants. Puis elle s'avance d'un pas raide vers le cercueil.

- Je sais ce que vous cherchez à prouver, dit-elle enfin d'un ton glacial, mais qu'aurais-je donc à gagner en faisant assassiner celle qui a si bien protégé mes intérêts ?

Elle se penche au-dessus du cercueil et pose un léger baiser sur les lèvres pâles de Carolina. Le silence est total dans la cour. Tous les yeux sont rivés sur Carolina, mais ses lèvres ne changent pas de couleur. Dunihazade se tourne alors légèrement vers les gardes. " "

- Arrêtez ce présomptueux ! commande-t-elle d'un ton tranquille.

Avant même que vous n'ayez pu ébaucher un geste de défense, ils vous ont déjà empoigné fermement. Rendez-vous au [355](#).

Vous vous joignez aux Murkurons postés à la porte et, comme eux, vous vous arc-boutez. Brusquement, le quatrième Murkuron s'écrie : « Usbec Pinza ! » A ces mots, les trois autres se retirent vivement. Malgré votre résistance, la porte cède, livrant passage à plusieurs silhouettes reptiliennes et courtaudes. Un éclair déchire l'air, accompagné d'une explosion de chaleur, et lorsque vous rouvrez les yeux, le sol est jonché de cadavres de Cocomocoas carbonisés. Très fiers de leur coup, les Murkurons s'élancent vers la porte et le magicien s'incline poliment devant vous avant de leur emboîter le pas. Ils s'éloignent en courant dans la galerie, mais reviennent aussi vite en poussant des cris d'orfraie. Vous reculez légèrement pour les laisser passer, puis vous vous engagez à votre tour dans la galerie, non sans quelque inquiétude. Bientôt, vous débouchez sur une vaste salle. Rendez-vous au [82](#).

49

Vous leur expliquez, non sans un certain agacement, que vous avez été envoyé en mission par Lady Carolina en personne, mais ils se contentent de lever les sourcils d'un air incrédule et de vous examiner de la tête aux pieds. L'un d'eux disparaît dans le palais, tandis que l'autre continue de vous interdire le passage. Au bout de quelques instants, le premier garde reparaît.

- Ils sont trop occupés par les préparatifs des funérailles de Lady Carolina pour vous recevoir aujourd'hui, déclare-t-il. Revenez demain. Et puis, si vous tenez à entrer, prenez un bon bain, c'est un conseil d'ami !

Si vous tentez de soudoyer les gardes, notez le nombre de Pièces d'Or que vous vous proposez de leur donner, puis rendez-vous au [387](#). Si vous les menacez de votre épée, rendez-vous au [210](#). Sinon, il ne vous reste qu'à suivre leurs conseils et à regagner la ville. Rendez-vous au [130](#).

50

La femme émet un gloussement et la vision disparaît.

- Non, ce n'est pas moi, précise-t-elle, bien que je le connaisse : il fut mon dernier visiteur en date. Mon nom est Aléthéia.

Tandis qu'elle vous parle, un poids mou vous tombe sur les épaules. Tournant la tête pour en avoir le cœur net, vous vous trouvez nez à nez avec un serpent qui vous fixe de ses yeux jaunes. Ce spectacle vous arrache un frisson de répulsion et votre premier réflexe est de le jeter à terre, mais il est bien trop rapide pour vous. En un éclair, ses lourds anneaux s'enroulent autour de votre cou.

- Je vous présente Caducéus, dit-elle. Rendez-vous au [307](#).

51

Vous armez votre arbalète et sortez un carreau du carquois, prêt à tirer. Mais vous avez du mal à distinguer nettement la bête au fond du puits. Tant pis, il faut tenter la chance ! Vous tirez au jugé, et vous êtes récompensé par un cri de douleur. Vous avez fait mouche ; la créature a été blessée, mais elle est encore en vie. L'homme suspendu au-dessus du puits pousse un gémissement étranglé. Il doit être à bout de forces, car il relâche peu à peu sa prise. Si vous décochez un nouveau carreau à la bête, rendez-vous au [303](#). Si vous lâchez votre arme pour tenter d'ouvrir la trappe, rendez-vous au [162](#).



52

La plupart des occupants des cocons gelés ont rendu l'âme depuis des lustres et leurs faces sont momifiées dans une expression d'agonie. La main gauche vous picote de plus en plus au fur et à mesure que vous vous rapprochez du murmure. Quelle n'est pas votre stupeur de reconnaître, à l'intérieur d'une des statues de cristal, les traits de Sige ! Vous comprenez alors que le murmure émanait d'elle, car il reprend de plus belle. - Libérez-moi ! chuchote-t-elle, je vous aiderai à vaincre Bythos. Il m'a trompée et m'a ravi la grande destinée à laquelle j'étais promise. Il m'a laissée croupir ici avec les autres sbires qu'il a trahis tout comme moi.

Si vous décidez de briser le cristal et de libérer Sige, rendez-vous au [286](#). Si vous préférez l'abandonner à son triste sort, rendez-vous au [75](#).

53

La horde noire est derrière vous. Elle se trouve encore à plusieurs kilomètres de Kallamère, mais elle engloutit tout sur son passage. Bien que vous n'ayez encore découvert aucune faiblesse chez l'ennemi, il faut certainement avertir Kallamère. L'évacuation pourrait bien être la seule chance de survie ! Cochez une case du *Sablier du Destin*. Qu'allez-vous faire ?

Gagner Kallamère au triple galop Rendez-vous au [129](#)

Tenter d'en savoir plus sur l'ennemi Rendez-vous au [325](#)

Partir à la recherche d'Enthymésis l'Enchanteur Rendez-vous au [5](#)

54

Terrifié par les éléments déchaînés, votre cheval s'emballe, entraînant dans son sillage votre malheureux corps malmené, déchiré par les pierres et les ornières du chemin. Finalement, vous perdez conscience. Abaissez votre **ENDURANCE** de 2 points et cochez une case du *Sablier du Destin*. Lorsqu'enfin vous revenez à vous, la tempête de sable est retombée. Rendez-vous au [98](#).

55

Vous voyant sortir la bouteille en forme de poisson de votre sac, votre adversaire recule de saisissement et se met à agiter sa main d'un air suppliant, gémissant : « Non, non, pas ça ! » Sourd à sa prière, vous débouchez la bouteille et un rire cristallin s'en échappe. Aussitôt, le général de l'armée, auparavant si hautain, se met à trépigner et à se trémousser, en proie à un fou rire irrépressible. Si vous connaissez la Botte Volante et que vous voulez y recourir, rendez-vous au [255](#). Si vous préférez dégainer votre épée et attaquer votre adversaire, rendez-vous au [324](#).

56

- Vous êtes bien inspiré de changer d'avis, déclare le Grand Prêtre. Nous avons beau être vieux et usés, notre pouvoir est encore grand. Montrez-nous ce que contient votre sac.

Si vous possédez le Poing d'Or, rendez-vous au [73](#). Si vous ne l'avez pas ^ rendez-vous au [379](#).



57

Vous êtes soudain assailli par une forme noire encapuchonnée qui bondit sur votre dos et plante ses mains osseuses dans vos épaules. En vous retournant pour vous dégager, vous sentez quelque chose transpercer votre cuisse et une douleur atroce dans tout le corps vous arrache un hurlement. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Parvenu enfin à vous libérer de l'emprise de votre adversaire voilé, vous vous apprêtez à livrer bataille. La créature ôte alors sa capuche et vous découvrez un énorme frelon, dont les yeux aux innombrables facettes scintillent. A votre approche, il se contorsionne et se tortille de façon répugnante.

FRELON MEURTRIER HABILITÉ : 5 ENDURANCE: 10

Si vous n'avez pas votre épée, abaissez votre total d'**HABILITÉ** de 2 points. Par ailleurs, vous ne pouvez pas assener de Coup Mortel. Si vous êtes vainqueur du Frelon, retournez au paragraphe d'où vous venez.



57 *La créature ôte sa capuche et vous découvrez un énorme frelon dont les yeux à facettes scintillent.*

58

Deux sentiers partent de la clairière, l'un à gauche, l'autre à droite. Vous hésitez encore sur la direction à prendre lorsque, annoncé par un bruissement de feuillages, un fourmilier émerge en se dandinant d'un massif d'orchidées et de digitales sur votre gauche et se dirige droit sur le monticule au beau milieu de la clairière. Rassuré, vous lui souhaitez bon appétit et vous passez votre chemin. Si vous avez trois chiffres inscrits sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au paragraphe qu'ils indiquent. Sinon, si vous suivez le sentier de droite, notez le chiffre 1 après tout autre chiffre figurant sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [17](#). Si vous prenez le chemin de gauche, inscrivez 2 et rendez-vous au [388](#). Si l'un de ces chiffres figure déjà sur votre *Feuille d'Aventure*, vous devriez choisir l'autre.

59

Après avoir roulé le tonneau sur le côté, vous saisissez l'anneau de fer et vous soulevez la trappe. A peine l'avez-vous ouverte qu'une paire de bras en jaillit, enserre vos jambes et les tire d'un coup sec, vous faisant dégringoler plusieurs marches de pierre jusqu'à une flaque. Sous le choc, vous perdez connaissance, mais vous êtes bientôt ranimé par un coup violent à la tête. Abaissez votre **ENDURANCE** de 1 point. En revenant à vous, votre premier réflexe est de cracher, car vous avez la bouche pleine d'un vin chaud et aigre comme du vinaigre. Cela n'a rien d'étonnant puisque, comme vous le remarquez vite, vous baignez dans une véritable mare de vin de trente centimètres de profondeur. L'individu qui vous a attiré dans cette cave n'est, à y regarder de plus près, qu'un pauvre hère en haillons, mais il fait mine de vous frapper à nouveau avec une vigueur dont vous ne l'auriez jamais cru capable. Cette fois-ci, vous esquivez le coup et vous vous redressez en titubant. Il est temps de songer sérieusement à défendre votre peau !

PAUVRE HÈRE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [222](#).

60

Vous avez résolu les difficultés de digestion du Troll de manière fort efficace, puisqu'il gît mort à vos pieds. Jugeant inutile de vous appesantir plus longtemps sur son sort, vous regagnez le sentier qui longe la rivière. Rendez-vous au [133](#).

61

En toute hâte, vous rassemblez vos effets, puis vous vous élancez vers la porte, non sans avoir enveloppé votre main dans le drap pour la protéger. Hélas, la porte est fermée ! Vous vous jetez contre elle de toutes vos forces et - ô surprise ! - elle cède et se désagrège en une pluie de braises. Aussitôt, une longue langue de flamme avide s'engouffre par l'ouverture et vous happe au passage. Vos vêtements s'embrasent à leur tour, vous transformant en torche vive. Votre aventure s'achève ici.

62

Votre arme vous permet certes de blesser le Guerrier, mais c'est un adversaire redoutable et vous ne pouvez lui porter de Coup Mortel.

GUERRIER DE CRISTAL HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 13

Vous pouvez *Prendre la fuite* au bout d'un Assaut (rendez-vous au [346](#)). Si vous sortez vainqueur de votre combat avec le Guerrier de Cristal, rendez-vous au [398](#).

63

Après avoir attaché votre monture à un arbre, vous lui apportez son picotin. Par mesure de prudence, vous allumez un feu de camp et vous dressez votre bivouac. Allongé sur la terre froide, vous contemplez les étoiles. Les heures s'écoulent et le sommeil tarde à venir. Vous, vous rappelez alors que Sige vous avait parlé du pouvoir qu'a le diffuseur de parfum de tuer le sommeil. La nuit promet d'être longue et vous êtes bien tenté de maudire ce

curieux objet, lorsque la vue de plusieurs silhouettes furtives, qui se glissent à pas de loup vers votre campement, vous fait changer d'avis. Vous ne bougez pas, feignant de dormir, les doigts posés légèrement sur la garde de l'épée. Si vous attendez que les intrus soient tout près pour attaquer, rendez-vous au [214](#). Si vous vous relevez d'un bond sans attendre leur arrivée, rendez-vous au [348](#).

64

Sur la grille au-dessus de votre tête, la silhouette malingre du geôlier va et vient, ricanant sans raison et entrechoquant ses clefs avec un bruit à vous rendre fou. Il vous faut à tout prix trouver un moyen de le tuer pour sortir de ce damné puits. Si vous connaissez la Botte Volante et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [259](#). Si vous possédez une arbalète et que vous décidez d'en faire usage, rendez-vous au [186](#). Si vous avez une sarbacane neuve et que vous vouliez l'utiliser, rendez-vous au [197](#). Sinon, rendez-vous au [352](#).

65

Vous passez à l'attaque avec un cri féroce. Mais, visiblement peu impressionné, il bloque votre premier coup avec une facilité déconcertante et vous en assène un de sa spécialité. Vous ne réussissez à le parer qu'à demi et vous reculez sous le choc. Rendez-vous à l'évidence : vous n'êtes pas à la hauteur. Votre adversaire contre infailliblement chacune de vos attaques, tandis que ses yeux d'acier, rivés aux vôtres, ne laissent deviner aucun de ses propres mouvements. Finalement, à bout de forces, vous tombez à genoux, vaincu par ses assauts implacables.

- Je deviendrai Maître de ce pays comme je suis Maître de l'Abysse, dit-il en élevant lentement son épée, et nul ne pourra m'arrêter.

Sur ces mots, l'épée retombe comme un couperet sur votre cou.

66

Dehors, dans la pénombre, les villageois se sont regroupés autour d'une femme qui harangue la foule de sa voix éraillée et haut perchée. Ce doit être quelque vieille pleine de sagesse ou peut-être même une sorcière, à en juger par le silence recueilli dans lequel on l'écoute. Brusquement, elle se tourne à demi et pointe un doigt déformé par les rhumatismes dans votre direction.

- C'est lui ! crie-t-elle d'une voix stridente. La prophétie du messenger ailé s'est réalisée ! Notre protecteur est venu nous sauver de la horde meurtrière. Promettez-nous de rester et de nous délivrer du mal !

Si vous acceptez, rendez-vous au [208](#). Si vous essayez de lui expliquer qu'il y a erreur sur la personne, rendez-vous au [160](#).

67

Vous éperonnez votre cheval, qui franchit les portes de la ville au triple galop, remonte l'Allée des Silex dans un grand fracas de sabots et s'arrête aux portes du palais au milieu d'un tourbillon de poussière. Mettant promptement pied à terre, vous vous présentez à deux des gardes du palais, les derniers soldats de la cité.

- Passe ton chemin, manant ! grommelle l'un d'eux. On n'a que faire d'un valet de cuisine ici. Voilà un accueil auquel vous ne vous attendiez certes pas et vous reculez, incrédule, devant tant d'impudence. Ils doivent pourtant bien savoir qui vous êtes ! Si vous insistez en expliquant que vous avez une mission de la plus haute importance, rendez-vous au [49](#). Si vous décidez de dégainer votre épée et de menacer les gardes, quitte à entrer par la force, rendez-vous au [210](#).



68 *La porte livre passage à Bythos, mais il mesure maintenant au moins quinze mètres de haut !*

68

La porte à l'extrémité opposée de la salle s'ouvre avec fracas, livrant passage à Bythos. Ce n'est pas le Bythos que vous avez tué, mais un géant terrifiant d'au moins quinze mètres de haut. Surmontant une si impressionnante silhouette, ses traits sinistres tordus par la cruauté paraissent encore plus menaçants. Lorsqu'il avance, ses élégants vêtements ondoient autour de sa massive stature et il déplace, sur son passage, des tourbillons d'air. Si vous avez brisé la coupe, rendez-vous au [149](#). Sinon, rendez-vous au [225](#).

69

Méma pousse un hurlement de terreur : le nuage noir s'élève et il se dirige droit sur vous, flottant dans l'air comme un linceul de velours. La panique vous saisit à votre tour et vous tirez violemment sur les rênes de votre jument. Effectuant une brusque volte-face, vous la lancez dans un galop effréné. Méma manque d'être désarçonnée dans la manœuvre et vous la rattrapez au vol. De temps à autre, vous risquez un coup d'oeil en arrière pour constater que le nuage noir est toujours à vos trousses, qu'il gagne même du terrain. Un bourdonnement métallique emplît vos oreilles. A cette distance, vous avez, hélas, tout loisir d'identifier l'ennemi : un essaim de gros frelons ayant chacun la taille d'une sauterelle ! Le bourdonnement se rapproche encore. Déjà, les insectes tourbillonnent au-dessus de vos têtes. Bientôt, ils vont fondre sur vous. Vous rassemblez toutes vos forces pour soutenir le choc imminent. Mais le choc tarde à venir. Serrant les mâchoires, vous galopez obstinément, dans le fol espoir d'arriver à temps pour évacuer tous les villageois avant l'invasion des frelons. Rendez-vous au [35](#).



Prenant bien garde de ne pas être vu, vous suivez de loin l'armée qui déferle sur la contrée. Le scénario est toujours le même : avant que la horde ne fasse irruption dans le village suivant, le nuage noir s'élève du palanquin et fond sur les habitations. Immanquablement, quelques secondes plus tard, les villageois sortent de leurs maisons pour se joindre à la cohorte toujours plus immense. Tous les villages placés sur le chemin de l'armée, inexorablement, subissent le même sort, jusqu'à ce qu'à la fin la fière cité de Kallamère soit en vue. Vous avez manqué à tous vos engagements envers la cité et, par votre faute, votre lâcheté, la voilà condamnée à la destruction.

Vous vous faufilez le long du chemin de ronde jusqu'à l'angle du donjon du palais. De là, il suffit de se laisser tomber sur le toit en pente douce du donjon. La tour s'élève haut dans le ciel, mais c'est plutôt la partie inférieure qui vous intéresse. La créature ailée venait d'une fenêtre en contrebas, mais comment savoir de laquelle ? Les quatre murs du donjon donnent sur la cour et chacun est percé d'une petite fenêtre. Les bords du toit sont hérissés de pointes ornementales auxquelles vous pourrez aisément attacher la corde, afin de descendre le long des parois et de regarder par chacune des fenêtres. Quelle paroi allez-vous explorer d'abord ?

Arrière gauche

Rendez-vous au [397](#)

Avant gauche

Rendez-vous au [94](#)

Avant droite

Rendez-vous au [218](#)

Arrière droite

Rendez-vous au [340](#)

72

Soudain, tout près de vous, une voix rauque se fait entendre. Vous retournant pour voir d'où elle vient, vous distinguez, perdue sous une substance visqueuse et verdâtre, une figure humaine. - Vous devez fuir, reprend la voix faiblement. Moi, Enthymésis, j'ai échoué dans ma mission. Je n'ai pas réussi à tuer Hubaldus. Il ne me reste plus longtemps à vivre, mais vous, vous devez à tout prix vous échapper. Surtout, ne vous approchez pas des sables ! Ils sont traîtres et vous conduiraient droit à l'Abyse. Faites vite, la bête immonde sera bientôt de retour !

Si vous rebroussez chemin par le même passage, rendez-vous au [230](#). Si vous vous avancez vers le centre de la salle, rendez-vous au [263](#).

73

Lorsque la statuette d'or roule de votre sac, un immense soupir Jaillit de la poitrine des prêtres. - Pris en flagrant délit ! dit le Grand Prêtre d'un ton brusque.

Un prêtre ramasse religieusement le Poing d'Or et le pose avec maintes précautions sur un socle au centre du Temple. Aussitôt, les autres prêtres se joignent à lui pour former un cercle autour de la statue et tous en chœur psalmodient une étrange litanie. Dans leur adoration de la statuette, les prêtres semblent avoir complètement oublié votre présence. Le moment paraît idéal pour prendre la poudre d'escampette. Hélas, vos pieds sont comme enracinés dans le sol ! Vous n'avez pas le choix, vous êtes condamné à assister à la cérémonie jusqu'au bout. Tandis que la mélodie enflé et monte vers le ciel, une chaude lueur verdâtre se met à filtrer entre les doigts du Poing. Fasciné, vous voyez les doigts s'ouvrir, révélant peu à peu une gemme verte. La paume est maintenant complètement ouverte et la gemme flotte au-dessus, brillant de tels feux qu'il vous faut détourner les yeux. Enfin, son éclat s'atténue et vous vous retrouvez libre de vos mouvements, comme par enchantement. Balayant le cercle des

prêtres du regard, vous constatez avec stupeur qu'ils ont été transfigurés. Ce ne sont plus les vieillards ployant sous le poids des années qui chantaient quelques instants auparavant, mais de jeunes prêtres soldats débordants de santé et d'ardeur. Deux d'entre eux sortent du cercle et vous font signe de les suivre. Ils vous conduisent par un long couloir jusqu'à une cellule. Rayez le Poing d'Or de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [353](#).

74

Madérios s'empourpre, puis fond en larmes. Il se lève de son siège, et marche à pas chancelants jusqu'au cercueil, comme ivre de douleur, et pose ses lèvres bouffies sur celles de sa défunte cousine. Puis, tremblant de tous ses membres, il retourne à son fauteuil et s'y laisse pesamment tomber. Les lèvres de Carolina demeurent pâles et la foule commence à murmurer.

- Comment osez-vous manquer à ce point de délicatesse, dit Dunihasade d'un ton de vif reproche, puis elle se tourne vers les gardes : Arrêtez ce présomptueux ! ordonne-t-elle calmement. Sans vous laisser faire un geste pour vous défendre, ils sont déjà tous sur vous. Rendez-vous au [355](#).

75

Abandonnant les statues de cristal à leur glaciale contemplation, vous vous enfoncez dans la brume. Brusquement, un craquement de mauvais augure vous fait sursauter. Rendez-vous au [237](#).

76

Vous avez tout juste le temps d'entrevoir une petite forme verte et gluante recroquevillée au fond du placard, avant d'être noyé sous un nuage suffocant de poudre. Poussant un cri de douleur, vous lâchez votre épée et vous portez fébrilement vos mains au visage, à vos yeux aveuglés. Mais le mal est fait. Les yeux vous brûlent horriblement ; certainement, vous allez perdre la vue ! Le nez vous pique et vous démange, et vous êtes au bord de la nausée (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Profitant de votre

affolement, la chose qui était dans le placard jaillit de sa tanière et file en rampant entre vos jambes. Si vous voulez essayer de l'attraper au passage, jetez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [172](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, ou que vous n'avez pas envie d'attraper la créature, rendez-vous au [194](#).

77

Bien que la chute ait été rude, vous avez la présence d'esprit de saisir l'étrier et de tirer un coup sec afin de calmer votre jument. Puis, saisissant les rênes et la bride, vous la faites mettre à terre pour vous abriter derrière son corps tant que la tempête de sable fait rage. Il ne vous reste plus qu'à attendre que le vent tombe. Rendez-vous au [98](#).

78

Votre épée jaillit de son fourreau et, la brandissant d'un geste menaçant, vous défiez l'imposant personnage.

- Pauvre fou ! mugit celui-ci en exhalant un souffle glacial.

Des dizaines de petits cristaux se forment instantanément sur votre visage, mais fondent heureusement aussi vite qu'ils étaient venus, plongeant Bythos dans l'embarras. Hélas, il a tât fait de se ressaisir ! Déjà, il se confectionne une redoutable épée de cristal. Quelle chance avez-vous, pauvre petit aventurier, face à un adversaire aussi puissant et habile ? Il ne vous reste qu'à périr héroïquement en ferrailant jusqu'à votre dernier souffle.

79

L'Assassin Ailé émet un sifflement étranglé et se met à virevolter follement dans les airs. Vous n'avez guère le temps de vous attarder à suivre des yeux ses figures désordonnées, car la chaleur est devenue intolérable dans la pièce. Qu'allez-vous faire ?

Gagner la porte

Rendez-vous au [61](#)

Sortir par la fenêtre

Rendez-vous au [262](#)

Chercher une autre issue

Rendez-vous au [323](#)

80

La vision disparaît. La femme frappe dans ses mains et un large sourire s'épanouit sur son visage. - Vous êtes malin, sous vos airs déguenillés, dit-elle d'un ton encourageant. Il semble que le destin ait guidé vos pas jusqu'ici, c'est donc à moi de jouer mon rôle pour que ses desseins s'accomplissent. Bien des épreuves vous attendent encore et votre ennemi n'est pas de ceux que l'on vainc aisément. Mais Bythos a des faiblesses et peut-être serez-vous le bras qui aura raison de lui. Enthymésis est parti en avant ; son aide vous sera précieuse. Si vous possédez le diffuseur de parfum de Sige, rendez-vous au [295](#). Sinon, rendez-vous au [114](#).

81

Votre monture s'abat pesamment sur le sol, et vous avez le réflexe de sauter à terre pour ne pas être écrasé sous son poids. Vous atterrissez lourdement, mais indemne. Malheureusement, on ne peut en dire autant de votre jument, dont l'une des jambes antérieures est méchamment tordue. Elle boite pitoyablement jusqu'à vous et vient frotter son museau contre votre visage, comme pour se faire pardonner. Il n'est pas question de la monter ; vous allez devoir la conduire jusqu'au village le plus proche, afin de l'échanger contre une autre monture. Rendez-vous au [155](#).

82

La caverne est surmontée d'une voûte élevée d'où tombe une fine pluie de sable. En son milieu, le sol est recouvert de sable qui frissonne légèrement. Et là, tout un bric-à-brac de reliques et de trésors jonche le sol, éparpillé négligemment sur le lit de sable. Jamais vous n'avez vu pareille splendeur ! A chaque

frémissement, les merveilles s'enfoncent plus profondément. Un sifflement imperceptible, comme celui du vent dans un ravin, parvient à vos oreilles. Vérifiez le nombre de cases du *Sablier du Destin* déjà cochées et rendez-vous au paragraphe correspondant à ce nombre.

Moins de 13

Rendez-vous au [72](#)

Entre 13 et 17

Rendez-vous au [309](#)

Plus de 17

Rendez-vous au [343](#)

83

En parant le coup du premier garde, vous manquez de basculer sous la violence du choc, tellement vos réactions sont émoussées par le manque de sommeil. Abaissez votre **HABILETÉ** de 2 points.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	7	8
Deuxième GARDE	6	7

Il va vous falloir combattre les deux gardes à la fois. Au début de chaque Assaut, vous devez décider lequel vous allez affronter. Vous mènerez le combat contre lui selon les règles normales. Lancez également deux dés afin de déterminer votre Force d'Attaque contre l'autre garde, puis deux dés pour définir sa Force d'Attaque durant cet Assaut. Si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne, vous ne parviendrez pas à le blesser, mais simplement à parer son coup. Si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, il vous infligera en revanche une blessure. Si vous êtes vainqueur des deux gardes, rendez-vous au [102](#).



84

Votre coup manque sa cible et va frapper le mur derrière le garde dans une gerbe d'étincelles. Celui-ci revient sur ses pas, l'arbalète au poing. C'est le moment ou jamais de filer sans être vu! Rendez-vous au [151](#).

85

L'effet de surprise est total et, sous la vigueur du coup, le Récolteur s'effondre, tué net. En écartant de la pointe de votre épée la cape qui l'enveloppait, vous découvrez un corps émacié, presque squelettique. Rendez-vous au [27](#).

86

Vous vous préparez à affronter ce terrifiant adversaire, lorsque vous voyez poindre, par le conduit de cheminée, une paire de bottes fort curieuses. Elles sont bientôt suivies d'un personnage vêtu du plus criard des accoutrements, qui descend en tournoyant sans effort le long d'une corde serpentine. Ses vêtements colorés, gonflés comme une voile, sont complètement déplacés dans cette cabane crasseuse. Le personnage s'incline profondément devant vous.

- Mes salutations, voyageur ! vous apostrophe-t-il. On m'appelle le Filou Farceur et, comme par hasard, je suis là pour te sauver. Cela fait quelque temps que je t'observe du coin de l'œil et, vu que tu n'as commis que des bévues jusqu'ici, j'ai décidé d'arrêter la casse, poursuit-il sans cesser de ricaner. Si tu perds ton temps avec chaque paysan qui te demande de moucher la goutte qui lui pend au nez, Kallamère est fichue. Voici la corde qui te sauvera, ajoute-t-il en montrant du doigt l'extrémité de la corde. Dépêche-toi de l'attraper, tu n'as plus un instant à perdre !

Déjà, il s'élève en tournoyant le long de la corde. A ce moment, la barre de la porte cède avec un craquement sinistre derrière vous. Si vous vous décidez à saisir la corde, rendez-vous au 96. Sinon, rendez-vous au [236](#).



86 *Un personnage vêtu du plus criard des accoutrements descend en tournoyant le long d'une corde.*

87

Impossible de compter tous les objets magiques qui vous entourent. Chacun surpasse l'autre en splendeur et en magnificence... Plusieurs cependant retiennent tout particulièrement votre attention : un plastron de cuirasse orné de pierres précieuses (mais beaucoup trop petit pour vous), une gigantesque paire de bottes brillantes qu'on dirait faites de plumes, un poing en or, un crâne incrusté de perles, un sceptre en onyx et un globe de cristal monté sur un socle de velours. Si vous souhaitez emporter l'un de ces objets, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Cela fait, vous vous enfoncez dans la brume. Rendez-vous au [116](#).

88

Tasbad continue la narration en long et en large de ses exploits héroïques et de ses innombrables mérites qui, au fur et à mesure du récit, deviennent toujours plus invraisemblables. Vous ne tardez pas à constater qu'il se contredit et s'embrouille abondamment dans ses hauts faits et vous commencez à douter sérieusement que l'homme soit vraiment poursuivi par une malédiction mortelle. Vous cochez une case du *Sablier du Destin*. Si vous acceptez de lui donner des vivres et quelque argent, rendez-vous au [177](#). Si, le soupçonnant d'être un affabulateur, vous décidez de l'abandonner à son sort sans vous attarder davantage, rendez-vous au [308](#).

89

La rivière s'enfonce dans un tunnel creusé dans le flanc de la montagne et vous emporte avec elle dans la nuit. Le courant vous dépose, trempé et fourbu, quelques mètres plus loin, après un coude de la rivière, sur une saillie rocheuse polie par les flots. Transi, à bout de forces, vous reprenez votre souffle tout en examinant l'endroit. Une torche vacillante, coincée dans une lézarde, dispense une vague lueur et vous distinguez qu'au-delà du coude la rivière passe sous une arche. D'énormes barreaux de

fer sont fixés dans l'arche de manière à interdire le passage. Derrière vous, dans le prolongement de la saillie rocheuse, un tunnel mal éclairé par quelques torches tremblotantes, le long des murs, s'enfonce dans la roche. Si vous sautez à l'eau pour aller examiner les barreaux, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez explorer le tunnel, rendez-vous au [362](#).

90

Brusquement des pas se rapprochent de la pièce, par l'autre porte, dans un fracas de tonnerre, mais vous vous sentez pris d'une torpeur étrange, irrésistible. Vos yeux se brouillent, vos paupières s'alourdissent. Finalement, vous vous effondrez en ronflant, vaincu par un sommeil dont jamais on ne s'éveille.

91

Vous traversez village après village, à l'affût du moindre signe de vie, mais tous sont vides, désertés. Un sentiment déchirant d'isolement, de terrible solitude vous envahit, au fur et à mesure de votre avance sur cette terre que les humains ont fuie. Comment sauver un pays dont toute la population a disparu sans laisser de trace ? A force de marcher seul dans le désert, chaque jour se confondant avec le précédent, vous finissez par perdre toute notion du temps. Votre quête est inutile désormais et vous avancez sans but. A quoi bon garder votre épée ? Vous la jetez aux orties. Et vous passez le restant de vos jours à errer comme une âme en peine.

92

Avant votre départ, Lady Carolina vous confie un parchemin scellé à remettre à Yunan, le chef de son armée. Puis, visiblement émue, elle vous souhaite bonne chance et vous invite à choisir la meilleure jument de ses écuries. Bientôt, la ville n'est plus qu'un infime point dans le lointain, et vous galopez à un train d'enfer vers l'inconnu. Cochez une case du *Sablier du Destin*. Quelques heures plus tard, vous avez déjà parcouru des dizaines de lieues et vous commencez à songer qu'une brève halte, agrémentée

d'une bonne lampée de bière, serait la bienvenue, quand votre monture trébuche sur une pierre du chemin. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [81](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [192](#).

93

Le bloc de cristal sur lequel vous teniez en équilibre chavire, vous précipitant dans l'eau trouble et noirâtre. En pataugeant péniblement vers le sol de cristal, vous voyez soudain la forme noire plonger des nuages et s'abattre à la surface de l'eau. Mais, avant d'avoir pu identifier la créature, vous avez la sensation qu'on vous fouette la jambe. En effet, des tentacules s'enroulent autour de votre cuisse et vous entraînent dans les profondeurs obscures. Il va falloir vous battre pour vous libérer. Si vous n'avez pas votre épée, rendez-vous au [184](#).

TENTACULES HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si le combat se poursuit encore après quatre Assauts, rendez-vous au 20. Si vous parvenez à vaincre les Tentacules en quatre Assauts, rendez-vous au [146](#).

94

Vous vous laissez glisser doucement le long de la paroi. A la hauteur de la fenêtre, vous tendez le cou : la pièce, chichement meublée, contient en tout et pour tout un lit, deux chaises et une coiffeuse surmontée d'un miroir. La pièce n'est pas vide : vous reconnaissez, assise très droite sur le lit, Asia Alboudour, dont les vêtements somptueux contrastent avec la pauvreté de la pièce. Les yeux tournés vers l'une des chaises vides, elle semble en grande conversation. Quelques bribes parviennent jusqu'à vous : «... Je me rappelle la première fois que tu es arrivée à Kallamère et que je t'ai présentée au Baron de Pierrebleue. Qui aurait cru que tu l'épouserai un jour, toi, une enfant si fraîche, si innocente ?... Allons, qu'y a-t-il ? Tu dois cesser de te ronger les sangs pour Kallamère, Carolina ; je suis sûre que Madérios contrôle parfaitement la situation... » Vous n'avez plus rien à apprendre

ici. Fort de ces renseignements, vous vous hissez au sommet du donjon. Si cette fenêtre est la troisième par laquelle vous avez jeté un coup d'oeil, rendez-vous au [25](#). Sinon, vous pouvez retourner dans vos quartiers (rendez-vous au [151](#)) ou explorer l'un des autres murs.

Mur arrière gauche Rendez-vous au [397](#)

Mur avant droit Rendez-vous au [218](#)

Mur arrière droit Rendez-vous au [340](#)

95

Votre attention est attirée par quelque chose à l'autre bout de la vallée, très loin, sur votre droite. A cette vue, un long frisson vous parcourt tout le corps. Comme si lui aussi sentait le malheur, votre cheval hennit de terreur. L'atmosphère est gorgée d'une puanteur insoutenable. Au loin, le flanc des collines est peu à peu noyé sous une coulée noire... Cependant, à force de scruter l'horizon, vos yeux voient plus clair, et ce qu'ils découvrent vous glace le sang. Ce que vous preniez pour une coulée de liquide noirâtre est en réalité une marée grouillante de créatures humaines, qui se répand dans la vallée. Voilà, vous avez enfin trouvé l'armée des envahisseurs, cette armée tant redoutée et plus redoutable que dans vos pires cauchemars ! Mais survivrez-vous assez longtemps pour mettre ce savoir à profit ? Ils sont innombrables, infiniment plus nombreux que toute l'armée de Kallamère. Si vous descendez dans le fond de la vallée pour voir ce spectacle d'un peu plus près, rendez-vous au [153](#). Si vous piquez des deux en direction du village, rendez-vous au [358](#).

96

A peine avez-vous saisi l'extrémité de la corde que vous êtes brutalement arraché de terre, enlevé dans les airs, par le conduit de la cheminée, tandis que sous vos pieds la lumière des torches des villageois furieux faiblit et que leurs vociférations se perdent dans un vague bourdonnement. Ce bourdonnement vient d'au-



96 *Cette coulée noirâtre est une marée grouillante de créatures humaines qui se répand dans la vallée.*

dessus, mais, en levant la tête, vous ne voyez qu'une gigantesque ombre noire. Vous voyagez ainsi quelque temps dans les airs, avant d'être déposé, un peu rudement à votre goût, sur la terre ferme. Le Filou Farceur descend en tournoyant et se pose à côté de vous. Cette fois-ci, il tient délicatement entre ses doigts une bouteille, de la forme la plus curieuse qui soit et il vous la tend. Elle représente un poisson particulièrement hideux. - Tu en auras besoin, déclare le Filou Farceur en vous la remettant solennellement. Elle contient un certain Sens de l'Humour que j'ai dérobé il y a de cela plusieurs années, dans ma jeunesse impétueuse. Tu rencontreras bientôt son précédent propriétaire et je te conseille vivement de le lui rendre, car il n'y a pas plus aimable et plus doux qu'un scélérat qui a le Sens de l'Humour ! Ce disant, il hoche la tête d'un air entendu, puis, sans ajouter un mot, s'élève dans les airs au bout de sa corde. Le bourdonnement gagne de la hauteur et l'ombre noire s'éloigne. Vous voilà seul et perdu, sans même un cheval. Las de ces errances, vous décidez de rester à cet endroit et d'attendre que le jour revienne. Rendez-vous au [331](#).



97

Vous retombez avec une adresse digne d'un acrobate, roulant souplement en avant pour amortir le choc. Vous vous relevez d'un bond, mais vous êtes aspergé par une sorte de liquide visqueux qui bouillonne et siffle de manière fort désagréable. Otant rapidement votre pourpoint, vous le jetez dans une mare toute proche. Lorsque le vêtement touche la surface de l'eau, un panache de vapeur jaillit et l'eau se met à bouillonner furieusement. Instinctivement, vous reculez de quelques pas, surpris de la violence de la réaction. C'est alors que surgit une

créature aux ailes noires qui s'envole dans un tourbillon et disparaît dans la nuit. Rendez-vous au [111](#).

98

Lorsque les éléments se sont enfin apaisés et que la poussière est retombée, vous ouvrez prudemment les yeux. Et là, stupeur ! Devant vous s'étend une vaste forêt qui n'était pas là - vous en jureriez -avant la tempête. Sa présence est inexplicable. Intrigué, vous décidez de vous y aventurer, guidant prudemment votre monture le long d'un sentier à peine tracé qui s'enfonce entre les arbres dans le silence de la forêt. Bientôt, à hauteur d'un arbre massif au tronc tapissé de lierre et de mousse, dont les racines s'entremêlent aux longues tiges penchées des digitales, l'étroite sente bifurque. A cet endroit, les taillis sont denses et impénétrables et vous jugez préférable d'attacher votre cheval ici avant d'explorer plus avant. Si vous prenez le chemin de gauche, inscrivez le chiffre 3 sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [268](#). Si vous prenez le chemin de droite, inscrivez 2 et rendez-vous au [388](#). Si vous examinez l'arbre et les plantes qui le recouvrent, rendez-vous au [356](#).

99

Grimpant par-dessus les pointes une fois de plus, vous vous laissez glisser le long de la corde jusqu'à la cour. D'un bond, vous vous réfugiez à l'ombre des murailles sans perdre de vue la sentinelle sur son chemin de ronde. L'idéal serait de gagner la porte des communs, de l'autre côté de la cour, mais comment l'atteindre sans être vu ? Rendez-vous au [204](#).

100

Les taillis surplombent le vide. Pendant un instant qui vous paraît une éternité, vous oscillez au bord du précipice, puis la terre s'effrite sous vos pas et finit par céder tout à fait. Alors vous plongez, longtemps, longtemps. L'abîme est profond et vous avez tout le temps de voir la mort venir à votre rencontre.



101

- Qui ? hurle la femme tandis que la vision disparaît sous vos yeux. Je n'ai pas de temps à perdre avec des plaisantins, mais vous serez peut-être du goût de mon compagnon !

A ce moment, un poids mou vous tombe sur les épaules. Vous tournez la tête pour voir à qui vous avez affaire et vos yeux plongent dans ceux, glauques, d'un énorme serpent.

- Caducéus, reprend la femme en ricanant, voilà un nouveau joujou pour toi, mon joli !

Sans vous laisser faire un geste pour vous en débarrasser, le serpent s'enroule autour de votre cou. Très vite, l'étau de ses anneaux se resserre. Votre aventure s'achève ici.

102

Vous vous rendez compte que le diffuseur de parfum de Sige a miné vos forces. Pourtant, vous vous rappelez bien les paroles qu'elle avait prononcées en vous le remettant : « C'est un objet magique de grande valeur, béni par la chance et par les dieux. » Vous vous demandez par quels dieux car, tout bien réfléchi, l'objet vous a valu jusqu'ici plus de désagréments que d'agréments. Si vous ôtez le diffuseur de parfum de votre cou, rendez-vous au [355](#). Si vous le gardez, rendez-vous au [150](#).

103

Vous descendez doucement le long du cratère, en prenant garde, à chaque pas, de ne pas perdre l'équilibre sur le sol glissant. Mais au moment où, parvenu sain et sauf au fond du cratère, vous poussez un soupir de soulagement, six Guerriers de Cristal franchissent le bord du cratère. Armés chacun d'un lourd marteau de cristal, ils descendent vers vous à grandes enjambées mécaniques. Rendez-vous au [201](#).

104

Avant votre départ, un banquet est organisé en votre honneur par les cinq plus hauts dignitaires du Royaume. Des mets exquis et raffinés - pour vous sans doute les derniers avant longtemps - sont apportés sur des plateaux d'argent, tandis que les cinq nobles vous donnent leurs ultimes instructions. Chacun d'eux est servi par son propre serviteur et c'est un jeune page de Carolina qui est affecté à votre service particulier. Madérios vous met en garde contre toute action irréfléchie, vous invitant à une extrême prudence. - Dès que vous connaîtrez la nature de la menace qui pèse sur le Royaume, il est de la plus haute importance de nous en tenir informés, vous recommande-t-il, afin que nous soyons en mesure de nous défendre du mieux possible.

A son tour, Dunihazade prend la parole. Pendant qu'elle vous conseille de faire halte au Temple de Fourga pour vous y reposer, quelque chose vous effleure la jambe. Tournant la tête, vous ne voyez que votre page qui s'éloigne. Songeant à regarder sur vos genoux, vous y découvrez un billet plié. Le page doit l'avoir laissé tomber en remplissant votre coupe. Si vous voulez le lire sur-le-Champ, rendez-vous au [264](#). Si vous le glissez dans votre poche en attendant d'être seul, rendez-vous au [23](#).



105 Vous levez votre épée pour parer le javelot de cristal du Récolteur.

105

Rapide comme l'éclair, vous levez votre épée pour parer le coup. Jetez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [241](#). S'il est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [274](#).

106

Par chance, l'entrée de la caverne est assez grande pour vous abriter, vous et votre cheval, mais une mauvaise surprise vous attend à l'intérieur. Un homme des cavernes en haillons, serrant dans ses mains décharnées un os volumineux, bondit sur ses pieds à votre approche. De stupeur, vous en lâchez la torche de Jerra. Mais vous avez tôt fait de vous ressaisir et, dégainant votre épée, vous passez à l'attaque.

HOMME DES CAVERNES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur de l'Homme des Cavernes en cinq Assauts, rendez-vous au [144](#). Si le combat se poursuit encore après cinq Assauts, rendez-vous au [181](#).

107

Vos pauvres poumons privés d'air vous brûlent horriblement et votre cœur bat la chamade tandis que vous essayez (en vain) de vous soustraire à l'étreinte de la créature. Peu à peu, vos bras faiblissent, vos réflexes vous abandonnent et vous avalez dans un hoquet votre ultime gorgée de vin.

108

Bythos s'effondre sur le sol où son corps vole en éclats. Vous enrroulez alors la chaîne jusqu'à ce que le mur de cellules sorte des nuages et vienne se poser sur le sol. Sans perdre un instant, vous arrachez les dizaines de barreaux et vous libérez les occupants miniatures. Par milliers, ils sortent en titubant de leur geôle, jetant autour d'eux des regards incrédules encore

empreints de terreur. Lorsque les cellules sont vides, vous conduisez ces gens au palais à travers le désert de cristal. Sur le perron, vous êtes accueilli par les Serviteurs encapuchonnés qui se sont réunis pour acclamer le nouveau Souverain de l'Abyse et s'incliner devant lui. Voilà qui est bel et bien, mais il reste à trouver un moyen de retourner à Kallamère, et ce ne sera pas chose facile. A ce sujet, les Serviteurs croient se rappeler que Bythos utilisait, pour se rendre sur votre planète, un cristal bleu extrêmement rare qui, réduit en poudre et dissout dans l'eau, permettait à qui l'absorbait d'aller sur la planète Terre. Ayant retrouvé quelques-uns de ces cristaux, qui étaient conservés dans un coffre, les Serviteurs entreprennent de mitonner la potion. Plusieurs heures s'écoulent. Enfin, ils apportent une gigantesque marmite, pleine à ras bord d'un liquide bleu clair, et la posent à vos pieds. Le nouveau Récolteur prend alors la parole.

- Sire, dit-il, une quantité considérable de potion est nécessaire pour transporter sur la planète Terre un personnage aussi puissant que vous. Nous en avons préparé autant que possible : malheureusement, cette quantité ne saurait suffire à transférer toutes ces âmes avec vous. Il faut choisir !

Si vous absorbez vous-même le liquide bleu, rendez-vous au [205](#). Si vous le partagez entre les citoyens de Kallamère, rendez-vous au [250](#).

109

Vous suivez Tasbad à l'intérieur de la taverne. A son entrée, le noble héros de tant de hauts faits est accueilli par l'aubergiste en personne qui l'empoigne par le revers de son pourpoint et le secoue comme un prunier en vociférant les pires injures.

- Tu n'auras plus une goutte chez moi, imposteur ! hurle-t-il. Et tes pièces, elles suffiront tout juste à payer ton ardoise ! Si tu veux boire, fais d'abord voir la couleur de ton argent !

Et dire que vous vous êtes fait berner par ce vieux pochard et que vous avez cru à ses divagations d'ivrogne ! Furieux contre vous-

même, vous quittez l'auberge en claquant la porte. Cela vous apprendra à être naïf! Voilà une bonne leçon pour l'avenir, mais, pour le moment, il n'y a rien d'autre à faire que de vous remettre en selle et continuer votre route. Rendez-vous au [7](#).

110

Retirant le médaillon de la bourse en cuir, vous l'exhibez à bout de bras afin que tous puissent le voir. Une rumeur de stupeur parcourt l'assistance et les premiers rangs reculent avec un sentiment de respect mêlé d'effroi. Vous vous apprêtez à raconter dans quelles circonstances effroyables Ramédès a été assassiné, lorsque un cri rauque retentit de la tribune.

- Sacrilège ! Emparez-vous du voleur ! clame Sige, qui s'est dressée comme une furie et pointe un doigt accusateur.

Madérios, la bouche grande ouverte, garde les yeux rivés sur le médaillon. A son tour, Dunihazade prend la parole.

- C'est la relique dont Carolina a parlé sur son lit de mort : le Destin de Rangor ! s'exclame-t-elle. Mais Sige lui coupe la parole d'un geste impérieux.

- Gardes, Lutaure, tuez ce traître ! hurle-t-elle.

Si vous essayez d'ouvrir le médaillon, rendez-vous au [376](#). Si vous dégainez votre épée pour tenir tête aux gardes, rendez-vous au [399](#).



111

Déjà, un petit attroupement de badauds soucieux de ne rien perdre du spectacle s'est formé autour de vous. Mais leur attention est distraite par un sinistre craquement suivi d'un fracas de tonnerre. Vous vous retournez à temps pour voir le toit de l'auberge s'effondrer dans une gerbe d'étincelles.

Machinalement, vous vous demandez où vous allez passer la nuit prochaine, lorsque le contact glacé d'une lame sur votre nuque vous fait sursauter et qu'une voix bourrue vous chuchote à l'oreille : - Un geste, et je te transforme en chair à saucisse, étranger !

Voilà bien votre veine ! Décidément, vous tombez de Charybde en Scylla ! Si vous vous tenez tranquille, comme la voix vous l'ordonne, rendez-vous au [341](#). Si vous préférez réagir, vous pouvez appeler à l'aide (rendez-vous au [200](#)) ou tenter de désarmer l'inconnu (rendez-vous au [292](#)).

112

Ignorant que vous le suivez à la dérobée, il sort du cratère et se dirige vers un char de cristal qui stationne non loin de là. Le char est tiré par deux Ectovultes et conduit par un petit Esprit du Cristal qui s'incline humblement lorsque son maître prend place dans le char. Puis l'équipage s'ébranle. Vous avez beau essayer de ne pas vous laisser distancer, le char est trop rapide pour vous. Malgré vos efforts, il n'est bientôt plus qu'un point à l'horizon, et vous restez seul à jamais, dans le Désert de Cristal. Votre aventure s'achève ici.

113

Il est grand temps de fuir, mais votre monture ne l'entend pas de cette oreille. Piquée par on ne sait quelle mouche, elle se cabre et vous envoie rouler à terre, puis détale comme si tous les démons de l'enfer étaient à ses trousses. La chute est rude et votre jambe gauche doit être réduite en bouillie, car vous ne pouvez plus la

bouger. Vous essayez de vous redresser, mais la douleur est telle que votre vue se brouille et que vous perdez connaissance. Lorsque, bien plus tard, vous rouvrez les yeux, des myriades d'étincelles noires dansent devant vos yeux. Vos oreilles sont assaillies par un bourdonnement assourdissant. La douleur elle aussi se réveille. Rendez-vous au [336](#).

114

Un poids mou vous tombe sur les épaules. Tournant la tête, vous vous trouvez nez à nez avec un serpent ! Un frisson de dégoût vous parcourt l'échine et, instinctivement, vous faites mine de le jeter à terre. Mais le reptile est trop rapide pour vous. Déjà, ses lourds anneaux se sont enroulés confortablement autour de votre cou. - Je vous présente Caducéus, reprend la femme. Rendez-vous au [307](#).

115

La créature apparaît dans une brume vacillante et se précipite vers vous. La simple vue de son ignoble corps pétri d'ulcères vous fait littéralement mal aux yeux. Son unique pince claque avec une irritante régularité contre sa carapace visqueuse et, à chaque pas qu'elle fait dans votre direction, une nouvelle vague de nausée vous envahit. Vous rappelant les mots d'Enthymésis, vous soufflez de toutes vos forces dans le sifflet. La créature tressaille, mais continue sa lente progression. Vous allez devoir combattre sans cesser de souffler dans le sifflet !

HUBALDUS HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous n'avez pas d'épée, abaissez votre **HABILITÉ** de 2 points, et vous êtes en outre dans l'incapacité d'assener des Coups Mortels. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [316](#).



115 L'unique pince du Hubaldus claque avec une irritante régularité contre sa carapace visqueuse.

116

Vous vous enfoncez dans la brume mouvante avec prudence, car le sol est extrêmement glissant sous vos pas. Des formes étranges se meuvent sous la surface translucide. Étouffé par la brume, un coup de sifflet strident retentit. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [193](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [209](#).

117

Vous vous élancez sur l'homme mais lui, du haut des marches, vous décoche un carreau d'arbalète. A cette distance, il a hélas peu de chances de vous manquer. Vous vous plaquez néanmoins contre le mur dans l'espoir d'esquiver le projectile... qui vous atteint en plein flanc. Sous le choc, vous reculez en titubant, agrippant le trait pour l'arracher. La douleur, horrible, vous brûle les chairs. Et brusquement, vous perdez l'équilibre. Roulant comme un pantin désarticulé en bas des marches, vous allez vous écraser sur le tas d'ordures dans la cour. Sous le choc, le carreau s'enfonce au plus profond de vos entrailles.

118

Le carreau fait mouche. Mortellement blessé, le garde chancelle, puis bascule par-dessus le parapet du chemin de ronde et va s'abattre lourdement dans la cour. Vous n'avez guère le temps de vous féliciter de votre joli coup car déjà des cris vous parviennent de la tour de garde opposée au donjon. Branle-bas de combat ! Les gardes en effervescence sortent de la tour et entreprennent de fouiller le secteur. Ils ont tôt fait de vous découvrir et de vous mettre la main au collet. Rendez-vous au [355](#).

119

En explorant le palais dont vous avez hérité, vous découvrez un miroir magique enchâssé dans un mur de cristal. Un Serviteur s'avance pour vous expliquer comment l'utiliser. Vous décidez de tester ses pouvoirs sur Kallamère, dans l'espoir de contempler au

moins les fruits de votre sacrifice. En effet, les places des villages ont retrouvé leur paisible agitation ; les champs revivent, semés de paysans au travail. Pourtant, bizarrement, une ombre continue d'étendre ses ailes lugubres sur le pays. En concentrant votre attention sur le palais de Kallamère, vous surprenez la cérémonie de couronnement de Sige la Silencieuse. C'est donc elle la nouvelle souveraine de Kallamère ! Sentant vos yeux posés sur elle, celle-ci soutient votre regard avec un ricanement odieux.

- Vous êtes peut-être le Maître de l'Abysses, susurre-t-elle de sa voix suave et perfide, mais Kallamère m'appartient, maintenant et à jamais. Hélas, il semble que vous n'ayez sauvé le peuple de Kallamère que pour le livrer à un redoutable tyran !

120

Vous devez maintenant affronter les deux autres Elfes.

HABILETÉ ENDURANCE

Deuxième ELFE NOIR	7	6
Troisième ELFE NOIR	7	6

Vous combattez les deux Elfes simultanément. Chacun d'eux vous attaque séparément durant chaque Assaut, mais vous devez au préalable choisir celui que vous allez combattre selon les règles du combat normal. En ce qui concerne l'autre adversaire, lancez un dé pour déterminer votre Force d'Attaque, mais, même si celle-ci est supérieure à la sienne, vous ne parviendrez pas pour autant à le blesser mais seulement à parer son coup. En revanche, si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, il vous blesse. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [311](#).



121

En jetant un coup d'œil dans la rue, vous remarquez deux paysans à l'air fruste qui vous dévisagent avec un intérêt mêlé de crainte. Arrivé à leur hauteur, vous vous rendez compte que leurs regards ne sont pas fixés sur vous, mais sur quelque chose derrière vous. Faisant pivoter votre monture pour en avoir le cœur net, vous découvrez une procession silencieuse de gens vêtus de tuniques de prêtres. Cette apparition ne vous dit rien qui vaille et vous décidez de piquer des deux, mais en faisant volte-face, vous avez la mauvaise surprise de constater qu'une deuxième ligne de prêtres a surgi devant vous. Déjà, l'un d'eux vous arrache les rênes des mains. La fuite n'est plus possible. Les prêtres se rapprochent à pas lents et brandissent leurs gourdins. Rendez-vous au [239](#).

122

Le Troll jette autour de lui des regards circonspects, attendant que vous passiez à l'action. Il ne paraît pas vraiment hostile, plutôt soucieux d'extirper ce qu'il a déniché dans le trou. Mais ses efforts sont restés vains jusque-là, sans doute parce que, avec sa cervelle d'oiseau, il n'a pas encore songé à arracher les branches de l'arbrisseau, si bien que celles-ci obstruent l'ouverture. Si vous voulez l'attaquer, rendez-vous au [6](#). Si vous lui suggérez d'arracher les branches, rendez-vous au [345](#).

123

Le sentier descend en pente douce et vos pieds s'enfoncent désagréablement dans le sol de plus en plus mou. Bientôt, vous pataugez dans un véritable marécage, dans la boue jusqu'aux genoux. Les mouches, par centaines, se posent sur vous comme en terrain conquis et la chaleur intolérable achève de miner vos forces. Vous perdez 1 point d'Endurance. Au bout d'une heure de marche douloureuse, le terrain s'élève peu à peu. Enfin, le chemin rejoint un autre sentier. Rien ne distingue cette par-lie de la forêt de celles que vous avez déjà traversées. Néanmoins,

arrivé sur le nouveau sentier, il tant bien choisir de prendre à droite (rendez-vous .m [132](#)) ou à gauche (rendez-vous au [231](#)).

124

Alors que vous avez déjà beaucoup progressé dans l'ascension de l'immense chaîne, vous lâchez soudain prise et vous redescendez en glissant à une vitesse vertigineuse pour atterrir brutalement sur le sol de cristal. Le chiffre indiqué par le dé lancé précédemment correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez dans la chute. Si vous souhaitez refaire une tentative, lancez un dé. Si vous faites 6, rendez-vous au [219](#). Sinon, vous perdez un nombre de points d'ENDURANCE égal au chiffre indiqué et vous refaites un autre choix. Si vous préférez éclaircir le mystère du craquement, rendez-vous au [237](#).



125

Lorsque vous atteignez la palissade qui entoure le village, l'armée n'est plus en vue, mais vous savez que c'est une question de temps avant qu'elle ne déferle sur le village. Bizarrement, vous trouvez les portes fermées et, mettant d'un bond pied à terre, vous tambourinez contre la porte, criant qu'on vous laisse entrer. En levant la tête, au-dessus de la palissade, vous apercevez, juste une fraction de seconde, une tête qui se retire aussitôt. Une voix tremblante, provenant de derrière l'enceinte, vous invite à passer votre chemin. Désespérant de les sauver, vous conjurez les villageois terrifiés de fuir, mais peine perdue : vos exhortations

demeurent sans effet. Pendant que vous tentiez de les convaincre, la horde noire a envahi le sommet de la colline, la couvrant d'un manteau d'ombre. A quoi bon s'obstiner ? Il ne reste qu'à abandonner les villageois à leur sort et à continuer votre chemin. Rendez-vous au [53](#).

126

Vous abandonnez l'infortuné à son sort et vous revenez sur vos pas vers l'escalier sombre. En posant le pied sur la première marche, un très léger bruit se fait entendre derrière vous. Vous vous retournez pour en avoir le cœur net, mais trop tard ! Vous ne parvenez pas à éviter le coup. Rendez-vous au [355](#).

127

Vous emplissez vos poumons d'air et vous plongez. Agrippé aux barreaux, vous descendez jusqu'à ce que vos pieds touchent le fond. Il reste assez d'espace entre la base des barreaux et le lit de la rivière pour vous livrer passage. La lueur qui tombe des torches éclaire faiblement l'eau... et révèle un spectacle stupéfiant ! En effet, à quelques mètres de là, le lit est jonché de trésors qui scintillent de mille feux. Votre attention est surtout attirée par une épée incrustée de bijoux, dont le pommeau est orné d'une gemme bleue énorme qui palpète d'une lumière intérieure. Si vous plongez au fond pour saisir l'épée, rendez-vous au [247](#). Si vous continuez d'avancer sous les barreaux, rendez-vous au [377](#).

128

Vous vous glissez à l'intérieur d'une habitation proche dans l'espoir de découvrir la clef de l'énigme du village abandonné. Cette maison ressemble à celle de quelque magicien ou herboriste, car le bureau, dans un coin, disparaît sous un amas d'herbes séchées, de livres et de manuscrits ésotériques, de fioles de liquides colorés. Sur une table gravée d'inscriptions runiques, un jarret de porc fumé attend d'être dégusté. Contre le mur opposé, une série de marionnettes, suspendues par leurs fils à



128 Derrière l'attirail du magicien, une série de marionnettes est suspendue par des fils à une étagère.

une étagère, surmontent un placard. Si vous vous en approchez, rendez-vous au [244](#). Si vous préférez examiner l'attirail, rendez-vous au [333](#).

129

En dépit de son épuisement, vous poussez votre cheval toujours plus avant dans la campagne familière de la province de Kallamère, avec seulement de brèves haltes aux points d'eau, et inaccessible à la tentation de vous arrêter pour prévenir ceux que vous croisez. Vous continuez ainsi jusqu'au moment où votre jument commence à tituber de fatigue. Il faut vous rendre à l'évidence, elle n'ira pas plus loin. Et si vous voulez un jour atteindre Kallamère, il faut vous résoudre à prendre quelque repos. Rompu de fatigue vous aussi, vous faites votre entrée dans Kamadan, une cité prospère réputée pour son marché dans toute la contrée. Devant l'auberge, le palefrenier accourt pour vous soutenir. D'un pas chancelant, vous pénétrez dans l'auberge et, saluant l'aubergiste avec un grognement, vous montez l'escalier et vous entrez sans autre forme de procès dans la première chambre venue. Si vous avez le diffuseur de parfum de Sige, rendez-vous au [44](#). Sinon, rendez-vous au [9](#).

130

D'un pas fatigué, vous regagnez le meublé où vous logiez avant de quitter Kallamère. Qu'a-t-il bien pu arriver à Lady Carolina ? Que signifie tout cela ? Un jour, on vous investit d'une mission dont dépend la survie de la cité, le lendemain on vous éconduit proprement ! Cette nuit-là, vous dormez mal dans le meublé miteux, passant les heures à tourner et retourner ces questions dans votre tête. Cochez une case du *Sablier du Destin*. Au matin, vous vous dirigez à nouveau vers le palais, mais vous n'êtes plus seul à vouloir entrer. Une longue file d'individus attend patiemment devant les portes. Vous vous joignez à eux, prêtant une oreille attentive aux spéculations sur la cause de la mort subite de Carolina. Certains avancent que le chagrin de la mort horrible de son mari l'a tuée ; d'autres prétendent que des

puissances obscures ont leur part dans cette tragédie. Peu après, vous pénétrez dans la cour. Le corps de la souveraine est exposé en grand apparat dans un cercueil ouvert flanqué de deux gardes. Installés dans une tribune derrière le catafalque, Madérios, Duni hazade d'Ich-tiyan, Asia Alboudour et Sige la Silencieuse président à la cérémonie. Rendez-vous au [344](#).



131

S'il vous reste encore les potions portant l'étiquette « Arahl », « Zazzaz » ou « Goulch », vous pouvez fort bien ajouter l'une d'elles ou même plusieurs au breuvage (n'oubliez pas de noter laquelle). Si vous attendez la suite des événements, rendez-vous au [68](#). Si vous souhaitez goûter au breuvage, rendez-vous au [45](#).

132

Le sentier que vous suivez serpente doucement en s'élevant parmi les arbres... Et vous n'en pouvez plus de marcher. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Le sentier finit cependant par déboucher sur un tertre herbu qui émerge des arbres. Vous vous laissez tomber sur l'herbe pour prendre quelques instants de repos. Puis, promenant vos regards sur le sombre dais de la forêt à vos pieds, vous constatez qu'elle s'étend, à perte de vue, dans toutes les directions. Du tertre où vous vous trouvez, deux autres sentiers retournent dans la forêt. Vous avez le choix entre celui qui va vers le soleil (rendez-vous au [231](#)) et l'autre, plus obscur (rendez-vous au [312](#)).

133

Pendant quelque temps, vous longez la rivière dans le sens du courant, puis le chemin fait un coude et s'enfonce dans les arbres. Très vite, vous vous retrouvez dans la clairière au chêne imposant et vous n'êtes pas peu soulagé de retrouver votre

jument sagement attachée à son arbre et tout occupée à brouter. Vous montez en selle et vous lancez votre monture sur le sentier qui sort de la forêt, trop content de vous éloigner de ces arbres et des chemins perfides. Quelques minutes plus tard, vous jetez un coup d'œil derrière vous et... Quelle n'est pas votre stupeur de découvrir un lac d'un bleu éblouissant là où s'étendait la forêt ! Très loin, au milieu du lac, une minuscule cabane s'élève au-dessus des eaux, plantée sur des pilotis grêles que vous connaissez bien. Aléthéia a plus d'un tour dans son sac pour décourager les visiteurs indésirables, semble-t-il. Maintenant que vous possédez une arme, il est temps d'affronter l'immense horde... tout seul. Rendez-vous au [325](#).

134

Rayez de votre *Feuille d'Aventure* ce que vous venez d'offrir à Barolo. Ce dernier vous remercie et vous souhaite bonne chance pour votre mission. Après avoir pris congé, vous vous remettez en route. Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [290](#).

135

L'Anémorus est noir comme l'encre et hideusement gras. Bien que dépourvu de membres, il use de sa queue vigoureuse pour se propulser dans votre direction. Une masse grouillante de tentacules rosâtres lui tient lieu de tête. Si vous n'avez pas votre épée, rendez-vous au [184](#). Sinon, vous devez combattre l'Anémorus.

ANÉMORUS HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 10

Si vous tuez l'Anémorus, rendez-vous au [357](#).

136

Vous poursuivez votre voyage dans l'espoir de rattraper un peu du temps perdu. Si vous décidez de couper à travers champs, rendez-vous au [287](#). Si vous restez sur le chemin, rendez-vous au [256](#).

137

Vous vous glissez à l'intérieur de l'écurie. Cette présence étrangère déclenche un vent de panique parmi les chevaux, mais quelques paroles d'apaisement suffisent à les calmer. Avec quelques bottes de paille, vous vous confectionnez un lit douillet et vous vous allongez pour attendre l'aurore. Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [276](#).

138

Avez-vous déjà allumé votre torche de Jerra ? Si oui, rendez-vous au [199](#). Sinon, rendez-vous au [171](#).

139

Encore sous le choc des heures terribles que vous venez de vivre, vous rejoignez votre monture d'un pas chancelant. Une fois de plus, vous chevauchez interminablement dans les bois. Cochez une case du *Sablier du Destin*. Le chemin plonge bientôt dans une vallée et vous entraîne dans ses innombrables méandres jusqu'aux rives d'un fleuve au courant tumultueux. Derrière vous, le soleil descend dans le ciel et l'air est plein du bruissement des insectes. A quelques centaines de mètres de là se dresse une palissade grossièrement construite. Vous vous dirigez vers la porte et, à peine à l'intérieur de l'enceinte, une douzaine de villageois curieux vous encercle. Ils semblent nettement mieux disposés à votre égard que ceux que vous avez rencontrés jusque-là et vous vous prenez à rêver d'hospitalité et d'un accueil chaleureux qui vous a toujours été refusé ailleurs. De fait, vous êtes invité à vous restaurer et vous rafraîchir dans une cabane (vous regagnez 4 points d'ENDURANCE). Vous vous

retrouvez donc dînant et devisant agréablement en compagnie de ces braves gens. Soudain pourtant, un vacarme subit à l'extérieur de la cabane trouble la quiétude générale et plusieurs villageois sortent en courant. Si vous leur emboîtez le pas, rendez-vous au 66. Si vous restez avec vos hôtes à l'intérieur de la cabane, rendez-vous au [385](#).

140

Vous êtes conduit à l'écurie pour y choisir un cheval. Vous vous apprêtez à partir lorsque dans l'embrasure de la porte surgit la haute silhouette de Sige. Arrivée près de vous, elle se met à parler à voix basse, presque inaudible. Vous comprenez mieux, maintenant,,ce qui lui a valu son surnom de « Silencieuse ». Elle vous révèle qu'elle possède un objet magique précieux qui vous aidera tout au long de votre voyage et vous attirera la bienveillance des dieux. C'est un diffuseur de parfum qui contient des herbes rares. Porté autour du cou, il chasse le besoin de sommeil. L'objet vous est remis par la servante de Sige, une pauvre créature contrefaite qui avance à pas traînants et dissimule sous une capuche un visage probablement d'une laideur repoussante. Sige prend congé, vous souhaitant de réussir dans votre entreprise et de revenir sain et sauf. Après son départ, vous rassemblez vos effets et vous sortez dans la cour vibrante d'animation. Vous vous frayez non sans peine un chemin jusqu'aux portes du palais, à travers la cohue. Puis, descendant l'Allée des Silex à bonne allure, vous gagnez la Grande Porte de Kallamère. Rendez-vous au [329](#).

141

- C'est bien aimable à vous ! dit Bythos d'un ton sarcastique en s'emparant du Poing d'Or. Il le jette par-dessus son épaule et prend une profonde inspiration. Un souffle glacial s'abat sur vous, et des cristaux de glace se forment instantanément sur votre peau. Par bonheur, ils fondent rapidement mais Bythos, lui, est toujours là et il avance sur vous d'un air menaçant. Si

vous choisissez de *Prendre la fuite*, rendez-vous au [335](#). Si vous préférez passer à l'attaque, rendez-vous au [149](#).

142

Vous pataugez dans le vin jusqu'à l'endroit où le corps est tombé. Là, vous vous penchez au-dessus de la surface trouble, lorsqu'un bras jaillit de la mare de vin, vous empoigne la jambe et la tire à lui violemment. Déséquilibré, vous basculez la tête la première dans le liquide noirâtre. Un instant plus tard, la créature est sur vous, ses mains crispées sur vos épaules. La mare de vin se referme au-dessus de votre tête. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [391](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [107](#).

143

Lutaure combat avec un cimenterre dont la lame ternie et dentelée est vilainement acérée. Soudain, elle pénètre dans votre chair, provoquant une sensation de brûlure cuisante qui gagne rapidement tout votre corps. Ainsi donc, pour comble de perfidie, Lutaure avait empoisonné la lame ! Le poison, hélas, s'est bientôt répandu dans tout votre corps ! Vaincu par le mal, vous vous effondrez au bas de l'estrade. Dans un dernier souffle, vous lancez une ultime malédiction contre le chien de traître qui vous a tué. Votre aventure s'achève ici.

144

Vous ramassez la torche de Jerra, qui s'est éteinte en tombant à terre, et, fébrilement, vous tentez de la rallumer. Elle fume à nouveau lorsque les premiers frelons surgissent à l'entrée de la caverne. Vous vous repliez vers le fond, observant avec inquiétude la nuée qui avance vers vous. Une crainte terrible vous assaille brusquement : et si la fumée allait ne pas faire effet sur les frelons ? Enfin, les premiers tombent, suivis de centaines d'autres. Bientôt, le sol de la caverne est jonché de carcasses d'insectes. Lorsque l'ignoble bourdonnement s'est tu et que tous

vos adversaires ailés gisent à terre, asphyxiés par la torche, vous vous hasardez à l'extérieur de la caverne, à la rencontre de la horde. Rendez-vous au [235](#).

145

Assis, les yeux rivés à la cabane, vous guettez le moindre signe de vie. L'engourdissement vous gagne, accru par la chaleur ambiante, et toute la fatigue de ces interminables heures de marche dans la forêt s'abat sur vous. Si vous avez le diffuseur de parfum de Sige, rendez-vous au [152](#). Sinon, rendez-vous au [29](#).

146

Dégagé de l'emprise des tentacules, vous vous hissez sur le cristal... nez à nez avec la créature que vous avez vu atterrir l'instant d'avant ! Rendez-vous au [135](#).

147

Ajustant un carreau d'arbalète, vous visez soigneusement et vous tirez. Votre précision est récompensée par un hurlement de douleur du Troll qui, de l'autre côté de la rivière, vous lance un long regard étonné. Puis il s'effondre dans les taillis, sans vous donner l'occasion de tirer une seconde fois. Rendez-vous au [381](#).

148

Une ombre noire plane au-dessus de vous et, avant que vous ayez pu l'identifier, elle pousse un cri suraigu qui se termine en gargouillis et crache un jet de liquide vert et visqueux qui vous atteint en pleine face. Une douleur intolérable, inhumaine, vous brûle le visage et vous fait lâcher prise. Votre corps s'écrase sur le sol dans un craquement d'os qui eût été mortel si l'acide n'avait déjà fait son œuvre fatale.

149

De stupeur, Bythos recule d'un pas. - Récolteur, aboie-t-il, que signifie cette trahison ? La porte derrière vous s'ouvre sur plusieurs silhouettes encapuchonnées. Vous dégainez votre épée, mais on ne vous laisse pas le temps de vous en servir. Les Serviteurs Squelettiques de Bythos ont tôt fait de vous maîtriser et de vous traîner devant leur maître. Rendez-vous au [313](#).

150

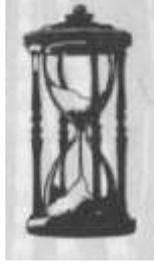
Une fois débarrassé des corps dans les douves toutes proches, vous pénétrez d'un pas résolu dans la cour du palais. La première personne que vous croisez est un palefrenier qui se dirige en toute hâte vers les écuries, les bras chargés d'une caisse. Dès qu'il vous aperçoit, il s'enquiert de ce que vous cherchez. Vous lui expliquez que vous avez un message urgent à remettre à Lady Dunihazade. Il vous conduit à une antichambre et s'en va quérir la noble dame tandis que vous prenez place. Rendez-vous au [310](#).

151

Vous vous laissez glisser le long de la corde dans la cour et vous vous dirigez vers les dépendances en prenant soin de rester à l'ombre des murs. En haut du mur, vous remarquez soudain une sentinelle sur le chemin de ronde. Si vous étiez resté sur le toit du donjon, il vous aurait aperçu immanquablement. Rendez-vous au [204](#).

152

A force d'attendre, vous finissez par perdre patience. Vous croyez parfois percevoir de rares mouvements à l'intérieur de la cabane, mais rien de plus. N'y tenant plus, vous appelez. Mais, s'il y a quelqu'un, il a manifestement décidé de vous ignorer. Il va falloir agir ! Si vous passez sous la cabane, rendez-vous au [254](#). Si vous grimpez sur l'un des pilotis, rendez-vous au [202](#).



153

Vous plantez vos éperons dans les flancs de votre jument, qui ne se montre nullement décidée à avancer. Elle se résoud enfin à descendre la pente au petit trot. Plus vous vous rapprochez de la horde, plus vous êtes frappé par son immensité. L'odeur fétide qui baigne la colline et la vallée est presque insupportable. Si Méma vous accompagne, rendez-vous au [283](#). Sinon, rendez-vous au [306](#).

154

A votre vue, le Récolteur s'arrête au beau milieu de ses incantations. Il se baisse vivement pour ramasser de sa main squelettique un tesson de cristal, qu'il étire et façonne de manière à obtenir un javelot à la lame redoutablement déchiquetée. D'un geste vigoureux, il lance l'arme sur vous. Rendez-vous au [105](#).

155

Marcher jusqu'au village le plus proche vous fait perdre une bonne partie de l'après-midi. Selon toute vraisemblance, celui qui est parti en éclaireur vers l'est doit avoir pris une grande avance sur vous maintenant, bien que vous ayez quitté Kallamère le premier. Lorsqu'enfin vous atteignez le village, vous y êtes bien reçu et traité avec respect. L'ancien du village ayant reconnu sans peine le sceau qui orne votre parchemin, il vous procure le cheval le plus rapide du village. Désireux de ne pas vous attarder, vous vous remettez en route aussitôt. Dans les heures qui suivent, vous menez votre nouvelle monture à un train d'enfer, dans l'espoir de rattraper un peu du temps perdu. Le soleil est déjà

très bas sur l'horizon et l'ombre étale ses taches sombres sur le paysage endeillé, lorsque vous remarquez un paquet noir en travers de la chaussée. Si vous le contournez sans ralentir l'allure, rendez-vous au [301](#). Si vous vous arrêtez pour l'examiner, rendez-vous au [249](#).

156

- Mais je risquerais de la réveiller ! réplique Asia à votre suggestion.

A ces mots, toute l'assemblée tourne vers elle des regards incrédules.

- Très bien, reprend-elle, je m'en voudrais de gâcher la cérémonie !

Ce disant, elle se dirige vers le cercueil de Carolina, se penche au-dessus d'elle afin de lui donner un baiser et passe la main d'un geste affectueux dans les cheveux de la défunte souveraine pour dégager les mèches qui cachent le front.

- Il est temps de te réveiller, mon amie, dit-elle. Mais, à l'exception du martèlement nerveux des pieds sur le sol, la cour reste plongée dans un silence tendu. Duni hazade se tourne vers les gardes et, sans se départir de son calme, leur ordonne de vous arrêter. Sans vous laisser faire le moindre geste pour vous défendre, ils vous tiennent déjà fermement. Rendez-vous au [355](#).

157

Vous armant de courage, vous prenez votre élan et vous sautez. Curieusement, vous ne ressentez pas la moindre sensation de chaleur et vous comprenez que le mur n'était qu'une illusion. Vous atterrissez dans une pièce exigüe occupée par quatre humanoïdes à la peau argentée. Ce sont des Murkurons, réputés pour être bien armés et équipés pour affronter toutes sortes de périls. Au moment où vous faites irruption dans la pièce, trois d'entre eux sont arc-boutés contre une petite porte bardée



157 *Trois Murkurons s'acharnent sur une porte bardée de ferrures et le quatrième les observe, en retrait.*

d'énormes ferrures tandis que le quatrième les observe, en retrait. Si vous passez immédiatement à l'attaque, rendez-vous au [195](#). Si vous attendez leur réaction, rendez-vous au [253](#).

158

Vous jetez un coup d'œil sur les livres et parchemins, mais ces textes décousus vous restent totalement hermétiques. Les fioles, en revanche, semblent plus prometteuses. Plusieurs se sont brisées et leur contenu s'est répandu ; cependant quel-ques-unes sont encore intactes. Vous récupérez les trois fioles qui vous paraissent les plus inoffensives. Elles sont pleines d'un liquide brunâtre. Chacune porte une étiquette couverte des mêmes pattes de mouche. Vous pouvez vous risquer à absorber dès maintenant le contenu d'un ou plusieurs des flacons, à moins que vous ne préfériez emporter l'un ou l'autre. Si vous choisissez de les emporter, inscrivez le nom de chaque potion sur la *Feuille d'Aventure*, ainsi que le numéro du paragraphe auquel vous devrez vous reporter si vous décidez un jour de les boire. Vous êtes libre d'absorber l'une de ces potions à tout moment, sauf au cours d'un combat. Et n'oubliez pas, notez le numéro du paragraphe où vous vous trouvez *avant* de vous rendre au paragraphe correspondant à la potion que vous allez boire. Une fois la potion bue, notez-le également sur la *Feuille d'Aventure*. Chaque fiole contient *une seule* gorgée et, dès lors que vous avez bu une potion, la fiole est vide. Quelle potion allez-vous ingurgiter ?

« Goulch » Rendez-vous au [258](#)

« Arahl » Rendez-vous au [285](#)

« Zazzaz » Rendez-vous au [369](#)

Quand vous aurez fini d'examiner les flacons, rendez-vous au [270](#).

159

Vous vous avancez pour baiser respectueusement la main de Carolina, puis vous rejoignez la foule qui forme une immense haie d'honneur le long des murs de la cour. Plusieurs heures durant défilent les fidèles sujets venus rendre un dernier hommage à leur souveraine. Finalement, des serviteurs viennent clouer le couvercle du cercueil. Madérios, visiblement nerveux, fait quelques pas en avant et s'adresse à la foule. Solennellement, il lit l'office de funérailles. Puis, après quelques minutes de silence recueilli, il prend à nouveau la parole sur la question de la sécurité de Kallamère afin de rassurer la foule inquiète. Il évoque l'exécution des traîtres et les succès de l'armée contre Bei-Han. Puis il termine son allocution en annonçant qu'il relèvera lui-même le titre de Baron, Carolina n'ayant pas d'héritier légitime. La cérémonie achevée les nobles regagnent leurs appartements et la cour se vide. Encore profondément abattu, vous songez à la suite des opérations. Si vous souhaitez quitter Kallamère, rendez-vous au [183](#). Si vous décidez de rester et de poursuivre votre enquête, rendez-vous au [252](#).

160

Un cri rauque sort de la bouche de la vieille sorcière et elle tombe à genoux.

- Nous sommes perdus ! gémit-elle. Nous allons tous périr, abandonnés par notre sauveur ! Vous êtes fort ennuyé par le tour que prend la situation, mais vous avez une vraie mission, et autrement plus grave celle-là. Vous ne pouvez vous attarder plus longtemps ici. Les villageois, voyant que vous faites mine de partir, se rapprochent, levant sur vous des regards implorants et désespérés. Comme vous les écartez doucement pour vous frayer un passage, leurs plaintes se font hostiles. Plusieurs d'entre eux portent des outils rouillés dont ils commencent à vous menacer. Si vous décidez d'attaquer ceux qui se mettent en travers de votre chemin, rendez-vous au [191](#). Si vous cédez à leurs supplications, rendez-vous au [208](#).

161

Dès qu'il vous voit dégainer votre épée, Bythos gronde : « Trahison ! » et prend une profonde inspiration. Comptant sur l'avantage que devrait vous conférer votre petite taille, vous permettant de frapper le premier, vous êtes sur lui d'un bond. Hélas, la chance n'est pas avec vous ! Bythos laisse s'échapper son haleine de glace et d'innombrables cristaux se forment instantanément sur votre peau. Il souffle, et la carapace de glace s'épaissit autour de vous. Vous ne tardez pas à être enchâssé dans un bloc de glace, telle une statue vivante, condamné à tenir lieu, pour le restant de vos jours, d'ornement baroque au Maître de l'Abyesse.

162

Vous vous dirigez jusqu'à la trappe à barreaux. Elle est munie d'un verrou, mais vous vous rendez compte que, pour une raison quelconque, on a négligé de la fermer. Vous soulevez la trappe sans difficulté et vous passez la main par l'ouverture pour tenter d'attraper celle de l'homme. Malheureusement, il est encore trop loin. A en juger par son impressionnante musculature, il ne peut s'agir que de Ramédès l'Invincible, le champion de Lady Carolina. Il se hisse péniblement, une main après l'autre. Vous gardez les yeux rivés sur ses mains, suivant ses progrès avec anxiété ; brusquement, vous avez conscience d'une présence derrière vous. Trop tard ! Déjà l'inconnu vous pousse violemment dans le dos et vous plongez tête la première dans l'obscurité fétide. Rendez-vous au [175](#).

163

Les dernières heures de la nuit s'écoulaient paisiblement, sans événement notable, et, au matin, vous reprenez la route. Vous chevauchez par monts et par vaux, traversant bien des villages, mais chaque fois vous êtes surpris par l'air revêché des villageois et leur hostilité à peine voilée. Quand vous les croisez dans la rue, ils bougonnent dans leur barbe et si par hasard vous faites halte à

une fontaine pour remplir votre gourde, ils se détournent avec ostentation. Un peu plus tard, vous arrivez en vue des contreforts d'une chaîne de montagne. Le soleil est déjà bas dans le ciel quand vous pénétrez dans la petite ville de Hasrah, qui abrite le Temple de Fourga. Vous pourriez certes continuer votre route encore quelques heures avant la tombée de la nuit, mais vous seriez contraint de* dormir à la belle étoile. Cochez une case du *Sablier du Destin*. Si vous poursuivez votre chemin, rendez-vous au [26](#). Si vous allez frapper à la porte du Tempè 'de Fourga pour y demander l'hospitalité, rendez-vous au [4](#).

164

Dans le désert de cristal, vous rencontrez un immense anneau métallique scellé dans le sol. La chaîne gigantesque qui y est arrimée est formée de maillons dont chacun a l'épaisseur de votre corps. La chaîne s'élève dans les airs et disparaît dans les nuages. C'est de là que s'échappe la plainte désolée qui vous a attiré. A force d'efforts et de patience, vous devriez pouvoir vous hisser en haut de la chaîne (rendez-vous au [294](#)), à moins que vous ne préfériez rechercher l'origine du craquement que l'on entend encore légèrement (rendez-vous au [237](#)).

165

Vous retournez dans vos quartiers et vous passez la nuit sur votre inconfortable paillasse. Aux premières heures du jour, un garde du palais fait irruption dans votre réduit et vous commande de le suivre. Il vous conduit à une antichambre et s'efface pour vous laisser entrer. Mais quand vous passez devant lui, le pommeau de son épée s'abat avec un son mat sur votre occiput et vous vous effondrez pesamment sur le sol. Rendez-vous au [355](#).

166

Vous fouillez les cadavres de l'Ogre et du Gobelin, mais les seules richesses qu'ils recèlent sont quelques répugnants morceaux de viande pourrie. Dépité, vous continuez votre chemin dans la même direction, admirant au passage les luxuriantes touffes de

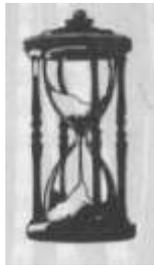
digitales qui le bordent sur la droite. Un peu plus loin, vous arrivez à hauteur d'un chemin qui pique sur la droite. Si vous avez noté trois chiffres sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au paragraphe qu'ils indiquent. Sinon, si vous prenez le chemin qui file sur la droite, inscrivez le chiffre 3 après les autres chiffres qui figurent sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [268](#). Si vous continuez tout droit, inscrivez 1 et rendez-vous au 17. Si vous avez déjà noté l'un de ces nombres, vous devez choisir l'autre option.

167

Malgré la fumée qui vous pique les yeux, vous explorez la pièce, à la recherche d'une autre issue. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [392](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [323](#).

168

Comme un seul homme, les Guerriers de Cristal resserrent leur cercle autour de vous, puis lèvent leurs marteaux... Sans arme, vous n'avez plus rien à espérer. Votre sort est scellé et votre aventure s'achève ici.



169

Le corps de Lutaure roule sans vie au bas de l'estrade et vous rengainez votre épée. Vous vous tournez alors vers les quatre nobles, maintenant flanqués de plusieurs gardes.

- Je n'ai jamais agi par trahison, déclarez-vous, mais toujours en loyal serviteur de la Maison de Rangor.

Au milieu d'un silence attentif, vous entreprenez de leur expliquer que quelqu'un a délibérément tenté de vous empêcher de transmettre la nouvelle de l'imminence de l'invasion, quelqu'un qui doit être de mèche avec l'envahisseur ! Si vous accusez l'un des nobles de trahison, rendez-vous au [334](#). Si vous détenez le Médaillon Scellé et que vous souhaitez raconter dans quelles circonstances il est entré en votre possession, rendez-vous au [320](#).

170

Ayant tiré de l'eau au puits du village, vous entreprenez de débarbouiller Méma de la glu verdâtre qui la couvre. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

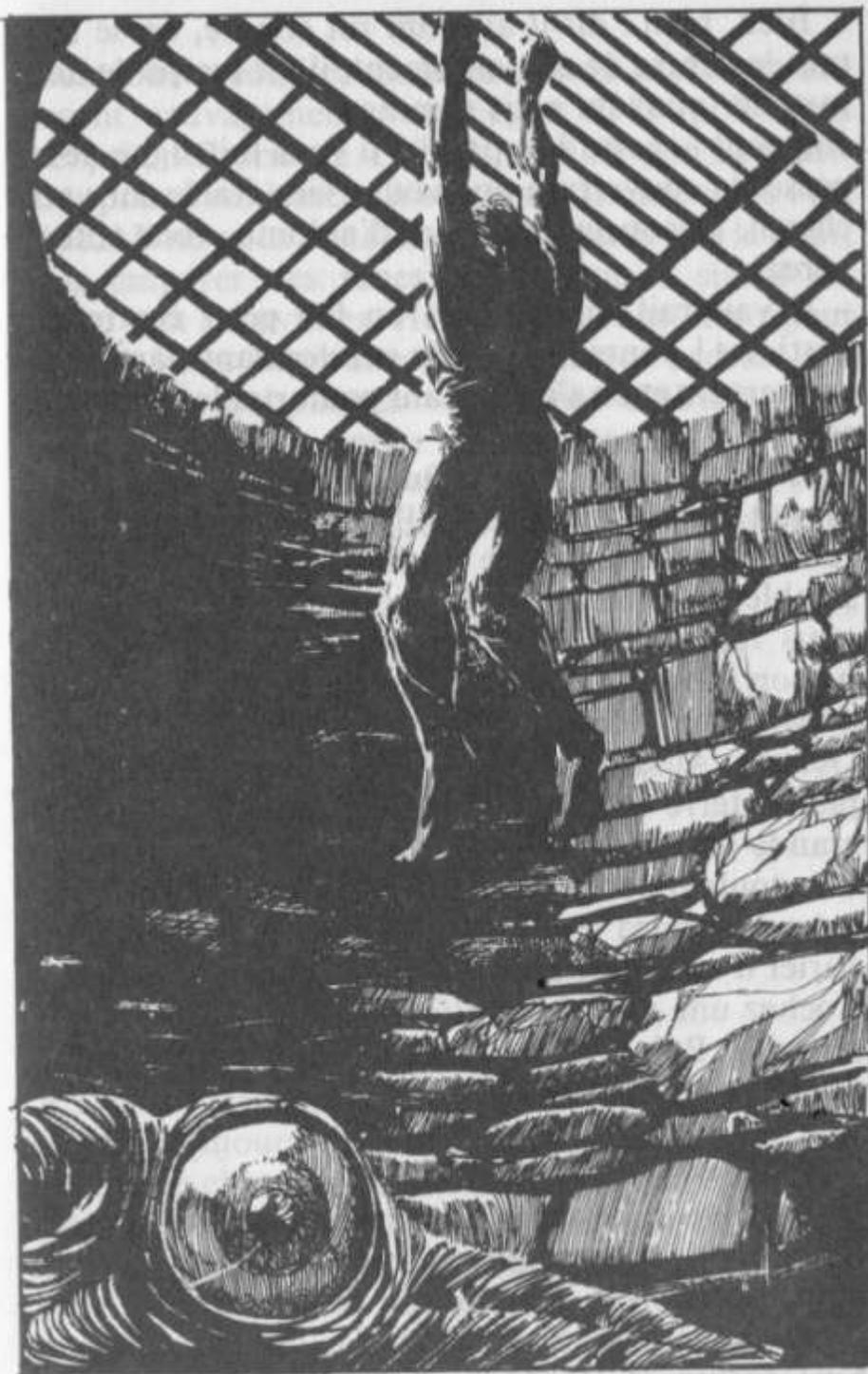
Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [396](#).

171

Le nuage noir avance à une vitesse terrifiante. Frénétiquement, vous essayez d'arracher une étincelle à votre briquet d'amadou. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [217](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [284](#).

172

La créature se faufile entre vos jambes, mais vous l'empoignez au passage et la plaquez au sol en vous asseyant sur son dos. Bien que son corps soit visqueux et que vous demeuriez aveuglé par la poudre, vous la maintenez fermement par la nuque. Bien décidé à la mettre hors d'état de nuire, vous vous apprêtez à lui frapper la tête sur la pierre de toutes vos forces lorsque, contre toute attente, elle se met à sangloter. Quel drôle d'ennemi est-ce là ? Perplexe, vous attendez que votre vue se rétablisse pour aviser. Quand enfin vous retrouvez l'usage de vos yeux, vous découvrez une fillette au corps frêle et pathétique couverte des pieds à la tête d'une substance visqueuse, verdâtre et malodorante. Prudemment, vous relâchez votre prise et vous ramassez la petite sarbacane dont elle s'était servie pour vous aveugler. Après avoir



175 Dans un coin du puits, au milieu d'un amas de chair grise, un unique œil lumineux vous observe.

bruits de succion terrifiants. C'est un Quagrant, monstre que seul le plus ignoble et pervers des sorciers a pu engendrer. Vous n'avez qu'un instant pour agir. Qu'allez-vous faire ?

Utiliser une sarbacane neuve	Rendez-vous au 378
Recourir à la Botte Volante	Rendez-vous au 328
Combattre à l'épée	Rendez-vous au 314
Escalader la paroi	Rendez-vous au 18

176

Vous finissez par découvrir une petite créature velue cachée derrière une bûche pourrie. Profitant de sa stupeur, vous la faites disparaître dans votre sac et vous regagnez en hâte la cabane, que vous retrouvez d'ailleurs avec une facilité déconcertante. La femme vous accueille fort aimablement, et après vous avoir introduit à l'intérieur, elle fait les présentations d'usage. Son serpent se nomme Caducéus et elle, Aléthéia. Caducéus avale tout rond votre petite friandise et, plein de reconnaissance, s'enroule affectueusement autour de vos épaules, tandis qu'Aléthéia vous parle un peu de lui. Rendez-vous au [307](#).

177

Rayez 1 repas et 4 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*. Sans un remerciement, Tasbad avale goulûment les victuailles que vous lui donnez et empoche les pièces.

- Bien, bien ! dit-il avec un rot sonore, en se frottant le ventre de contentement, il est temps de nous installer pour un petit somme.

Joignant le geste à la parole, il vous fait signe de lui passer la couverture que vous aviez étalée sur votre cheval. Déconcerté par tant d'aplomb, vous obtempérez.

- Il vaudrait mieux faire un feu pour écarter les bestioles ! poursuit-il en se pelotonnant dans votre couverture et en s'allongeant confortablement sur le sol.

Que faire, sinon obéir ? Quant à vous, vous passez la nuit à grelotter, à surveiller le feu et à écouter le ronflement satisfait de Tasbad. Au matin, Tasbad semble un peu mieux. Il s'empresse néanmoins de vous rappeler le Maléfice Mortel qui distille son poison inexorablement et, sur ce, donne le signal du départ pour Gébaan. Vous voilà donc en route pour Gébaan. Aussitôt arrivé dans le village, Tasbad met pied à terre et s'engouffre sans mot dire dans une grande bâtisse. Au-dessus de la porte, une enseigne aux couleurs criardes porte l'inscription suivante : « Au Poignard Pourpre ». A-t-on jamais entendu parler d'un Guérisseur qui vivait dans une taverne ! Cochez une case du *Sablier du Destin*. Si vous possédez le Poing d'Or, rendez-vous au [121](#). Sinon, rendez-vous au [109](#).

178

Votre adversaire semble anticiper votre manœuvre. D'un bond, il se dérobe et vient se placer derrière vous, pointant la lame de son couteau contre votre jugulaire. A quelques pas de là, un attroupement s'est formé et les badauds semblent maintenant attendre votre réaction avec curiosité. Rendez-vous au [200](#).

179

Vous vous précipitez en hurlant vers le char, brandissant sauvagement votre épée. Dès qu'il vous aperçoit, l'Esprit de Cristal, terrifié par l'apparition, prend ses jambes à son cou, comme vous l'espérez. Il ne vous reste donc qu'à sauter sur le char, vous emparer des rênes, et donner le signal du départ aux Ectovultes. Hélas, vous vous êtes réjoui trop tôt ! Les Ectovultes, ignorant vos ordres - et bientôt vos supplices - refusent d'obtempérer. Tous vos efforts pour faire avancer le char demeurent vains. Vous voilà bel et bien perdu, seul au milieu du désert de cristal. Votre aventure s'achève ici.



180

Le Troll ne tarde pas à disparaître dans le sous-bois, traînant toujours l'arbuste derrière lui. Après une toilette de chat dans l'eau de la rivière, vous vous apprêtez à vous remettre en route, tout ragaillardi par votre halte. Rendez-vous au [381](#).

181

Le corps à corps se poursuit sans avantage décisif pour aucun des adversaires, quand les premiers frelons font irruption dans la caverne. Vous lancez un bon coup de pied à la créature, le temps de vous baisser prestement pour ramasser la Torche de Jerra. Trop tard ! La torche s'est éteinte et l'Homme des Cavernes, avec sa cervelle d'oiseau, n'a pas compris qu'un adversaire autrement plus dangereux que vous le menaçait. L'os qui lui tient lieu de massue s'abat sur votre tête avec un sinistre craquement.

182

- Combien, celle-là ? demande le paysan déguenillé en pointant son ongle sale sur une épée constellée de rouille.

- Quoi, celle-là ? réplique le marchand en la tirant du bric-à-brac. N'est pas pour ta bourse, l'ami. Sûr que c'est pas fait pour égorger tes cochons. Pur acier de Fangtane. C'est moi qui l'ai trouvée dans les ruines de Kallamère, il y a des années de ça. L'a survécu à la grande catastrophe, on peut pas en dire autant de son dernier propriétaire. N'étaient pas jolis à voir, tous autant qu'ils étaient !

Bien des années ont passé depuis la chute de Kallamère. Vous avez partagé le destin de la cité et succombé à l'immense raz-de-marée qui l'a rayée à tout jamais de la carte. Vos restes reposent parmi les décombres et les débris, sans même une tombe, ni personne pour venir vous pleurer...

183

Sans perdre un instant, vous récupérez votre monture et vous quittez la cité. Vous prenez vers l'est, suivant l'itinéraire que vous aviez déjà emprunté il y a quelques jours seulement. Cochez une case du *Sablier du Destin*. Si vous avez entendu parler d'Enthymésis et que vous souhaitez aller à sa recherche, rendez-vous au [5](#). Sinon, rendez-vous au [325](#).

184

Contre l'énorme chose tentaculaire, toute résistance est vaine et vos pauvres petits coups sont pitoyables. Les tentacules resserrent leur étreinte et vous engloutissent avec moult contorsions et bruits de succion répugnants. Il ne reste plus à la créature qu'à vous digérer lentement.

185

Les gardes ricanent de satisfaction et empochent l'argent. L'un d'eux vous fait pénétrer dans l'enceinte du palais et vous conduit à une antichambre. - Je vais chercher quelqu'un qui pourra vous aider, déclare-t-il.

Vous attendez de longues minutes. Rendez-vous au [310](#).

186

Vous tendez précipitamment la corde de l'arbalète, puis ajustez le carreau en essayant de maîtriser le tremblement nerveux qui agite vos mains. Il faut tirer sur le geôlier avant qu'il devine vos intentions. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à

votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [227](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [240](#).

187

Vous enjambez les cadavres verdâtres et visqueux, puis vous vous arrêtez un instant pour examiner les objets que vous avez ramassés. Il y a là une parure de gemmes taillées en forme d'yeux, d'une valeur inestimable, et un diadème serti de pierreries. Est-ce leur forme, leur étrange éclat, vous ne sauriez le dire, mais ces bijoux ont pour votre œil averti quelque chose de magique, et vous les enfouissez soigneusement au fond de votre sac. Vous vous remettez ensuite en route, le long du passage jusqu'à une salle circulaire. Rendez-vous au [82](#).

188

La forme noire ne s'attendait nullement à cette réaction : l'effet de surprise est total. Elle crache de stupeur en encaissant le choc en pleine poitrine. Vous devez combattre l'Assassin Ailé durant trois Assauts. Vous ne pouvez pas porter de Coup Mortel et vous êtes affaibli par le manque de repos, ce qui VOUS **COÛte** 2 points d'HABILETÉ.

ASSASSIN AILÉ HABILITÉ : 5 ENDURANCE: 10

Si vous êtes encore en vie au bout de trois Assauts, rendez-vous au [79](#).

189

Le projectile file droit sur vous, mais par chance trop bas, et il passe entre vos jambes sans vous effleurer. En revanche, un cri étranglé retentit juste derrière-vous : un Gobelin, l'épée levée, regarde d'un air incrédule le carreau fiché dans son ventre.

- Bien visé, Gog ! La prochaine fois, c'est moi qui me servirai de l'arbalète, dit-il d'une voix rauque avant de tomber à la renverse.



189 A peine le Gobelin a-t-il fait trois pas qu'il est happé vers le haut, le pied pris dans un nœud coulant.

Tout penaud, le Gobelin qui a tiré jette son arbalète dans l'herbe et sort un couteau de sa ceinture. Il s'élançe en proférant maintes malédictions. Cette fois, vous allez devoir vous défendre... Mais à peine a-t-il fait trois pas qu'il est happé vers le haut, le pied pris dans un nœud coulant, la tête en bas.

- Ça y est, je l'ai ! jubile une voix triomphante non loin de là.

Et du fourré surgit un Gobelin qui tient l'autre extrémité de la corde. Lorsqu'il vous aperçoit bien debout sur vos deux pieds, il reste bouche bée et, de stupeur, il lâche la corde, laissant tomber son complice tête la première dans un tas de branches, et prend ses jambes à son cou comme s'il avait vu le diable. Le spectacle est tellement désopilant que vous en riez tout seul. Décidément, la stupidité des Gobelins n'a pas fini de vous étonner, songez-vous en reprenant le chemin. Pourtant, un peu plus loin, d'autres voix se font entendre, plus nombreuses cette fois.

- Ne te tracasse pas, Gloub, je vais le réduire en purée, moi ! dit une voix suraiguë. Sans être le moins du monde troublé par ces propos, vous suivez d'un pas nonchalant le chemin qui, à cet endroit, fait un coude, lorsque vous vous trouvez nez à nez avec un Ogre énorme, doté d'une minuscule tête de Gobelin, dont les intentions à votre égard ne semblent guère pacifiques. Tapi derrière lui, vous reconnaissez le Gobelin rencontré un peu plus tôt.

HABILETÉ ENDURANCE

OGRE	10	12
GOBELIN	5	4

Vous les affrontez l'un après l'autre en commençant par l'Ogre. Si vous êtes vainqueur des deux, rendez-vous au [166](#).

190

Votre épée traverse l'air à la vitesse de l'éclair et va se planter dans la poitrine du Récolteur. Sans un cri, sans même une grimace de douleur, il empoigne le pommeau et retire l'épée dans un grincement qui évoque le râclage du métal sur l'os. Ainsi armé de votre propre épée, il se jette sur vous. Vous emportez dans la mort l'image terrifiante de ses traits squelettiques.

191

Les villageois sont des combattants peu aguerris et deux d'entre eux s'effondrent au premier choc. Derrière eux, trois autres, armés de faucilles, vous barrent le chemin.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VILLAGEOIS	4	3
Deuxième VILLAGEOIS	3	3

Vous combattez les deux premiers villageois simultanément. Chacun d'eux vous attaque séparément durant chaque Assaut, mais vous devez choisir au début de chaque Assaut celui que vous souhaitez combattre. Vous attaquez l'adversaire choisi selon les règles du combat normal. Face à l'autre, vous déterminez votre Force d'Attaque de la manière habituelle, néanmoins sans pouvoir le blesser même si votre Force d'Attaque est supérieure. Vous réussissez seulement à parer son coup. En revanche, si sa Force d'Attaque est supérieure, il vous blesse. Même si vous sortez vainqueur du combat avec les deux premiers villageois, il vous reste encore à affronter le troisième, qui s'interpose encore entre vous et la liberté.

Troisième VILLAGEOIS **HABILETÉ : 3 ENDURANCE : 3**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [347](#).

192

Sentant votre jument sur le point de s'écrouler, vous voulez sauter à terre, mais votre pied se coince dans l'étrier et vous faites une chute brutale. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous redressez en chancelant, les jambes meurtries. Mais il y a pire : votre fringante jument est estropiée. Impossible de continuer votre voyage sur son dos ! Il ne vous reste qu'à gagner le plus proche village pour vous procurer un nouveau cheval. Rendez-vous au [155](#).

193

Une forme argentée vous frôle la tête et va s'écraser sur le sol, où elle éclate en milliers de gouttelettes laiteuses. Sous vos yeux ébahis, les gouttelettes se reforment à nouveau en un reptile ailé dont le corps translucide et dépourvu de membres semble vibrer d'une énergie peu naturelle. Un bec cruel se profile en saillie sur sa tête bulbeuse et des yeux laiteux, brillants de malice, jettent alentour des regards mauvais. L'Ectovulte - car c'en est un ! - rampe lamentablement jusqu'à une coupe d'argent qu'il dévore avidement. Aussitôt, le monstre déploie ses ailes et s'envole, la coupe encore visible et toute frémissante à l'intérieur de son corps. Si vous avez une arbalète et que vous souhaitiez abattre l'Ectovulte, rendez-vous au [271](#). Sinon, rendez-vous au [322](#).

194

Tandis que, toujours aveugle, vous reprenez vos esprits, la porte claque et quelqu'un s'éloigne en courant. Peu à peu, vos yeux retrouvent la vue. Devant vous, les portes du placard sont ouvertes et il est vide. De curieuses empreintes de pas ver-dâtres et gluantes se dirigent vers la porte. Si vous n'avez pas encore fouillé le bureau dans le coin de la pièce et que vous souhaitiez le faire, rendez-vous au [158](#). Sinon, vous pouvez suivre les empreintes de pas (rendez-vous au [206](#)).

195

Vous éliminez le premier Murkuron sur-le-champ, bien décidé à vous débarrasser des trois autres de la même manière. Ceux-ci, malgré la crainte que vous leur inspirez visiblement, demeurent inexplicablement arc-boutés contre la porte au lieu de chercher à se défendre. La suite des événements vous apprend - mais trop tard ! - qu'ils tentaient de maintenir la porte fermée et non de l'ouvrir, comme vous l'aviez cru. En effet, quelques secondes plus tard, la porte cède et un véritable raz de marée d'épaisses créatures reptiliennes déferle sur vous. Les Cocomocoas se jettent en pagaille sur les Murkurons et quatre d'entre eux s'attaquent à vous.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier COCOMOCOA	6	5
Deuxième COCOMOCOA	5	5
Troisième COCOMOCOA	5	6
Quatrième COCOMOCOA	5	5

Vous devez combattre les Cocomocoas un par un. Si vous n'avez pas d'épée, votre Force d'Attaque est diminuée de 2 points et vous ne pouvez pas porter de Coup Mortel. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [370](#).

196

Votre épée est trop petite contre Bythos, vous ne pouvez donc pas lui infliger de Coup Mortel. Et le bouclier de Barolo, si vous le possédez, s'avère lui aussi inefficace, ainsi vous perdez son bonus d'HABILETÉ.

BYTHOS HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur de Bythos, rendez-vous au [291](#).

197

Vous pointez la sarbacane de Méma sur le geôlier et vous soufflez un bon coup. Un nuage de poudre noire jaillit dans les airs et retombe en pluie sur vous. Vous voilà au bord de l'asphyxie, toussant, crachant, sous les rires sarcastiques du geôlier, auquel vous vous seriez bien passé de donner cette satisfaction. Rendez-vous au [352](#).

198

Vous expliquez au garde que vous ne parveniez pas à trouver le sommeil et que vous avez eu envie de prendre un peu l'air et d'admirer la vue du haut des remparts. Vous détaillant d'un air suspicieux, il réplique que seuls les gardes du palais sont autorisés à monter sur les remparts. Bafouillant quelques excuses, vous retournez dans la cour, son regard posé sur vous. Rendez-vous au [165](#).

199

L'essaim de frelons noirs tourbillonne autour de vous dans un bourdonnement assourdissant et, comble d'infortune, la brise qui vient de se lever dissipe la fumée de la torche. Les frelons se rapprochent. Si vous vous repliez vers le haut de la colline, rendez-vous au [386](#). Si vous vous dirigez vers la rivière qui coule au fond de la vallée, à droite, rendez-vous au [42](#). Si vous vous réfugiez dans la caverne devant laquelle vous venez de passer, rendez-vous au [106](#).



131 *L'essaim de frelons noirs qui tourbillonne autour de vous se rapproche.*

200

Vous appelez à l'aide, mais, loin de se porter à votre secours, les badauds se contentent de rire à gorge déployée en vous montrant du doigt.

- C'est donc ainsi qu'un héros devient célèbre, de nos jours ? demande une voix bourrue.

Cette voix, vous la connaissez... Mais oui, c'est celle de Barolo, votre vieux maître d'armes ! Vous empoignant affectueusement par les épaules, il vous tourne vers lui et remet son couteau dans sa poche. Vous remarquez que ses traits se sont creusés et qu'il a maintenant une jambe de bois, mais il n'en dit mot.

- Tu ferais mieux de venir avec moi, suggère-t-il. Rendez-vous au [375](#).

201

L'un des Guerriers de Cristal s'avance dans votre direction et brandit son marteau. Vous tentez de vous défendre avec votre épée, mais elle dévie inexplicablement sans même effleurer le Guerrier. Si vous avez un sceptre d'onyx ou un Poing d'Or et que vous souhaitez l'utiliser comme massue, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez lutter à poings nus, rendez-vous au [305](#).

202

Vous vous hissez le long du pilotis le plus proche et vous voilà bientôt suspendu tout près du plancher de la cabane. Un examen attentif vous apprend qu'une ouverture a été ménagée en son milieu. Pour y accéder, le seul moyen est de vous agripper aux poutres de soutènement et de vous propulser à l'intérieur, jambes en avant, en espérant avoir suffisamment d'élan, car vu d'ici le sol semble encore plus loin que vous ne l'imaginiez. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre total d'**HABiLETÉ**, rendez-vous au [337](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre total d'**HABiLETÉ**, rendez-vous au [229](#).

203

Peu après, vous rencontrez une armée immobile de statues de cristal dont les rangs serrés se perdent dans la brume. A y regarder de plus près, vous constatez que chacune d'elles renferme une figure humaine ensevelie dans une coquille de cristal. Si vous portez la blessure qui change de couleur, rendez-vous au 52. Sinon, rendez-vous au [75](#).

204

Un bruit de grincement métallique ! Il vient d'une petite porte qui permet d'accéder à l'une des dépendances du palais. Quelqu'un tourne la clef dans la serrure. Vous vous plaquez aussitôt contre le mur. Il était temps : la porte s'ouvre brutalement et manque de vous écraser. De votre cachette derrière le battant, vous entendez plusieurs voix, dont une que vous reconnaissez, car c'est celle de Lutaure, le traître qui a cherché à vous perdre auprès de Duni-hazade.

- Ç'a été une sacrée bataille, pas vrai, les gars ? dit-il.

- Tu peux le dire, Lutaure, ils ne l'appellent pas Ramédès l'Invincible pour rien, réplique une autre voix. Même avec assez de poison dans le ventre pour terrasser un dragon, il s'est battu comme une douzaine de soldats à lui tout seul.

- Rassure-toi, reprend Lutaure. L'autre sera beaucoup moins coriace.

Est-ce de vous qu'ils veulent parler ? Les voix vous parviennent maintenant faiblement, de l'autre extrémité de la cour, puis une porte claque. Pour une raison inconnue, ils ont laissé la petite porte ouverte. Si vous vous y glissez prudemment, rendez-vous au [363](#). Si vous regagnez votre paillasse, rendez-vous au [165](#). Si vous souhaitez passer le reste de la nuit caché dans l'écurie, rendez-vous au [137](#).

205

La pression du sang monte dans vos artères, tandis que votre corps se décompose. Le palais s'évanouit dans les airs et vous perdez brutalement connaissance. Vous vous éveillez, bien plus tard, dans une rizière. Où que se porte votre regard, vous n'apercevez pas âme qui vive. Vous pataugez jusqu'au chemin le plus proche et vous le suivez jusqu'à un village, désert comme ceux que vous avez traversés au hasard de vos errances. Vous pressez le pas, parcourant avec un affolement croissant la contrée désolée de Kallamère sans rencontrer autre chose que des villages fantômes. Lorsqu'enfin vous parvenez à Kallamère, votre échec apparaît dans toute son ampleur. Vous avez vaincu Bythos, mais Kallamère a perdu presque tous ses habitants. Vous avez sauvé votre peau, mais au prix de celle de milliers d'innocents. Vous n'êtes pas un héros !

206

A l'extérieur de la bâtisse, les empreintes verdâtres suivent la rue principale en direction de la porte à l'autre bout du village. Après avoir détaché votre cheval, vous entreprenez de les suivre. Malheureusement, la trace devient toujours plus ténue et, à proximité de la porte, les empreintes ont pratiquement disparu dans la poussière. Il faut vous faire une raison, votre proie vous a échappé. Déçu, vous continuez votre voyage. Rendez-vous au [22](#).

207

Desserrant les doigts du cadavre, crispés autour du tronc, vous prenez l'arbrisseau et vous en arrachez soigneusement les feuilles, que vous enfouissez dans votre sac. Une fois l'arbre dépouillé de toutes ses feuilles, vous regagnez la rivière, que longe un petit sentier. Rendez-vous au [133](#).

208

Lorsque vous annoncez aux villageois votre intention de rester, ce sont acclamations et cris de joie à n'en plus finir. On vous reconduit en grande pompe dans la cabane et on vous apporte encore de nouveaux mets. Le repas terminé, la vieille femme vous invite à vous préparer à l'épreuve qui vous attend, mais elle se montre incapable d'en préciser la nature. Plus elle parle, plus ses propos vous paraissent incohérents ; vous concevez quelques doutes quant à la véracité de la prophétie. Mais de quel droit vous plaindriez-vous, ? Vous avez mangé à satiété et, ce soir, vous aurez un toit au-dessus de votre tête. Vous vous allongez sur la couche, admirant encore, avant de vous endormir, la lune bleue à travers le conduit de la cheminée. Rendez-vous au [319](#).

209

Parmi les objets suivants, lesquels possédez-vous : gemmes en forme d'yeux, diadème serti de pierreries, plastron incrusté de gemmes, bottes en plumes, Poing d'Or, crâne incrusté de perles, sceptre d'onyx, globe de cristal ? Si vous en possédez moins de quatre, rendez-vous au [351](#). Si vous en avez quatre ou plus, rendez-vous au [393](#).

210

Quand ils voient sous leur nez la lame nue de votre épée, les gardes restent d'abord interdits. Un court instant, ils se concertent du regard, puis l'un d'eux se ressaisit.

- Qu'on arrête cet homme ! hurle-t-il. Si vous portez encore sur vous le diffuseur de parfum de Sige, rendez-vous au [83](#). Sinon, rendez-vous au [242](#).

211

Alors que vous l'observez, la main couverte de fourmis se saisit d'un bâton qui traînait à sa portée et l'emporte avec elle dans le trou. Aussitôt, d'étranges râclements et grattements vous

parviennent du fond de la terre. Vous ne savez pas trop ce qui se passe dans le monticule. Tout ce que vous savez, c'est que vous êtes bien aise de ne pas vous en être mêlé. Rendez-vous au [58](#).

212

Vous avancez à pas lents vers le char et vous prenez place à l'intérieur, salué au passage par l'Esprit de Cristal qui s'incline avec déférence. Ce dernier pousse un cri aigu et les Ectovultes s'ébranlent. Bientôt, vous filez à une vitesse folle, rasant le sol de la plaine de glace. Quelques minutes plus tard surgissent devant vous les flèches d'un fantastique palais de cristal autour desquelles des Ectovultes, par centaines, dansent en piaillant un invraisemblable ballet aérien. Ce n'est qu'arrivé au pied du portail monumental que le palais vous apparaît dans toute son immensité. Il s'élève à des centaines de mètres dans les airs et il est fait du même cristal que le sol que vos pieds ont foulé. Vous pénétrez dans une salle imposante au milieu de laquelle le char s'immobilise. Au moment où vous en descendez, un autre personnage, également vêtu d'une longue robe, se précipite sur vous, l'air furieux. - Vous êtes en retard ! siffle-t-il. Notre Maître est de retour et son breuvage n'est pas encore prêt. Si vous manquez à vos devoirs, vous allez devoir encourir son souffle de glace. Dépêchez-vous ! Vous le suivez dans une autre salle de mêmes dimensions au centre de laquelle trône un étrange chaudron, une sorte de coupe de plus de deux mètres de haut conçue pour quelque main gigantesque. A côté, une autre silhouette encapuchonnée, campée sur une échelle, est occupée à remuer le breuvage contenu dans la coupe, en attendant que vous déversiez ce que vous avez rapporté dans votre sac. Vous versez votre butin dans la coupe, dont le contenu s'assombrit, virant au vert sombre. Les deux silhouettes encapuchonnées se retirent en silence, vous laissant seul. Si vous voulez goûter au brouet, rendez-vous au [45](#). Si vous souhaitez y ajouter quelque chose, rendez-vous au [131](#). Si vous le renversez, rendez-vous au [365](#).

213

Au fur et à mesure de votre avance, les taillis empiètent dangereusement sur le sentier. Bientôt, le passage est tellement envahi par les herbes folles, les ronces, les branchages que vous n'avancez plus qu'à grand-peine. Laborieusement, vous vous taillez un chemin à coups d'épée (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Vous finissez néanmoins par aboutir à une clairière d'où partent trois autres sentiers. Allez-vous prendre celui de gauche (rendez-vous au [123](#)), celui du milieu (rendez-vous au [132](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [32](#)) ?

214

Vos visiteurs nocturnes sont au nombre de trois. A la lueur du feu, vous reconnaissez des Elfes Noirs. Deux d'entre eux fouillent vos bagages tandis que le troisième s'approche avec circonspection de vous. Choisisant le moment propice pour agir, vous attendez que l'Elfe se penche au-dessus de vous. Puis votre épée décrit un grand arc de cercle avant de venir se planter dans son flanc. Blessé à mort, l'Elfe s'effondre sans un mot. D'un bond, vous vous redressez et vous retirez votre épée du corps sans vie. Les deux autres Elfes se retournent avec un glapisement de stupeur et laissent tomber leur butin. Rendez-vous au [120](#).

215

Le grondement s'amplifie mais, dans l'obscurité impénétrable, vous n'en devinez toujours pas la provenance. Soudain, vous êtes projeté contre quelque chose de dur et métallique. A cet endroit, la rivière plonge dans les profondeurs à travers une grille qui en vous retenant - un peu brutalement, certes ! - vous a sauvé la vie. En tâtonnant, vous constatez que la grille retient quantité d'objets. Vous en ramassez quelques-uns, puis, toujours à tâtons, vous traversez la grille, non sans vous faire abondamment asperger par les embruns. La grille mène à une galerie creusée dans le roc et faiblement éclairée par des algues luminescentes.

Dans la pénombre, deux grosses créatures rampantes arrivent à votre rencontre. Ce sont des Cocomocoas, des créatures reptiliennes trapues, de couleur verdâtre, à la tête démesurément grosse et aux petits yeux jaunes malveillants. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils passent à l'attaque.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier COCOMOCHA	5	6
Deuxième COCOMOCHA	5	5

Si vous n'avez pas d'épée, votre Force d'Attaque s'en trouve diminuée de 2 points et vous ne pouvez leur infliger de Coups Mortels. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [187](#).



216

Barolo fut votre maître d'armes, il y a bien des années, dans les perfides contrées septentrionales. C'est lui qui vous fit cadeau de votre précieuse épée, le jour où il estima que vous en saviez assez pour la mériter. Depuis, l'épée ne vous a plus quitté et vous a maintes fois sauvé la vie. Il vous introduit dans sa modeste maison et vous en fait chaleureusement les honneurs, s'excusant de l'état d'abandon dans lequel vous la voyez. Ayant pris place sur une chaise branlante, vous lui contez quelques-unes de vos aventures passées et vos plus beaux faits d'armes, afin qu'il sache que son élève s'est montré digne de lui. Tout en vous écoutant, il caresse amoureusement votre épée, en testant le poids et l'équilibre. Votre récit est soudain interrompu par un léger crissement à l'autre bout de la pièce. Vous vous levez pour y



216 *L'épée de votre maître d'armes Barolo s'est plantée dans le corps tout palpitant d'un rat.*

regarder de plus près, mais Barolo est plus rapide que vous. Avant même que vous ayez tourné la tête, il pivote sur sa chaise et l'épée jaillit de ses mains. Vous traversez la pièce pour la récupérer et vous la trouvez plantée dans le corps encore tout palpitant d'un rat. Barolo s'amuse beaucoup de votre stupeur.

- C'est la seule technique que je ne t'ai jamais enseignée, explique-t-il. Il ne serait pas sage pour un maître de transmettre tout son savoir à son élève avant d'être vraiment sûr qu'il peut lui faire confiance.

Après un court silence, Barolo déclare qu'il est prêt maintenant à vous confier son dernier secret si vous le souhaitez, mais il vous faudra sacrifier le reste de votre nuit de sommeil pour l'apprendre. Si vous désirez apprendre à lancer l'épée comme Barolo, rendez-vous au [226](#). Si vous préférez vous reposer, rendez-vous au [375](#).

217

Une étincelle jaillit de l'amadou et mord en grésillant l'étoffe sèche. Arrondissant votre main vous soufflez continûment pour obtenir une vraie flamme, votre dernier espoir. Enfin, l'étincelle prend et la torche de Jerra se met à fumer. Il était temps : l'essaim noir est presque sur vous ! Rendez-vous au [199](#).

218

Vous vous laissez glisser le long du mur et, à hauteur de la fenêtre, vous tendez le cou. Vous reconnaissez Duni hazade d'Ichtiyan, assise à même le sol, occupée à ranger précipitamment ses vêtements et ses bijoux dans une petite malle garnie de ferrures. Manifestement, elle se prépare pour un voyage urgent... ou pour la fuite. Ayant vu ce que vous vouliez voir, vous regagnez le toit. Si cette fenêtre était la troisième par laquelle vous avez jeté un coup d'oeil, rendez-vous au [25](#). Sinon, vous pouvez retourner dans vos quartiers (rendez-vous au [151](#)) ou poursuivre l'exploration des murs suivants :

Mur arrière gauche

Rendez-vous au [397](#)

Mur avant gauche

Rendez-vous au [94](#)

Mur arrière droit

Rendez-vous au [340](#)

219

Après avoir traversé un banc de nuages, vous arrivez dans le vide étoilé entrevu au passage durant votre chute. Et tout en haut, tel un sinistre drapeau, flotte une muraille de cellules invraisemblablement suspendue dans les airs. Aiguillonné par les gémissements qui s'en échappent, vous poursuivez l'ascension. En haut de la chaîne, vous découvrez toute la misère des prisonniers et la vanité de vos efforts. Les cellules n'ont point de porte, juste d'épais barreaux de fer. Ainsi donc vous avez retrouvé les âmes volées aux gens de Kallamère, victimes des frelons de Bythos. Mais à quoi bon, puisque vous ne pouvez les libérer ? Leurs enveloppes terrestres, carcasses sans âmes, ne sont plus que de pâles zombies. Désespéré, vous redescendez la chaîne et vous partez en quête d'un moyen pour les délivrer. Si vous suivez le bruit de craquement, rendez-vous au [237](#). Sinon, rendez-vous au [203](#).

220

Vous faites d'abord mine de vous rendre, puis, repérant le prêtre le plus chétif du groupe, vous prenez votre élan et vous sautez par-dessus sa tête. Par malchance, il réagit instantanément et vous lance un vigoureux coup de gourdin dans les côtes. Abaissez votre **ENDURANCE** de 2 points. La chute est brutale et les prêtres ont tôt fait de vous maîtriser. Ils se mettent aussitôt à vous fouiller fébrilement. Si vous détenez le Poing d'Or, rendez-vous au [73](#). Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au [379](#).

221

Le sentier descend en pente douce et vos pieds s'enfoncent désagréablement dans le sol spongieux de la forêt. Vous ne

tardez pas à patauger dans un véritable marécage, les jambes dans la boue jusqu'aux genoux. Les mouches, par centaines, se posent sur vous comme en terrain conquis et la chaleur intolérable achève de miner vos forces. Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**, Au bout d'une heure de marche douloureuse, le chemin se met à grimper et vire brusquement à gauche. Cette partie de la forêt ressemble à toutes celles que vous avez déjà traversées. Mêmes arbres, mêmes sous-bois touffus, même pénombre moite. Que faire sinon continuer ? Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [366](#).

222

Le cadavre tombe à la renverse dans le vin, qui se referme sur lui comme un linceul. Vous attendez un instant qu'il donne encore signe de vie, mais rien, pas un mouvement. La surface reste parfaitement lisse. Si vous voulez examiner le corps de plus près, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez quitter la cave sur-le-champ, rendez-vous au [297](#).

223

Vous parcourez le chemin en sens inverse, à un train d'enfer entrecoupé de rares haltes pour remplir votre gourde. Soudain pourtant, au moment de s'engager sur une hauteur herbue, votre jument se cabre. Vous ne voyez rien d'inquiétant. Peut-être décelez-vous dans l'air une infime odeur aigre de moisi. Enfin, à force de cajoleries, vous parvenez à convaincre votre monture de continuer. Elle repart au pas, mais à contrecœur, sur le petit sentier qui descend dans la vallée, puis grimpe en serpentant à l'assaut de la colline suivante. L'étroitesse du sentier escarpé exige une prudence extrême, mais vous gagnez finalement la crête, d'où votre regard plonge dans la vallée. Sur votre gauche, une colonne de fumée monte dans le ciel. Le moment est venu de faire le point des cases du *Sablier du Destin* que vous avez cochées. Si vous en avez déjà coché dix ou plus, rendez-vous au [251](#). Sinon, cochez une case et rendez-vous au [95](#).

224

En approchant du donjon, Ramédès lance un rugissement à vous glacer le sang. Il ouvre la porte à toute volée, assommant au passage un garde d'un coup de flambeau. Déjà, il est à l'intérieur du donjon, qui retentit bientôt de pleurs et de hurlements terrifiants. En passant la porte, vous manquez d'être renversé par le cadavre d'un garde qui dégringole l'escalier. Et là, dans un vestibule, seul contre six, Ramédès se bat comme un beau diable, tandis qu'à ses pieds les corps ensanglantés et mutilés s'amoncellent. Entre ses mains puissantes, la redoutable hallebarde semble une faucille qui coupe et tranche tout ce qu'elle rencontre. Mais les survivants sont plus sages que les autres ; ils attendent le moment propice pour frapper, lorsque le héros fatigué sera enfin vulnérable. L'un d'eux, profitant d'un instant d'inattention de Ramédès, tend son arbalète. Lorsque, provoquant une diversion involontaire, vous faites irruption dans la salle, l'épée au poing, il lance le carreau. Ramédès le reçoit en pleine poitrine et, sous le choc, chancelle et tombe lourdement à la renverse. Il vous lance un ultime regard où se mêlent le reproche et l'étonnement. Déjà les gardes se jettent sur lui pour l'achever. Puis ils se tournent vers vous. Votre aventure s'achève ici.

225

Bythos s'avance vers la coupe, l'air impatient et furieux.

- Tu es en retard, Récolteur. Tu connais la punition qui attend celui qui manque à ses devoirs ! dit-il.

Si vous connaissez le Secret du pouvoir de Bythos, rendez-vous au [374](#). Sinon, si vous avez mangé les herbes du diffuseur de Sige, rendez-vous au [31](#). Si vous décidez de fuir, rendez-vous au [335](#). Vous pouvez aussi lever le Poing d'Or, si vous l'avez (rendez-vous au [389](#)). A moins que vous ne préfériez attaquer Bythos à l'épée (rendez-vous au [161](#)).

226

La technique que Barolo appelle Botte Volante ne doit être employée contre un adversaire qu'en dernier recours, car vous vous désarmez en l'utilisant. Aussi devez-vous être absolument certain que votre coup sera fatal à l'ennemi. Par ailleurs, elle ne saurait être appliquée au beau milieu d'une bataille, dans la mesure où elle exige un équilibre parfait du corps. Ainsi donc passez-vous le reste de la nuit à vous exercer. Quoique vous ne puissiez espérer égaler jamais Barolo en rapidité et en précision, vous finissez par acquérir une habileté fort honorable. Au matin, l'aurore vous surprend, les yeux troubles et les membres ankylosés. Rendez-vous au [19](#).

227

Visant soigneusement le geôlier qui continue de glousser stupidement, vous tirez en priant le ciel qu'il veuille bien passer entre les barreaux de la grille. Avec une précision magistrale, il atteint son but, foudroyant l'odieux personnage en plein ricanement. Il s'effondre sur la grille, les clefs de la trappe dansant au bout de ses doigts. Vous escaladez la paroi rugueuse du puits, tandis que de son côté Ramédès se propulse en dessous du geôlier et passe la main à travers la grille pour s'emparer des clefs. Après cela, sortir est un jeu d'enfant et, une fois hors du puits, vous vous accordez d'abord quelque répit. Rendez-vous au [10](#).

228

Vous n'avez pas bougé, contemplant toujours la poudre d'or flamboyante, lorsqu'une haute silhouette encapuchonnée franchit le bord du cratère. Dès qu'il vous aperçoit, le personnage cesse ses incantations et se baisse pour ramasser un tesson de cristal dans sa main squelettique. De ses doigts aiguisés, il en effile prestement chaque extrémité, le transformant sous vos yeux en un redoutable javelot de cristal qu'il lance avec une violence inouïe. Instinctivement, vous levez votre épée pour

parer le coup. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [360](#). S'il est supérieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [274](#).

229

Vous n'êtes pas encore mûr pour rivaliser avec les légendaires acrobates de Granat ! En effet, vous avez tellement sous-estimé la distance à franchir pour atteindre l'ouverture qu'au lieu d'attraper la prise visée, vous plongez à terre la tête la première. Le choc est brutal et votre épaule vous fait horriblement souffrir. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Tandis que vous reprenez lentement vos esprits, vous avez l'impression de voir la cabane descendre vers vous. D'abord, vous croyez à une hallucination due à la violence du choc. Mais non ! Les pilotis de la cabane sont bel et bien en train de se plier ! Bientôt, l'ouverture est à votre portée et vous vous y introduisez. Rendez-vous au [372](#).



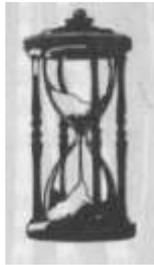
230

Vous redescendez la galerie en courant à toutes jambes vers la rivière, regardant sans cesse en arrière de peur de voir la bête à vos trousses. Brusquement, vous trébuchez sur quelque chose... Un tentacule ! Rendez-vous au [343](#).

231

Plus avant dans la forêt, des bouquets de champignons malodorants poussent de part et d'autre du sentier. Mieux vaut éviter de les effleurer, au cas où ils seraient chargés de spores empoisonnées. Il vous revient en mémoire maint conte sinistre

décrivant les forêts méridionales où l'infortuné voyageur se perd dans un dédale de sentiers mouvants, tournant en rond jusqu'à ce que faim et épuisement aient raison de lui. Vous finissez par arriver à une bifurcation. Allez-vous prendre le sentier qui descend en pente douce sur la gauche (rendez-vous au [213](#)) ou celui qui pique sur la droite (rendez-vous au [32](#)) ?



232

En vous laissant rouler vous parvenez à éviter le coup, mais ce faisant vous atterrissez dans le brasier. Bien qu'il soit presque éteint, vous vous brûlez féroce­ment au contact des charbons ardents. Vous perdez **2** points d'ENDURANCE. Vous brossez précipitamment votre tunique roussie pour ôter les braises qui menacent de vous transformer en torche vive et vous vous retrouvez désarmé face à votre adversaire, un Elfe Noir ; derrière lui, deux autres spécimens de sa race vous fixent en silence. Comme vous n'avez pas d'arme, votre HABILITÉ se trouve diminuée de 2 points et vous ne pouvez infliger aucun Coup Mortel.

Premier ELFE NOIR HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous parvenez à récupérer votre épée avant que les deux autres Elfes ne se jettent sur vous. Rendez-vous au [120](#).

233

Vous plongez dans la rivière mais, alourdi par votre équipement, vous vous épuisez à résister au courant tumultueux, sans parvenir à gagner l'autre rive. Dès que le Troll vous aperçoit, il vous jette des pierres. A vous débattre ainsi dans les eaux tourmentées, vous constituez une cible rêvée. D'ailleurs une grosse pierre qui vous atteint en pleine tête a vite raison de votre résistance et, à demi assommé, vous êtes emporté par le courant. Pour comble de malchance, votre épée s'échappe de son fourreau et se perd dans les flots furieux tandis que, fouetté et malmené, vous perdez connaissance. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [89](#).

234

En descendant dans la cour, vous entendez un hurlement à vous glacer le sang. Vous vous précipitez aussitôt vers la porte la plus proche, celle de la cuisine. Là, le spectacle est d'une horreur insoutenable. Une créature transformée en torche vive se tord dans les flammes en titubant à travers la pièce, tandis que les domestiques affolés l'aspergent de grands seaux d'eau - en vain. Au bout de quelques secondes, l'infortuné s'effondre à terre, en proie aux ultimes convulsions. La cuisinière se tourne vers vous.

- C'est Janas, le page, explique-t-elle. Il est entré ici comme un fou en se frappant la poitrine et il est allé se jeter droit dans le brasier. Le jeune garçon est mort. Bien que bouleversé par

cette étrange tragédie, vous devez partir. Vous ne pouvez rien faire de plus ici. Rendez-vous au [140](#).

235

Mettant pied à terre, vous faites face bravement à la foule des paysans aux yeux vides. Les porteurs déposent le palanquin et il en descend un homme richement vêtu, au visage défiguré par d'innombrables cicatrices et aux yeux brillants de cruauté. La horde silencieuse reste immobile comme une armée de statues



235 Les porteurs déposent le palanquin et il en descend un homme richement vêtu, les yeux brillants de cruauté.

mais, d'un geste calme et résolu, l'homme leur fait signe d'avancer. - Vous allez payer pour le massacre de mes serviteurs ailés, dit-il. Et le prix en est votre vie. Vous voici donc devant le sinistre général de cette armée. Le destin de Kallamère repose entre vos mains. Si vous possédez la bouteille du Filou Farceur et que vous souhaitiez l'exhiber, rendez-vous au [55](#). Sinon, si vous connaissez la Botte Volante et que vous désiriez l'employer, rendez-vous au [260](#), à moins que vous ne préfériez attaquer l'homme (rendez-vous au [65](#)).

236

La corde disparaît par le trou de la cheminée au moment précis où les villageois font irruption dans la cabane, apparemment soulagés de vous trouver encore en vie. L'étrange bourdonnement s'évanouit et vous vous précipitez à l'extérieur pour regarder le ciel. Là-haut, un énorme objet en forme de courge, absurdement suspendu dans le ciel étoilé, se découpe sur la lune. Vous le regardez se perdre dans le lointain, puis vous vous tournez vers les villageois que vous avez choisi de protéger, blottis pathétiquement autour de vous comme des enfants craintifs. Vous avez abandonné votre véritable mission pour vous consacrer à ce modeste hameau. Kallamère est condamnée et votre aventure s'achève ici, dans un obscur dévouement.

237

Vous avancez prudemment ; de plus en plus d'ombres s'agitent sous la surface cristalline. Les craquements s'amplifient et, soudain, une fissure se dessine presque sous vos pieds. Le cristal se brise en mille éclats et une forme noire surgit de la glace, vous aspergeant d'une eau noire et huileuse, puis s'élance vers les nuages sans que vous puissiez l'identifier. La situation est de plus en plus périlleuse et vous avancez lentement sur le cristal mouvant, cherchant une prise stable. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABiLETÉ**, rendez-vous au [339](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABiLETÉ**, rendez-vous au [93](#).

238

Découragé, vous faites demi-tour vers votre cheval, mais vous trébuchez. Quelque chose de visqueux vient de s'enrouler autour de votre jambe. Un énorme serpent ! Il ne manquait plus que cela ! Furieux, vous vous apprêtez à lui trancher la tête d'un bon coup d'épée, lorsque le serpent prend la parole d'une voix douce.

- Vous ne me reconnaissez pas ? demande-t-il tranquillement. Je suis Caducéus. Bythos a fui dans l'Abysses. Vous devez le poursuivre là-bas si vous tenez à sauver ce peuple, car Enthymésis a échoué. Dans cette vallée, la rivière s'enfonce sous terre jusqu'à une grotte dont une porte donne accès au royaume de Bythos. Maintenant, partez sans perdre un instant.

Sur ces mots, il s'éclipse sans bruit et vous regagnez la rivière en hâte. Vous vous embarquez à califourchon sur un rondin et vous voilà dérivant au fil du courant sur votre radeau de fortune. Rendez-vous au [89](#).

239

Vous vous éveillez dans une cellule humide, tout endolori par les coups (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). En revanche, on vous a laissé tous vos effets à l'exception du Poing d'Or (que vous rayez de votre *Feuille d'Aventure*). Après des heures d'angoisse à attendre que l'on s'occupe de vous, que l'on vous révèle enfin de quel crime vous êtes accusé, vous entendez enfin la clef tourner dans la serrure. Un prêtre à l'air austère pénètre dans votre cellule et vous annonce que vous allez être libéré sur ordre de Lady Dunihasade. Sans autre explication, il vous conduit hors du Temple et vous rend votre monture. Une fois de plus, vous vous remettez en route. Cochez deux cases du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [7](#).

240

Le carreau ricoche sur la grille de métal et le geôlier lait un bond en arrière sans vous laisser le temps de recharger. Il s'en va en ricanant, vous abandonnant a votre sort. Rendez-vous au [352](#).

241

Vous parvenez à dévier la trajectoire du javelot. Le Récolteur se baisse pour ramasser un autre morceau de cristal, mais vous êtes plus rapide. D'un bond, vous êtes sur lui avant qu'il ait le temps de vous lancer le cristal.

RÉCOLTEUR HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [318](#).



242

Vous devez affronter les gardes.

HABILITÉ ENDURANCE

Premier GARDE	7	8
Second GARDE	6	7

Il va falloir combattre les deux gardes à la fois. Au début de chaque Assaut, décidez lequel vous allez affronter. Vous mènerez le combat contre lui selon les règles normales. Lancez également deux dés afin de déterminer votre Force d'Attaque contre l'autre garde, puis deux dés pour définir sa Force d'Attaque contre vous

durant cet Assaut. Si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne, vous ne parviendrez pas à le blesser, mais seulement à parer son coup. Si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, il vous blessera en revanche tout à fait normalement. Si vous venez à bout des deux gardes, rendez-vous au [150](#).

243

Vous passez plusieurs heures à arpenter la forêt à la recherche de nourriture pour le serpent. Cochez une case du *Sablier du Destin* et retournez au [395](#), puis faites une nouvelle tentative. Si, durant votre quête, votre Temps ou votre total de CHANCE s'est épuisé, votre aventure s'achève ici.

244

A proximité des marionnettes, vous posez le pied sur une surface glissante et vous manquez de tomber. Il s'agit d'une empreinte de pas verdâtre et visqueuse, suivie d'autres encore, entre le placard et la table puis de nouveau vers le placard. Sur le placard, une rune barbouillée grossièrement représente une simple flèche. Si vous ouvrez l'armoire l'épée au poing, prêt à frapper, rendez-vous au [76](#). Si vous l'ouvrez normalement, rendez-vous au [37](#).

245

Une haute silhouette encapuchonnée descend dans le cratère en chantant. Sans interrompre sa litanie, le personnage recueille cérémonieusement la poudre d'or et l'enfouit dans un sac de soie. Les paroles de son chant sont étranges. Inlassablement, il psalmodie : - Breuvage pour mon Maître ! Breuvage pour Bythos ! Le breuvage magique fait le Maître de l'Abyse !

Si vous vous jetez sur lui pour l'attaquer, rendez-vous au [154](#). Si vous vous faufilez le long du bord du cratère de manière à le surprendre, rendez-vous au [40](#). Si vous le suivez, rendez-vous au [112](#).



246

La manœuvre réussit parfaitement. Empoignant sa main armée, vous lui lancez de l'autre poing un bon coup dans la mâchoire qui lui fait perdre l'équilibre. Une torsion du poignet lui fait lâcher son couteau et vous l'envoyez rouler à terre. C'est alors seulement que vous reconnaissez les traits, altérés par l'âge de Barolo, votre vieux maître d'armes. Il a bien changé au cours des dernières années... Il a même une jambe de bois. Malgré la brutalité de la rencontre, il paraît ravi de vous retrouver. - Toujours aussi vaillant, hein, mon garçon ! dit-il avec un large sourire. Tu as de la chance que j'y sois allé doucement, sinon à l'heure qu'il est tu serais déjà ficelé comme un rôti sur un plat d'argent. Rendez-vous au [216](#).

247

Une puissante poussée des jambes vous propulse vers le fond. Lorsqu'enfin votre main se pose sur la poignée de la fabuleuse épée, vos poumons sont sur le point d'éclater. Le sang bat violemment contre vos tempes. Tous vos efforts sont vains pour dégager l'épée et vos dernières réserves d'air s'échappent dans un chapelet de bulles. Désespérément, vous battez des jambes pour regagner la surface, mais vous restez coincé entre deux des barres les plus basses. Très vite, l'eau envahit vos poumons et, maudissant votre fatale convoitise, vous sombrez dans l'inconscience.

248

Vous échappez au Troll, l'abandonnant à la digestion de son pesant repas, et vous regagnez la rivière. De là, vous suivez d'un pas vif le chemin qui la longe. Rendez-vous au [133](#).

249

Vous mettez pied à terre et vous vous approchez prudemment du ballot. Vous vous rendez d'ailleurs compte qu'il s'agit en réalité d'un cadavre. Non sans répulsion, vous retournez le corps et vous reconnaissez, avec horreur, les traits familiers de Sophie de Sablenoir. Une sensation de brûlure cuisante vous fait aussitôt retirer la main. Une substance visqueuse, grisâtre, a rongé toute la partie inférieure du corps de Sophie. Sans doute avait-elle été envoyée en éclaireur à la rencontre de l'armée ennemie. Mais l'heure n'est pas aux supputations, il faut agir, et vite ! Si vous poursuivez votre mission en rejoignant l'armée au nord, rendez-vous au [301](#). Si vous décidez de mener à bien la mission de Sophie et de partir en éclaireur vers l'est, cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [329](#). Si vous retournez à Kallamère rendre compte de ce que vous avez vu, cochez une case et rendez-vous au [394](#).

250

Les anciens prisonniers absorbent chacun une gorgée du liquide bleu. Un à un, ils s'évanouissent dans une lueur bleuâtre et vous vous retrouvez bientôt seul, avec les Serviteurs pour seuls compagnons. Contemplant tristement le fond de la marmite vide, vous-vous demandez combien de temps il vous faudra encore attendre avant que les Serviteurs ne puissent la remplir à nouveau. Les Serviteurs tentent de vous rasséréner en vous expliquant que vous détenez, en qualité de Maître de l'Abysse, le pouvoir de tous les objets magiques d'Allansia qui se sont égarés dans ce royaume, mais c'est une bien piètre consolation pour un exilé. Si vous avez la blessure qui change de couleur, rendez-vous au [400](#). Sinon, rendez-vous au [119](#).



250 *Les prisonniers absorbent chacun une gorgée
du liquide bleu et s'évanouissent dans une lueur bleuâtre.*

251

Une chevauchée endiablée vous conduit au village et vous freinez des quatre fers devant ses portes ouvertes. Une longue colonne de villageois à l'air hébété en sort en silence et s'engage sur le chemin qui descend dans la vallée. Vous les hélez, mais ils ne prennent pas même la peine de tourner la tête. Perplexe, vous vous approchez. Une silhouette élégamment vêtue se détache des villageois et s'avance d'un pas nonchalant. L'homme ronge une côte de porc d'un air distrait. Jetant l'os par-dessus son épaule, il vous fixe d'un regard pénétrant. - Ah, c'est vous ! dit-il, visiblement satisfait.

Emparez-vous de ce misérable ! reprend-il avec un geste désinvolte à l'adresse de ses hommes. Sur ces mots, il regagne le village. Rendez-vous au [113](#).



252

En sortant de la cour, vous songez soudain que vous n'avez pas vu trace des héros à qui avait été confiée la mission de défendre la cité, à l'exception de Lutaure, qui assistait aux funérailles. Qu'a-t-il bien pu en advenir ? En vous livrant à une enquête discrète à l'auberge du Perroquet en Cage, vous découvrez que tous ont été victimes d'accidents fâcheux. L'un d'eux a fait une mauvaise chute au cours d'une promenade nocturne sur les remparts. Un autre s'est embroché en manipulant une arbalète. Un troisième encore a été retrouvé empalé sur l'une des épées que brandit la Statue de la Justice. A Kallamère, les occasions de connaître une fin prématurée sont nombreuses et celle qui vous est réservée est particulièrement bizarre. Un soir, vous descendez une rue déserte, lorsque... Couic

253

Aucun des Murkurons n'a remarqué votre intrusion. Trois d'entre eux sont arc-boutés contre la porte, tandis que le quatrième psalmodie une formule magique. De ses doigts se dégage une lueur de feu. Au moment où il s'aperçoit de votre présence, il s'arrête net, le visage décomposé par l'effroi. - Ylech'nya Pipphen ! dit une voix dans votre tête. Si vous attaquez le Murkuron, rendez-vous au [173](#). Si vous vous élancez vers la porte, rendez-vous au [48](#).

254

Sous les frêles pilotis une ouverture est ménagée dans le plancher de la cabane, juste au-dessus de vous. Seulement, comment se hisser jusque là-haut ? C'est alors qu'à votre immense stupeur la cabane s'abaisse en pliant ses pilotis. Vous en profitez pour vous placer exactement sous l'ouverture. Rendez-vous au [372](#).

255

Il constitue une proie facile, car il se tord tellement de rire qu'il ne peut rien faire pour esquiver la lame qui jaillit de votre main. La lame l'atteint en plein ventre et son rire retentit encore lorsqu'il commence à tituber. Rendez-vous au [302](#).

256

A en juger par les profonds sillons qui strient la chaussée, la route doit être très fréquentée, mais pour l'heure vous ne croisez aucun voyageur. Sur les pentes le long de la route, la végétation se fait plus touffue et vous chevauchez bientôt dans une épaisse forêt. Soudain, au détour d'un virage surgit une bête écumante qui fonce au triple galop dans votre direction. C'est un bœuf, mais la panique lui a donné des ailes ! Il passe en trombe, mugissant comme un forcené. Un peu plus loin, la carriole à laquelle il était attelé est couchée dans le fossé, à côté de la carcasse d'un autre bœuf. Pourtant, il semble que quelque chose



256 *Il vous semble que quelque chose bouge derrière
la carriole couchée dans le fossé.*

bouge derrière le véhicule. Vous entendez même des bruits de succion répugnants. Vous vous approchez prudemment. Brusquement, votre cheval se met à hennir et une forme drapée dans des hardes noires se redresse. Vous ne pouvez distinguer les traits sous la capuche, mais vous sentez un regard haineux posé sur vous. Avec un hurlement inhumain, la créature bondit et disparaît dans les taillis. Si vous lui donnez la chasse, rendez-vous au [296](#). Si vous préférez examiner le bœuf et la carriole, rendez-vous au [13](#).

257

Vous vous élancez sur le Récolteur, mais lui prépare promptement un autre javelot. Rendez-vous au [105](#).

258

La potion a un goût aigre, mais il s'agit d'une potion de Bonne Fortune. Elle rétablit votre total de **CHANCE** à son niveau de départ et augmente de 1 point votre total de départ de **CHANCE**. Retournez au paragraphe dont vous venez.

259

Vous lancez votre épée sur le geôlier en priant le Ciel qu'elle veuille bien passer entre les barreaux de la grille. Avec une précision magistrale, elle se plante en plein cœur, foudroyant l'odieux personnage au beau milieu d'un ricanement. Il s'effondre sur la grille, les clefs de la trappe dansant au bout de ses doigts. Vous escaladez la paroi rugueuse du puits, tandis que Ramédès se propulse sous le geôlier et passe la main à travers la grille pour s'emparer des clefs. Après cet exploit, sortir est un jeu d'enfant ; vous vous accordez quelque répit pour vous remettre. Rendez-vous au [10](#).



260

Votre épée vole vers l'ennemi, mais il est encore trop rapide pour vous. Sa propre épée jaillit du fourreau et envoie la vôtre rouler à terre. - Vous n'êtes pas seul à connaître cette botte, ricane-t-il.

Puis il lance son arme sur vous. Vous n'avez pas le temps d'esquiver le coup et l'épée vous transperce la poitrine de part en part.

261

Vous vous approchez du puits, mais une dizaine de paysans costauds et résolus se dressent en travers de votre route.

- Passe ton chemin ; tu n'as rien à faire ici, voleur de chevaux ! crient-ils.

Comme ils n'ont pas l'air du genre à qui on peut faire entendre raison, vous préférez piquer des deux et sortir du village. Rendez-vous au [7](#).

262

Vous rassemblez rapidement vos effets et vous escaladez la fenêtre. Alors que vous commencez la descente le long de la façade, la porte cède et les flammes s'engouffrent dans la chambre, brûlant tout sur leur passage. Vous êtes maintenant assez près du sol pour sauter. Vous atterrissez lourdement, mais indemne. Rendez-vous au [111](#).

263

En pénétrant dans la mare de sable, vous vous sentez irrésistiblement attiré. Vous vous enfoncez plus avant dans cette masse mouvante dans laquelle vos pieds s'engloutissent et vous en avez jusqu'aux genoux. En quelques secondes, vos jambes sont paralysées et le sable vous enserre jusqu'à la taille. Il continue de vous aspirer. Vos épaules, puis votre cou

disparaissent, et c'est maintenant au tour de votre tête de couler. Vous prenez une profonde inspiration, priant le Ciel que ce ne soit pas la dernière. Rendez-vous au [383](#).

264

Vous dépliez le billet, sur lequel sont inscrits les mots suivants : « Prenez garde ! Des milliers d'yeux vous observent ! » Que peut bien signifier cet étrange message ? Vous vous le demandez. Mais vous êtes tiré de vos réflexions par Dunihazade d'Ichtiyan. Elle vous a posé une question et s'impatiente d'attendre la réponse. Son air courroucé vous fait craindre de l'avoir offensée. Soudain, un frisson vous parcourt l'échine. Vous êtes certain que quelqu'un dans la pièce vous observe attentivement, un peu trop attentivement. Le banquet s'achève et il est temps de préparer votre départ. Rendez-vous au [234](#).

265

Couvert de fourmis qui vous infligent mille morsures cruelles sur tout le corps, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. N'ayant pas réussi à les déloger en vous roulant dans^J la poussière, en désespoir de cause vous arrachez vos vêtements. Vous vous brossez le corps à grands coups de feuilles, puis vous battez vos vêtements contre un tronc d'arbre, afin de les débarrasser de cette vermine. Rendez-vous au [58](#).



266

Vous voyant saisir la chaîne, Bythos pousse un rugissement de fureur et vous lance un violent coup de poing dans l'estomac. Vous suffoquez, d'autant qu'un souffle glacial vous est arraché de la poitrine. Si vous lâchez la chaîne pour attaquer Bythos, rendez-vous au [196](#). Si vous soufflez sur lui, rendez-vous au [380](#).



267

La nuit est tombée et vous êtes étendu sur votre paille, les yeux grand ouverts, essayant de mettre un peu d'ordre dans les événements de la journée. Bien qu'absorbé dans vos réflexions, vous sentez brusquement vos poils se hérissier et un frisson vous parcourir l'échine. Dans le silence, tous les sens à l'affût, vous détectez un bourdonnement familier, à peine perceptible. Votre ennemi est dans la place ! Vite, vous attrapez votre épée et vous vous précipitez dans la cour. Une ombre noire s'échappe du donjon et s'élève dans le ciel étoilé. Le donjon est la résidence de la noblesse de Kallamère et sa tour centrale abrite les appartements privés de Lady Carolina et sa salle d'audience. La créature ailée ne venait pas de la tour qui surmonte le donjon, mais d'une fenêtre du donjon lui-même. Cochez une case du *Sablier du Destin*. Si vous voulez explorer la forteresse, rendez-vous au [342](#). Si vous retournez à votre paille, rendez-vous au [165](#).



268 *Une main humaine noire de fourmis émerge de l'ouverture circulaire du monticule.*

268

Un peu plus loin, le sentier débouche sur une clairière, au milieu de laquelle s'élève un monticule de terre molle doté d'une ouverture circulaire très propre ménagée juste au-dessus du sol. La chose serait banale s'il n'en sortait une main humaine étrangement noire qui gratte fébrilement dans la terre meuble, comme à la recherche d'une prise. Horreur ! En réalité cette main est noire de fourmis : par milliers elles grouillent sur la peau. Si vous vous précipitez au secours de l'infortuné, rendez-vous au [300](#). Si vous préférez ne pas prendre ce risque, rendez-vous au [211](#).

269

A votre approche, le Troll jette un regard méfiant autour de lui. Ses gros yeux se portent successivement sur le carreau d'arbalète planté dans son épaule, puis sur l'arbalète attachée à votre ceinture, et vous pouvez littéralement suivre le cheminement de l'idée dans son cerveau. Les Trolls ont beau être stupides, ils n'oublient jamais quelqu'un qui les a blessés. Il se redresse alors d'un bond et charge, brandissant l'arbuste comme un gourdin.

TROLL HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [207](#).

270

Si vous avez une sarbacane, rendez-vous au 2. Sinon, si vous n'avez pas encore examiné de près les marionnettes ni le placard, c'est le moment de le faire (rendez-vous au [244](#)), à moins que vous ne préfériez sortir de la maison sans tarder et quitter le village (rendez-vous au [22](#)).

271

Tirant un carreau du carquois, vous visez et vous tirez. Mais, au lieu de filer dans la direction voulue, le carreau décrit une courbe paresseuse et retombe mollement sur le sol, très loin de sa cible. Rendez-vous au [322](#).

272

Vous vous plaquez contre la paroi, retenant votre souffle, tandis que les pas du garde se rapprochent. Arrivés à votre hauteur, les pas s'arrêtent et une voix retentit.

- Allez, debout; vous, là ! Et tout de suite ! ordonne l'homme d'un ton peu amène. A contrecœur, vous vous redressez en pivotant sur les talons face au garde, qui vous tient en joue avec son arbalète. Il appelle du renfort et vous êtes encerclé par une dizaine de gardes, qui vous escortent sur le chemin de ronde jusqu'au corps de garde. Après vous avoir longuement sermonné et menacé des pires châtiments en cas de récidive, on vous laisse regagner votre chambre. Pour plus de sûreté, un garde est chargé de veiller que vous cessiez d'entreprendre ce genre de promenades nocturnes. Rendez-vous au [165](#).

273

Le sentier s'enfonce au cœur de la forêt et vous le suivez encore pendant une heure peut-être, sans que rien vienne rompre la monotonie du sous-bois. Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [366](#).

274

Vous avez mal calculé votre parade : le javelot se plante dans votre épaule sans rencontrer de résistance. Tirant sur le manche pour extraire l'arme, vous constatez avec horreur que votre corps se cristallise. Il n'y a plus rien à faire. Votre aventure s'achève ici. Brr !

275

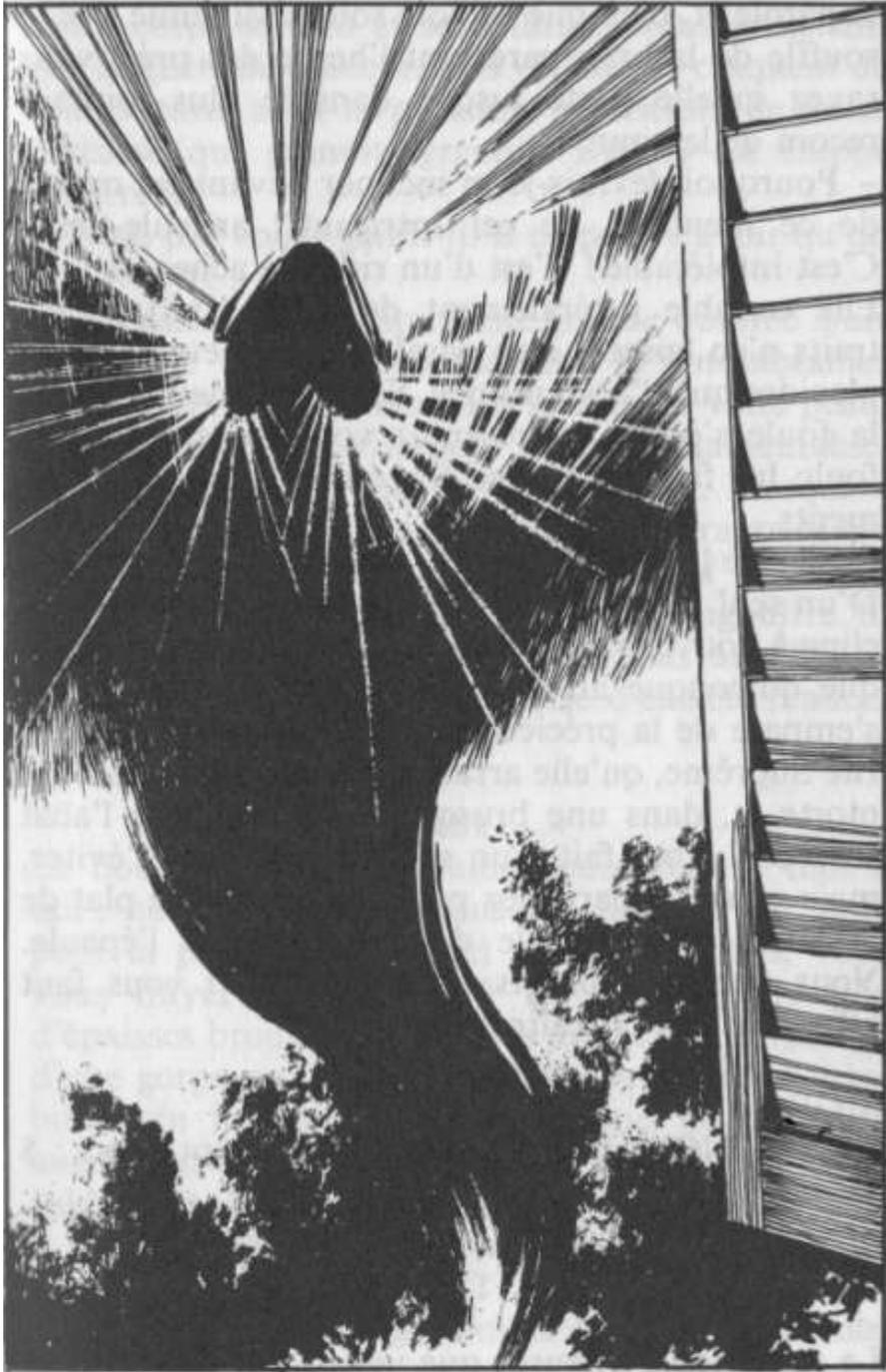
Si vous avez bu le breuvage de Bythos, rendez-vous au [280](#). Si vous détenez le Poing d'Or et que vous souhaitez l'exhiber, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez attaquer Bythos à l'épée, rendez-vous au [78](#).

276

Au matin, vous êtes réveillé par une animation et un brouhaha inhabituels. En glissant un œil par une fente du mur de l'écurie, vous constatez que, dans la cour, les domestiques s'activent et courent dans tous les sens, occupés à dresser une sorte d'estrade peu élevée et une tribune en retrait. Bientôt, plusieurs prêtres sortent du palais, chargés d'un cercueil qu'ils posent avec d'infinies précautions sur l'estrade. A en juger par le cérémonial qui entoure l'opération, il ne peut s'agir que du cercueil de Lady Carolina. Son corps doit vraisemblablement être exposé afin que ses sujets lui rendent un ultime hommage. Madérios, Duni hazade d'Ichtiyan, Asia Alboudour et Sige la Silencieuse arrivent iour à tour et prennent place sur la tribune. Enfin, les gardes ouvrent les portes tout grand pour laisser défiler la population. Lorsque la cour fourmille de monde, vous vous décidez à quitter votre cachette pour vous mêler à la foule. Rendez-vous au [344](#).

277

Vous retournez dans la rivière qui vous emporte rapidement dans ses flots. Arrivé aux barreaux de fer, vous constatez qu'ils sont inébranlables. Peut-être existe-t-il un autre moyen de les franchir ? En tâtant des pieds, vous vous rendez compte que les barreaux s'enfoncent profondément sous la surface de la rivière. Si vous regagnez la rive à la nage pour explorer la galerie, rendez-vous au [24](#). Si vous tentez de passer sous la grille, rendez-vous au [127](#).



278 *Une forme, flottant dans de vastes vêtements noirs, voltige au-dehors, juste devant votre fenêtre.*

278

Vous vous tournez et retournez dans tous les sens, incapable de trouver le sommeil. Déduisez 2 points d'ENDURANCE et cochez une case du *Sablier du Destin*. Tandis que vous fixez de vos yeux grand ouverts la lucarne du plafond, vous êtes brusquement alerté par une odeur chaude et âcre. Fronçant le nez, vous essayez de la localiser. C'est votre chambre elle-même qui est envahie par un tourbillon de fumée ! Un rai de lumière rougeoyante filtre sous la porte et la chaleur donne un avant-goût de l'enfer. A ce moment précis, un gros bourdonnement en provenance de la fenêtre détourne momentanément votre attention de la porte. Une forme, flottant dans de vastes vêtements noirs, voltige au-dehors, juste devant votre fenêtre. Si vous vous précipitez pour attaquer la créature à poings nus, rendez-vous au [188](#). Si vous allez d'abord ramasser votre épée, rendez-vous au [361](#).

279

Avec une grâce accomplie, Sige quitte son siège et jette un long regard à la ronde. De sa démarche lente et souple, elle s'avance vers le cercueil et reste d'abord immobile, dans un profond recueillement. Elle se penche au-dessus du visage de Carolina, puis s'arrête net et se redresse. Face à la foule, elle prend

la parole et, bien que sa voix soit aussi ténue que le souffle de la brise caressant l'herbe des prés, vous savez qu'elle porte jusque dans le plus lointain recoin de la cour.

- Pourquoi devrais-je m'incliner devant les ordres de ce menteur, de cet intrigant ? articule-t-elle. C'est intolérable ! C'est d'un ridicule achevé !

Elle tremble littéralement de rage, pourtant ses traits n'en laissent rien paraître et demeurent aussi placides qu'à l'accoutumée. Soudain, une voix dans la foule s'écrie : « Présentez vos respects ! » et la foule lui fait écho avec force cris et applaudissements.

- Silence ! ordonne Sige.

D'un seul mot, elle fait taire la foule. Puis elle s'incline à nouveau au-dessus de Carolina. Mais, avant que quiconque ait compris ce qui se passait, elle s'empare de la précieuse Épée, l'insigne de l'Autorité Suprême, qu'elle arrache aux doigts raidis de la morte et, dans une brusque volte-face, elle l'abat sur vous. Vous faites un saut de côté pour l'éviter, mais vous n'y parvenez pas tout à fait et le plat de la lame vous entaille douloureusement l'épaule. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Il vous faut affronter Sige la traîtresse.

SIGE LA SILENCIEUSE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [384](#).

280

La sensation de nausée que vous aviez ressentie en buvant le breuvage de Bythos se manifeste de plus belle. En proie à de violents haut-le-cœur, vous assistez, incrédule, à votre propre métamorphose ;

vos corps se tord et se déforme, vous arrachant des hoquets de douleur. Vos vêtements craquent de toutes parts sous la pression irrésistible de votre carcasse qui grandit, grandit. Bythos est frappé d'horreur.

- Non, pas vous ! gémit-il. Il ne peut y avoir qu'un seul Maître !

Se ressaisissant, il inspire une grande bouffée d'air et souffle son haleine glaciale. D'innombrables petits cristaux se forment à la surface de votre peau, puis fondent aussi vite pour s'égoutter lamentablement à vos pieds. Vous avancez sur lui. Il esquive d'un bond et s'élançe vers le mur. Frappant de toutes ses forces avec ses deux poings réunis, il perce un vaste trou dans la paroi et s'y engouffre. Si vous lui emboîtez le pas, rendez-vous au [299](#). Si vous quittez la pièce par la porte d'entrée, rendez-vous au [354](#).

281

Le bourdonnement s'affaiblit puis s'éteint tout à fait ; néanmoins vous vous félicitez d'avoir opté pour la prudence. Bravant ronces et orties, vous vous frayez un chemin à travers une muraille d'épaisses broussailles et vous arrivez en surplomb d'une gorge profonde. Vous avez beau explorer les bords du précipice, scruter le fond de la «gorge, aucune trace de votre proie. Elle a disparu inexplicablement. Rendez-vous au [139](#).

282

Aléthéia est découragée, mais le Troll que vous avez vu sur les bords de la rivière vous revient à l'esprit. Il traînait un arbuste derrière lui. En quelques mots, vous décrivez l'arbre. Il s'agit bien du Jerra !

- Vous devez partir sur-le-champ récupérer ses feuilles, dit-elle d'un ton sans appel. C'est moi qui commande tous les chemins de la forêt mouvante. Suivez le sentier et vous arriverez à la rivière. Lorsque vous aurez les feuilles, le sentier vous ramènera automatiquement à la clairière dans laquelle vous avez laissé votre cheval. Mais surtout, veillez à ne jamais revenir ici. Je ne serai pas aussi accueillante la deuxième fois ! Vous vous hâtez de quitter la cabane et vous prenez le seul sentier qui part de la clairière. En quelques minutes, vous atteignez l'endroit de la rivière où vous avez vu le Troll. Il vous suffit de suivre ses empreintes grossières dans le sol meuble. Conformément à vos espérances, vous le découvrez un peu plus loin, accroupi au bord d'un grand trou dans lequel il tente désespérément de planter l'arbuste. Si vous avez tiré sur le Troll lors de votre dernière rencontre, rendez-vous au [269](#). Sinon, rendez-vous au [122](#).

283

Méma agrippe fermement ses deux petites mains à la crinière de votre jument. Soudain, elle pousse un gémissement de terreur, et pointe le doigt dans la direction de l'armée noire. D'abord, vous ne voyez pas ce qu'elle veut vous montrer, puis vous remarquez

un nuage noir vibrant qui flotte dans l'air. Si vous avez débarrassé Méma de son enduit verdâtre, rendez-vous au 16. Sinon, rendez-vous au [69](#).

284

Une étincelle jaillit de l'amadou et enflamme un coin de l'étoffe sèche. Arrondissant votre main autour de la timide flamme pour la protéger, vous vous mettez à souffler frénétiquement, mais vous ne parvenez qu'à l'éteindre. Pour comble de malchance, dans votre précipitation vous avez lâché votre briquet. Levant les yeux, vous constatez que le nuage de frelons noirs est presque au-dessus de vous. Rendez-vous au [113](#).

285

Le liquide brunâtre a un goût sucré, ma foi, pas désagréable du tout, que votre estomac semble lui aussi apprécier. Au bout d'un instant, vous notez pourtant une sensation de fourmillement dans les pieds. Mais, comme rien d'autre ne se produit, vous ne vous en inquiétez pas. D'ailleurs, les fourmis ne tardent pas à disparaître. Retournez au paragraphe dont vous venez.

286

Une simple poussée suffit à déséquilibrer la statue, qui vacille, bascule et se brise en mille morceaux. Sige se relève gracieusement au milieu des éclats de cristal et s'incline devant vous. - Vous pouvez compter sur m» gratitude éternelle, dit-elle. En échange, je vais vous donner quelque chose : le secret du pouvoir de Bythos. Sachez que, sur cette planète, les objets magiques et les sortilèges sont sans pouvoir ; en revanche, l'acier de Fangtane, lui, blesse et tue pour de bon. Bythos est sans défense contre une telle lame, alors ne vous laissez pas posséder. A bon entendeur, salut ! Sur ces mots, elle disparaît à grandes enjambées dans la brume. Vous tentez de la suivre, mais vous ne tardez pas à la perdre de vue. Vous continuez de marcher jusqu'au moment où un craquement de mauvais augure vous alerte. Rendez-vous au [237](#).

287

Vous n'avez pas été bien inspiré de couper à travers champs, car vous perdez un temps précieux à chercher le meilleur chemin pour contourner un petit bois, avant de revenir sur un sentier. Cochez deux cases du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [7](#).

288

Les murailles altières paraissent beaucoup moins solides vues de l'intérieur. Derrière elles se terre toute une cité terrifiée ; la peur suinte sur les visages. Tournant le* dos à la fenêtre, vous posez les yeux sur le miroir richement décoré qui lui fait face, regardant votre propre reflet sans vraiment le voir. Dans quelle aventure insensée vous êtes-vous encore laissé entraîner ? La qualité de héros ne vous empêche pas d'avoir peur, et même très peur. Derrière votre image, le reflet flou de la fenêtre jette une ombre toujours plus noire. Soudain, la nuit tombe complètement, à l'exception d'une faible lueur rougeâtre. Quelque chose gratte à la vitre. Vous voudriez vous retourner, mais vous êtes incapable de détacher vos yeux du miroir. Une créature horriblement balafrée, à la peau jaune comme du parchemin, se glisse par l'entrebâillement de la fenêtre. Derrière elle, des dizaines de mains aux doigts tordus s'agrippent au rebord tandis qu'elle avance et tend son bras difforme pour toucher votre épaule. Avec un hurlement de terreur, vous faites volte-face pour affronter le monstre (rendez-vous au [174](#)).

289

Le géolier gît à vos pieds, mais vous savez qu'il est trop tard pour arracher le prisonnier à son destin

horrible. La première chose à faire est de trouver un endroit où passer la nuit en sûreté. Si vous souhaitez vous cacher dans l'écurie, rendez-vous au [137](#). Si vous regagnez votre réduit, avec les domestiques, rendez-vous au [165](#).



288 Vous voyez dans le miroir une créature qui tend son bras difforme pour toucher votre épaule.

290

Vous traversez de riches terres cultivées, propriété des nobles fortunés de Kallamère, jusqu'à ce qu'enfin vous distinguiez dans le lointain la forme massive et rassurante de la Tour de Rangor. Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous ensuite au [67](#).



291

En s'abattant sur le sol de toute sa hauteur, Bythos part d'un rire sarcastique.

- Tu m'as peut-être vaincu, mais le peuple de Kallamère est condamné à errer dans le néant à jamais ! éructe-t-il d'un air cruel. Vous regagnez le palais, où les Serviteurs vous proclament Souverain de l'Abyesse. Mais que vaut votre victoire puisque vous avez failli à votre devoir envers Kallamère ?

292

Vous tombez à genoux et vous pivotez sagement, tentant d'attraper sa main armée avec votre main gauche, tout en le repoussant de la droite. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [246](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [178](#).

293

La bourse de cuir contient un gros médaillon délicatement ouvragé, où le platine s'allie à d'autres métaux rares. Il est incrusté de pierres bleues disposées dans un sceau que vous identifiez sans doute possible comme celui de la Maison de Rangor. Le fermoir ciselé est formé de deux dauphins d'argent étroitement enlacés. Poussé par la curiosité, vous tentez naturellement d'ouvrir le bijou, mais tous vos efforts ne vous permettent pas de forcer le fermoir. Les deux dauphins doivent être réunis par quelque sortilège, c'est la seule explication possible. En désespoir de cause, vous serrez précieusement le médaillon dans votre sac et vous vous installez pour la nuit. Dans la cour, le brouhaha s'est calmé. Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [276](#).

294

Vous vous hissez sur l'anneau, puis vous commencez la lente ascension de la chaîne. Lancez un dé. Si le résultat est compris entre 1 et 4, rendez-vous au [124](#). Si en revanche vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [219](#).

295

- Cette bouillie d'herbes capiteuses que vous portez autour du cou a plus de pouvoir que vous ne pensez, dit la femme. Vous vous êtes sans doute déjà aperçu de ses propriétés insomniaques, je suppose. Mais ses vertus sur cette planète ne sont rien comparées à celles qu'elle a dans l'Abysse. Absorbée dans ce pays magique, elle vous protégera contre l'haleine de cristal du Maître. Absorbée dans nos contrées, elle se contentera de vous écœurer ! Estimez-vous heureux de posséder pareil cadeau, car les herbes de Poa, Maëth et Têth sont rares et précieuses.

Tandis que vous l'écoutez, une masse molle s'abat sur vos épaules. Tournant la tête, vous vous trouvez nez à nez avec un serpent ! Réprimant un frisson de répulsion, vous faites mine de l'attraper pour le jeter à terre, mais il est plus rapide que vous.

En une seconde, ses puissants anneaux se sont enroulés en un épais collier autour de votre cou.

- Je vous présente Caducéus, explique la femme avec un sourire amusé.

Notez sur votre *Feuille d'Aventure* le nom des herbes dans l'ordre d'apparition et rendez-vous au [307](#).

296

D'un bond, vous sautez à terre et vous vous élancez dans le sous-bois à la poursuite du diable noir. Mais, un peu plus loin, un volumineux tronc d'arbre couché en travers du chemin interrompt votre course effrénée. A ce moment, des craquements de branchages suivis d'un bourdonnement sonore vous parviennent des fourrés. C'est certainement votre créature ! Si vous vous précipitez dans la direction d'où vient le bruit, dans l'espoir de rattraper celui qui l'a causé, rendez-vous au [373](#). Si vous préférez avancer prudemment, rendez-vous au [281](#).



297

Vous pataugez aussi vite que faire se peut jusqu'aux marches, poussé par une force invincible hors de ce lieu. Hélas, vos craintes n'étaient pas vaines. En effet, jetant machinalement un coup d'oeil pardessus votre épaule, vous voyez soudain émerger du vin l'homme que vous pensiez avoir tué, et qui avance vers vous en titubant. Votre sang ne fait qu'un tour. Vous grimpez les marches quatre, à quatre, claquez la trappe derrière vous, en prenant soin de la bloquer avec le tonneau. Quand vous sortez de la boutique, les coups de butoir reprennent de plus belle. Rendez-vous au [128](#).



298 *Votre épée se plante dans l'estomac du garde,
qui s'effondre avec un bruit flasque.*

298

Vous inclinez la tête et levez les mains en signe de capitulation. Puis, d'un geste vif comme l'éclair, votre main droite disparaît derrière le dos pour se poser sur votre épée. Avant même que le garde ait pu décocher le moindre carreau d'arbalète, votre épée jaillit du fourreau et se plante dans son estomac. Sans un cri, il s'effondre sur le chemin de ronde avec un bruit flasque. Vous vous hâtez de récupérer votre épée, car il n'y a pas un instant à perdre. Vous pouvez aussi emporter l'arbalète du garde si le cœur vous en dit, bien qu'elle soit plutôt encombrante. Puis vous poussez le corps du haut de la muraille et il s'abat dans la cour. Rendez-vous au [71](#).

299

Bythos fuit à toutes jambes à travers le désert de cristal, mais vous le suivez de près. Il finit par s'arrêter à l'endroit où une chaîne fixée dans le sol par un anneau s'élève droit vers les nuages. Il s'empare de la chaîne et se met à tirer dessus de toutes ses forces. Vous le rattrapez cependant avant qu'il n'ait réussi à briser la chaîne.

BYTHOS HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

N'étant pas autorisé à utiliser votre épée, vous ne pouvez donc pas infliger de Coups Mortels. De même, si vous avez le bouclier de Barolo, vous ne pouvez vous en servir et vous perdez le point d'**HABILITÉ** qu'il vous donne normalement. Si vous êtes vainqueur de Bythos, rendez-vous au [108](#).

300

A peine avez-vous empoigné la main du pauvre diable que les fourmis commencent à grimper de sa main sur la vôtre. Lorsqu'enfin vous l'avez délivré de la fourmilière, votre bras est noir de fourmis sanguinaires. Mais, à la vue de l'homme à qui vous avez porté secours, vous oubliez les fourmis : lui-même en est couvert de la tête aux pieds et le pire est qu'il semble fort bien

s'en porter. C'est un Symbiote, un de ces immondes mutants vivant en symbiose avec les fourmis qui les parasitent, sur un mode de mutuelle coopération. Les fourmis qui mordent vos bras commencent à vous sucer sérieusement le sang (vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**). Vous comprenez que leur rôle est de vous affaiblir, afin que leur hôte puisse mieux venir à bout de vous. Vous devez le tuer avant d'être dévoré vif !

SYMBIOTE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 10

A chaque Assaut que le Symbiote remporte, vous êtes assailli par des centaines de nouvelles fourmis qui se mettent à vous mordre. Notez le nombre d'Assauts remportés par le Symbiote. Lorsqu'il en a gagné trois, vous êtes tellement couvert de fourmis que vous perdez 1 point supplémentaire d'**ENDURANCE** par Assaut. Si vous êtes vainqueur du Symbiote, rendez-vous au [265](#).

301

Le reste de votre voyage se déroule sans incident notable. Parvenu à la frontière septentrionale de Kallamère, vous remettez votre parchemin scellé au Général Yunan. Il n'est guère enthousiaste à l'idée de diviser ses troupes, mais il doit obéir aux ordres de Lady Carolina. Bientôt vous reprenez la route du sud, à la tête cette fois d'une solide colonne de soldats. Après plusieurs jours de chevauchée épuisante, vous apercevez enfin Kallamère du sommet d'une colline. Toujours suivi de l'armée, vous descendez dans la vallée, satisfait d'avoir presque achevé votre mission. Rendez-vous au [182](#).

302

Le Maître des Esclaves s'abat sur le sol et son corps vole en éclats comme un vase de porcelaine. Des éclats s'élève en tourbillonnant une mince volute de fumée noire qui enfle et prend la forme de l'homme que vous venez de tuer. Arborant un sourire arrogant et satisfait, il s'avance vers vous, puis vous enserme dans ses bras et vous soulève de terre. Ses traits flous et fumeux sont tout proches de votre visage et seuls les yeux ont

conservé leur netteté. - Je suis Bythos, le Maître de l'Abysses, dit-il d'un ton de défi. Bien que tu aies détruit mon enveloppe terrestre, je vis encore. Le royaume de Kallamère m'appartient toujours, car je l'ai capturé de l'intérieur. Tu ne me voleras pas ma victoire ! J'ai réduit en esclavage les faibles esprits de ces gens. Ils resteront prisonniers de l'Abysses pour l'éternité. Sur ces mots, la silhouette de fumée se dissipe et vous retombez à terre. Les gens de Kallamère vous entourent, mais leurs yeux sont vides et leurs corps immobiles. Vous ne pouvez rien pour eux. Rendez-vous au [238](#).

303

Vous tirez une nouvelle fois sur la bête. A nouveau, vous êtes récompensé par un hurlement de douleur venu d'en bas, mais au même instant l'homme suspendu à la grille, à bout de forces, lâche prise avec un gémissement désespéré et va s'écraser au fond. Sa chute est aussitôt suivie d'un bruit de succion répugnant et d'un cri sourd, puis les gargouillis reprennent de plus belle. Vous n'avez cependant guère le temps de vous appesantir sur le sort du malheureux, car brusquement la lumière vacille dans la pièce. Faisant volte-face, vous voyez un individu maigre et difforme s'enfuir en emportant l'unique torche. Vous vous lancez à la poursuite de l'infâme geôlier qui monte l'escalier quatre à quatre, et vous parvenez à le rattraper en haut des marches. Une détermination farouche brille dans ses yeux et il se tourne pour vous affronter, agitant sauvagement la torche.

GEOLIER HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 5

Vous lancez un dé à chaque Assaut remporté par le geôlier. Si vous faites de 1 à 3, vous perdez simplement les 2 points d'ENDURANCE habituels. En revanche, si vous faites de 4 à 6, vos vêtements prennent feu. Ce handicap vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE supplémentaire à chaque Assaut suivant (que le geôlier vous blesse ou non), jusqu'à ce que, ayant tué le geôlier, vous puissiez éteindre les flammes. Si vous êtes vainqueur du geôlier, rendez-vous au [289](#).

304

Bravant la fumée, vous rassemblez vos effets et vous les jetez par la fenêtre avant de prendre le même chemin. Ayant franchi l'appui de fenêtre, vous vous retrouvez suspendu dans le vide, évaluant rapidement la distance qui vous sépare du sol. Soudain, vous sentez comme une présence au-dessus de vous. Si vous levez les yeux, rendez-vous au [148](#). Si vous lâchez prise immédiatement, rendez-vous au [97](#).

305

Prenant votre élan, vous lancez un formidable coup de pied au Guerrier de Cristal, comptant ainsi lui faire perdre l'équilibre. En effet, il se met à osciller dangereusement et vous en profitez pour vous emparer de son marteau. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au 62. S'il est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [398](#).



306

Ils sont des milliers et des milliers à avancer dans la sinistre armée qui se déploie devant vous, et pas un son n'émane d'eux, si ce n'est le piétinement des bottes dans la boue. De votre poste d'observation, vous êtes maintenant assez près pour détailler les premiers rangs. Vous vous attendiez à voir des barbares sanguinaires de l'île de Goulag, des mercenaires hideux, des Orques ou n'importe quelles horribles créatures du Mal. La réalité est infiniment plus terrible ! Ce sont des paysans - hommes, femmes et enfants - qui marchent avec indifférence sur

vous, les yeux vides, la démarche mécanique. Ils ne portent pas d'armes visibles, mais vous sentez que leur pouvoir de destruction est immense. Rendez-vous au [113](#).

307

- C'est le meilleur des compagnons. Loyal, mais indépendant ! dit-elle.

Vous souriez d'un air gêné, priant le ciel que Caducéus veuille bientôt aller jouer les cache-col ailleurs.

- Le fléau qui ravage ce pays n'est pas propagé par des rats, reprend Aléthéia.

Ce disant, elle lève encore les bras au-dessus de la tête et fait apparaître une nouvelle vision. C'est un nuage vrombissant d'énormes frelons noirs. Puis la vision s'évanouit et Aléthéia continue son discours.

- Ces insectes ont le pouvoir de voler l'âme d'un homme avec leur dard et de l'exiler à tout jamais dans l'Abysses, afin que son corps puisse être asservi au Mal. Quel guerrier est capable de lutter contre des adversaires aussi minuscules ?

Elle se tait un instant, perdue dans ses pensées, puis elle fait surgir une nouvelle vision, qu'elle vous commente aussitôt.

- Voici un moyen de vaincre ce fléau, dit-elle. La feuille pure de l'arbre de Jerra, lorsqu'on la brûle, produit une fumée dont l'odeur est fatale à ces voleurs d'âmes. Dans la forêt pousse un jeune Jerra. Mais, au fur et à mesure que la vision prend forme, le visage d'Aléthéia se décompose et un cri de stupeur lui échappe. En effet, un petit tas de terre meuble marque l'endroit où un arbre a été déraciné... Rendez-vous au [282](#).

308

Vous vous éloignez au galop, poursuivi par ses vociférations.

- Maudit sois-tu, vaurien ! hurle-t-il en courant derrière votre monture. Je te rattraperai un jour et, tu verras, je prendrai ma revanche !

Vous chevauchez une heure encore, puis, estimant avoir mis assez de lieues entre Tasbad et vous, vous installez votre bivouac. Au matin, frais et dispos après cette nuit bienfaisante, vous vous remettez en route. Bientôt, vous arrivez à un petit village dans lequel vous avez bon espoir de remplir votre gourde à la fontaine communale. Cochez une case du *Sablier du Destin*. Si vous avez le Poing d'Or, rendez-vous au [121](#). Sinon, rendez-vous au [261](#).



309

Soudain, une voix sourde se fait entendre. Regardant autour de vous, vous découvrez une face humaine noyée sous une substance visqueuse verdâtre.

Prenez garde, dit la voix, Hubaldus va revenir ! Moi, Enthymésis, j'ai échoué dans ma mission et je vais le payer de ma vie ; mais vous pouvez vivre encore. Prenez le sifflet qui se trouve à vos pieds. Il vous aidera dans votre combat. Ne vous approchez pas des sables ; ils conduisent au Royaume de Bythos ! Maintenant, prenez garde : la bête revient ! Vous ramassez le petit sifflet d'argent. Si vous fuyez le long du passage par lequel vous êtes arrivé, rendez-vous au [230](#). Si vous attendez la bête pour la regarder en face, rendez-vous au [115](#).

Quelques minutes plus tard, la mince silhouette de Dunihazade fait irruption dans la pièce, accompagnée d'un garde du corps balourd et d'un individu au regard fuyant, aux traits creusés par la vie au grand air, en qui vous reconnaissez Lutaure, l'un des héros qui étaient restés à l'arrière pour défendre Kallamère.

- Que voulez-vous ? demande-t-elle d'un ton brusque.

Vous lui faites part des découvertes que vous avez faites durant votre périple. Pendant que vous parlez, un sourire narquois se dessine sur le visage du héros. Votre récit terminé, Dunihazade se tourne vers lui.

- Est-ce vrai ? dit-elle.

- Non, noble Dame, répond-il. Comme vous le savez, je reviens moi-même d'une mission en éclaireur dans ces mêmes contrées et je n'ai pas vu trace d'une armée d'envahisseurs. Il s'agit d'une histoire saugrenue répandue par quelques irresponsables marchands de rumeurs. Le fin mot de l'histoire est que les villageois superstitieux avaient abandonné leurs villages, mais seulement pour se cacher dans la forêt. Ce propre à rien espère-t-il nous impressionner avec ces fables ridicules ? Dunihazade se retourne vers vous en fronçant les sourcils.

- J'ai vraiment trop à faire avec les funérailles de Lady Carolina pour perdre mon temps à écouter vos chamailleries. Puisqu'il en est ainsi, j'utiliserai mes propres méthodes pour découvrir la vérité. En attendant, vous passerez la nuit dans le palais. Vous êtes conduit dans les communs, où l'on vous attribue une paille peu confortable pour dormir. Rendez-vous au [267](#).



310 *La mince silhouette de Dunihazade fait irruption, accompagnée d'un garde du corps et de Lutaure.*

311

Vous entreprenez de fouiller le corps des Elfes. L'opération s'avère fructueuse au-delà de toute espérance, car vous découvrez 17 Pièces d'Or et une statuette en or en forme de poing dans leurs poches. Curieusement, leurs doigts sont crispés autour de quelque chose qui émet un léger cliquetis lorsque vous ramassez le trophée d'or. Mais tout effort pour ouvrir leurs doigts et voir ce qu'ils recèlent demeure vain. Rendez-vous au [163](#).



312

Au cœur de la forêt, les arbres se referment toujours plus étroitement sur vous, faisant écran à la lumière du soleil. Le sol est recouvert d'un tapis de mousse vert tendre dans lequel vos pieds s'enfoncent, ralentissant notablement votre allure. Dans cette atmosphère moite et étouffante, votre respiration se fait haletante et vous perdez 1 point d'ENDURANCE à vous traîner ainsi pendant des heures. Vous finissez par arriver à une bifurcation. Si vous prenez le chemin de droite, rendez-vous au [231](#). Si vous prenez celui de gauche, rendez-vous au [213](#).

313

Vous ôtez votre capuche, le défiant d'un air arrogant. Il se penche sur vous et part d'un rire sonore. - Ainsi, c'est donc vous le justicier d'Allansia ! dit-il en éclatant de rire à nouveau. Votre aventure s'achève ici.

314

Le Quagrant a une technique de combat très particulière. Il aspire ses victimes dans sa gueule et leur arrache ensuite la chair des os, lambeau par lambeau.

QUAGRANT HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 14

Si vous perdez un Assaut contre le Quagrant, il vous attire aussitôt dans sa gueule. Dès lors, vous perdez 2 points d'ENDURANCE par Assaut, car il commence aussitôt à aspirer la chair de vos os, et ce même si vous remportez l'Assaut. Si vous êtes vainqueur du Quagrant, rendez-vous au [64](#).

315

Elle s'appelle Méma, apprentie du sorcier Enthymésis. Elle n'en sait guère plus que vous sur les événements qui ont vidé le village de ses habitants, car elle est restée cachée dans le placard durant tous ces derniers jours, depuis le départ de son maître. Avant de partir, il lui a instamment recommandé de rester cachée et l'a enduite d'une pâte verdâtre, lui expliquant que celle-ci la protégerait. Elle s'arrête un instant, comme pour fouiller dans ses souvenirs, puis elle ajoute que la veille de son départ, Enthymésis avait paru extrêmement troublé par une prémonition. Il lui avait confié qu'il devait entreprendre un voyage dangereux pour demander conseil à Aléthéia la Sage, qui vit dans une forêt mouvante des montagnes septentrionales. Puis, encore une fois, il l'avait exhortée à rester cachée. Elle s'était bien gardée de lui désobéir, et elle était restée recroquevillée dans le placard alors qu'un tumulte effroyable s'emparait du village. En proie à une terreur sans nom, elle avait entendu de son réduit, des heures durant, les hurlements poignants des habitants, puis le silence était revenu sur le village jusqu'à votre arrivée. Si vous n'avez pas encore fouillé le bureau du magicien, c'est le moment de le faire (rendez-vous au [333](#)). Si vous l'avez déjà fouillé ou que vous ne souhaitez pas le faire, vous pouvez quitter la maison avec Méma (rendez-vous au [2](#)).

316

La créature s'effondre sur le sol comme un pauvre tas informe secoué d'une ultime convulsion. Le tas se désagrège en une boue verdâtre et visqueuse qui fume et siffle. Dégoûté par ces restes répugnants, vous reculez de quelques pas dans le sable. Rendez-vous au [263](#).

317

Vous dormez du sommeil du juste et vous vous éveillez, tout ragaillardi, le matin suivant. Cette bonne nuit vous restitue 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [19](#).

318

Quand le Récolteur s'effondre à terre, son vêtement s'entrouvre, révélant un corps squelettique. Comme il ne possède qu'un sac en soie pour tout bagage, vous risquez un œil par-dessus le bord du cratère pour voir d'où il venait. Là, un char de cristal est attelé à deux Ectovultes et un Esprit de Cristal attend patiemment à côté de l'équipage. Rendez-vous au [27](#).

319

Autour de vous, la rumeur assourdie du village s'éteint, relayée par le vrombissement des insectes de la rivière. La nuit est calme ; pourtant, un peu plus tard, votre curiosité est mise en éveil par un bourdonnement, d'abord à peine perceptible, qui s'amplifie progressivement, sans qu'il soit possible de l'identifier. Il ne tarde pas à couvrir le bruit des insectes proches. Soudain, les hurlements des villageois terrifiés déchirent la nuit et la lune disparaît, voilée par la chose inconnue qui émet ce fatal bourdonnement, au-dessus de votre cabane ! Vous courez à la porte : impossible de l'ouvrir ! Elle est verrouillée. Vous regagnez le centre de la cabane juste à temps pour voir une forme serpentine s'introduire par le conduit de la cheminée. Rendez-vous au [86](#).

Lorsque vous retirez le médaillon de votre sac, un murmure de stupeur parcourt, la tribune. Vous entreprenez de relater dans quelles circonstances le bijou vous a été remis par Ramédès, peu avant l'assassinat de celui-ci par des gardes félons. Libre enfin de révéler le rôle joué par le défunt Lutaure dans cette sombre affaire, vous expliquez qu'il avait fait jeter Ramédès au fond d'un cachot dès le retour du champion avec la relique, la nuit dernière. Asia Alboudour s'avance et saisit le médaillon avec un infini respect.

C'est le Destin de Rangor, dit-elle d'un ton ému. Il va nous révéler le visage du véritable héritier de la Baronnie.

Elle l'ouvre et fait apparaître à l'intérieur un portrait fané de Ramédès, d'une précision presque troublante. Bien que vieux et craquelé comme s'il avait traversé plusieurs siècles avant de vous parvenir, le portrait représente le champion exactement tel que vous l'avez vu la nuit dernière. A cette vue, le visage d'Asia se décompose.

- L'héritier est mort. Tout est perdu ! prononce-t-elle d'une voix éteinte.

- Vous avez perdu un héritier, mais vous n'avez pas encore perdu la cité, tentez-vous de la rassurer. Une mission m'a été confiée et je vais la mener à bien.

Puis, vous inclinant devant les dignitaires du Royaume, vous faites demi-tour et vous gagnez la sortie du palais à travers la foule qui s'écarte respectueusement devant vous. Rendez-vous au **183**.



321

Des bouquets de champignons pourpres poussent de part et d'autre du chemin. Mieux vaut avancer avec prudence sur le sentier en évitant de les effleurer, car ils pourraient bien porter des spores empoisonnées. De drôles de contes vous reviennent en mémoire, des contes qui parlent de forêts méridionales dans lesquelles l'aventurier malchanceux se perd dans un labyrinthe de sentiers mouvants, tournant en rond jusqu'à ce que la faim et la fatigue aient raison de lui. Vous arrivez à une bifurcation. Un sentier descend en pente douce sur la gauche (rendez-vous au [12](#)) et l'autre part sur la droite (rendez-vous au [21](#)).

322

Enseveli sous un linceul de brume, dans une plaine de cristal sans fin, vos seuls repères sont les sons étouffés qui pénètrent l'épais brouillard blanc. Les sons viennent chacun d'une direction différente. Vers où allez-vous vous diriger ?

Le gémissement	Rendez-vous au 164
Le craquement	Rendez-vous au 237
Le murmure	Rendez-vous au 203

323

Vous courez dans la pièce comme un rat pris au piège, avant de vous rappeler le petit coin de ciel entrevu au-dessus de votre lit. Votre sac en bandoulière, vous hissez sur le lit le coffre à linge. Toussant et crachant, vous grimpez dessus et vous tirez de toutes vos forces pour ouvrir la lucarne coincée par l'humidité. Lorsqu'enfin elle cède, un grondement retentit et la porte vole en éclats, emportée par une énorme boule de feu. Les draps s'enflamment instantanément autour de vous. La suite n'est, hélas, guère difficile à imaginer !

324

Bien que diminué par l'irrésistible fou rire qui le tient, votre adversaire parvient à dégainer son épée et à vous opposer une défense fougueuse.

MAITRE DES ESCLAVES HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [302](#).

325

Faisant faire demi-tour à votre monture, vous repartez en direction de l'immense armée noire. Cochez une case du *Sablier du Destin*. Après une brève chevauchée, vous arrivez en vue des funèbres colonnes et vous assistez, impuissant, à l'anéantissement d'une petite ville dans la vallée, engloutie sur son passage. Au cœur de la multitude, vous distinguez un palanquin porté à bout de bras. Flottant dans les airs au-dessus d'elle, un nuage noir accompagne sa marche. Si vous suivez l'armée à distance, rendez-vous au [70](#). Si vous descendez dans la vallée en direction du palanquin, rendez-vous au [368](#). Si vous possédez des feuilles de Jerra et que vous souhaitez les préparer dès maintenant, rendez-vous au [11](#).



326

Le délai est arrivé à expiration. Tandis que vous couriez les contrées sauvages, Kallamère est tombée. Vous avez échoué dans votre mission et vous quittez honteusement Allansia. Vous ne compterez jamais au nombre des héros.

327

Les gardes sont toujours aussi ravis de vous délester de vos richesses. Rayez de votre *Feuille d'Aventure* les Pièces d'Or que vous leur avez données. Malheureusement pour vous, ils n'ont pas davantage l'intention de vous laisser entrer dans le palais. Comme leurs faces ricanantes commencent à vous irriter singulièrement, vous quittez les lieux, écumant de rage. Rendez-vous au [130](#).

328

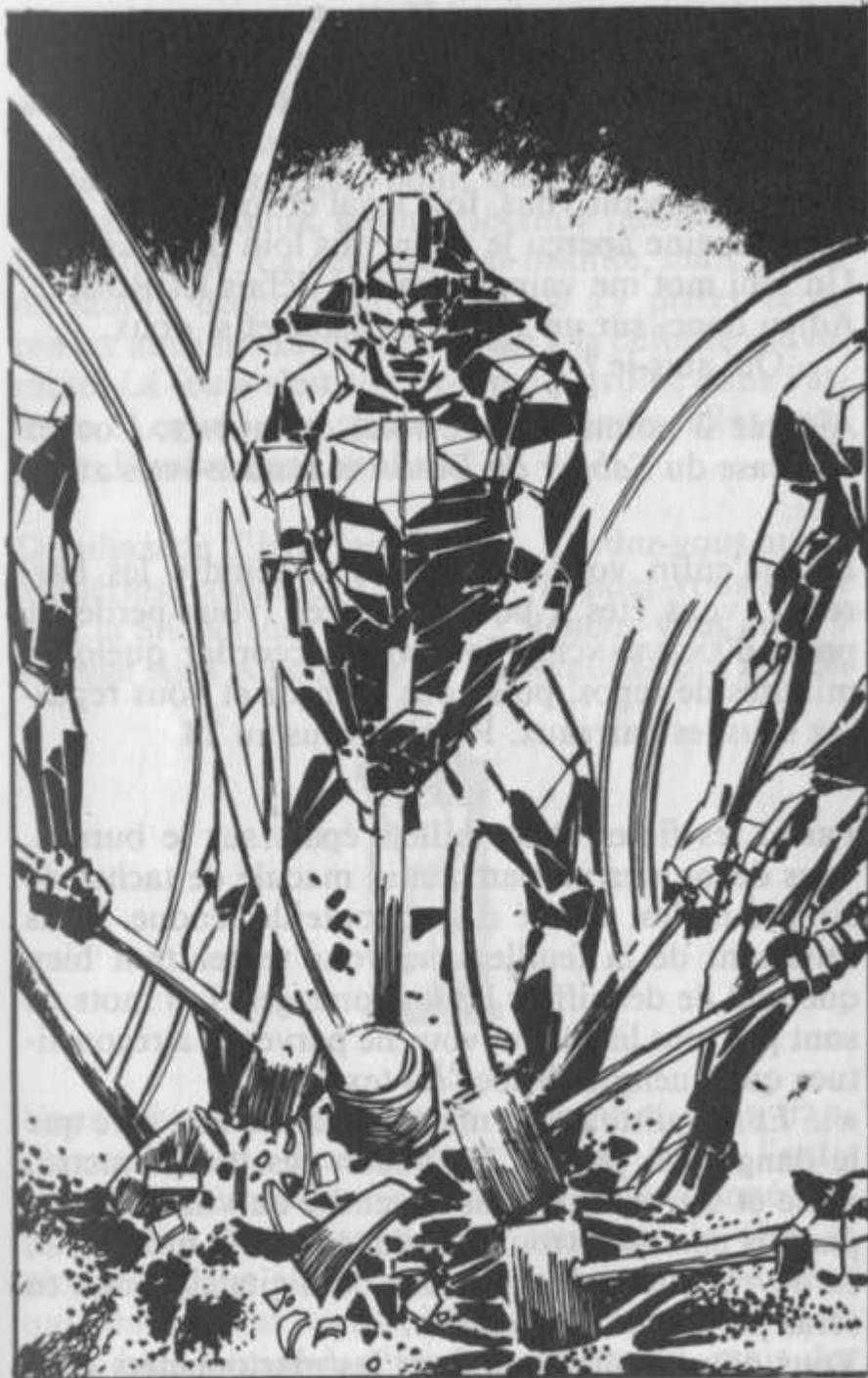
Vous lancez votre épée droit sur la créature. Celle-ci pousse un hurlement lorsque la lame plonge dans sa chair. Mais, contrairement à vos espoirs, elle ne semble guère affectée par la blessure. D'ailleurs, l'instant d'après, elle est sur vous. Elle vous aspire telle une tornade, bien près de vous arracher de terre, mais vous parvenez à reprendre votre équilibre. Vous vous préparez à l'affrontement.

QUAGRANT HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 12

N'ayant pas d'épée pour lutter, vous combattez avec une Force d'Attaque diminuée de 2 points. Si vous perdez un Assaut contre le Quagrant, il vous attire aussitôt dans sa gueule. Dès lors, vous perdez 2 points d'ENDURANCE par Assaut, car la bête commence aussitôt à aspirer la chair de vos os, et ce même si vous gagnez l'Assaut contre elle. Dans ce cas cependant vous parvenez, en tendant le bras, à récupérer votre épée, ce qui vous permet de lutter au moins sans pénalité supplémentaire. Si vous êtes vainqueur du Quagrant, rendez-vous au [64](#).

329

Vous chevauchez jusqu'à la tombée de la nuit. Bien que pressé de poursuivre votre route, vous devez vous résoudre à faire halte, car votre cheval est épuisé et il serait dangereux de continuer dans l'obscurité. Vous mettez pied à terre et, après avoir dressé un bivouac, vous vous apprêtez à dormir à la belle étoile. Cochez une case du *Sablier du Destin*. Si vous avez le diffuseur de parfum de Sige, rendez-vous au [63](#). Sinon, rendez-vous au [367](#).



330 *Les Guerriers de Cristal lèvent et abaissent simultanément leur marteau de cristal massif.*

330

Avec un cri strident, l'un des Ectovultes qui décrivent de grands cercles dans le ciel plonge vers le fond du cratère où il va s'écraser. Presque instantanément, il se reforme et s'envole, laissant un bouclier d'or poli merveilleusement brillant. Un autre Ectovulte puis un autre, et un autre encore vont s'écraser tour à tour au fond du cratère, y déposant des trésors scintillants. Brusquement, ils interrompent leur manège. De l'autre bord du cratère surgissent alors six Guerriers de Cristal. Tels des automates, ils descendent vers le fond, brandissant chacun le même marteau de cristal massif. Arrivés près des précieux objets, ils forment un cercle, puis se mettent à lever et abaisser en cadence leurs marteaux. Au bout de cinq minutes, ils ont réduit toutes les reliques magiques en une poudre étincelante et, leur mission achevée, ils repartent avec la même précision mécanique. Bientôt, le son ténu d'une mélodie parvient à vos oreilles, s'amplifiant au fur et à mesure qu'elle se rapproche. Si vous vous précipitez au centre du cratère, rendez-vous au [228](#). Si vous préférez rester caché, rendez-vous au [245](#).

331

Dans la lumière blafarde du matin, vous découvrez que vous avez passé la nuit au bord du chemin. Qui plus est, votre cheval est tranquillement en train de paître à quelques mètres de là. En vous remettant en selle, vous remarquez un petit rouleau de parchemin attaché au pommeau. Vous y lisez les mots suivants :

Me voici devant vous, fort loyal et fort droit, Mais à peine aperçu
je m'en vais loin de vous. Un seul mot me vaincra mais je défais
les Rois, Adieu donc, sur un vers si aimable et si doux. Qui suis-je
?

Ajoutez 2 points à votre total de CHANCE. Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [7](#).

332

Lorsqu'enfin vous finissez par atteindre les barreaux, vous êtes à bout de forces (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Vous vous accordez quelques minutes de repos, puis vous plongez et vous repassez sous les barreaux. Rendez-vous au [24](#).

333

Parmi les fioles et les billets épars sur le bureau, vous découvrez un parchemin maculé de taches de sirop qui s'est écoulé d'une bouteille fendue. Vous saisissant de la feuille sale, vous tentez tant bien que mal de déchiffrer les griffonnages. Les mots ne sont pas tous lisibles et vous ne parvenez à reconstituer que quelques bribes du texte. « ... Et ne quitte pas la maison avant d'être sûre que le danger est passé... En aucun cas, ne permets... saine et sauve, tu devras te rendre au village de tes parents en... te retrouveras dans la forêt mouvante, tu devras suivre les buissons de digitales, sinon tu seras perdue à tout jamais... » Vous pouvez aller examiner les marionnettes et le placard (rendez-vous au [244](#)), ou bien continuer à fouiller le bureau (rendez-vous au [158](#)).

334

Il serait beaucoup trop dangereux d'accuser ouvertement l'un des dignitaires, en revanche il existe un moyen sûr de prouver la culpabilité du meurtrier. Vous devez insister pour que l'un des nobles embrasse Carolina, selon la légende racontée par la vieille femme. La demande est insolite, mais aucun ne saurait déceamment refuser de s'y prêter et de rendre ainsi un ultime hommage à la défunte souveraine. La foule s'est tue, comme pétrifiée dans l'attente. Lequel des nobles personnages allez-vous prier d'embrasser Carolina ?

Dunihazade d'Ichtiyan

Rendez-vous au [47](#)

Madérios, cousin de Carolina

Rendez-vous au [74](#)

Sige la Silencieuse

Rendez-vous au [279](#)

Le juge Asia Alboudour

Rendez-vous au [156](#)



335

Vous rebroussez chemin en courant et vous franchissez la porte d'entrée pour trouver, hélas, l'antichambre pleine des Serviteurs encapuchonnés de Bythos ! A votre entrée, ils tournent la tête et plongent dans votre regard leurs yeux caverneux qui vous glacent jusqu'à la moelle. Vous levez votre épée, bien décidé à défendre votre peau, mais des piliers de cristal jaillissent du sol... Vous êtes fait comme un rat ! A son tour, Bythos pénètre dans la pièce. Il a pris l'apparence d'un géant et vous toise du haut de ses quinze mètres. Rendez-vous au [313](#).

336

Vous grelottez de froid et vos yeux sont aveugles. Comme un homme qui va se noyer, vous brassez l'air furieusement, mais vos bras ne rencontrent que le néant. Le silence est absolu si ce n'est le son de votre propre respiration haletante. Avez-vous échappé à la mort ou êtes-vous déjà dans la froide chambre de la mort ? Vous cessez de gesticuler et vous vous frottez les yeux pour chasser l'obscurité, mais en vain. Brusquement, des corps sont projetés sur vous avec une violence inouïe. Enfin, vos yeux voient de nouveau, mais le spectacle qu'ils découvrent est pire que toutes les visions de l'enfer. Vous êtes comprimé au milieu d'une foule de gens désespérés, aux yeux vides. Ils posent sur vous d'étranges regards où la pitié se mêle à la résignation. En jouant des coudes, vous vous frayez un chemin parmi ces corps décharnés, mais vous êtes bientôt arrêté par d'épais barreaux de



336 Une foule de gens au regard vide et au corps décharné se presse contre les épais barreaux de fer.

fer. De l'autre côté de la barrière se déploie une vaste étendue vide aux couleurs mouvantes, vibrant de particules scintillantes et de sons terrifiants. De ce vide invraisemblable jaillit parfois un rai d'argent qui s'écrase contre les barreaux et se brise en un million de gouttelettes. Celles-ci se reforment en une chose grotesque au regard mauvais, qui s'éloigne à tire-d'aile en laissant derrière elle une trace vaporeuse. Vous vous tournez vers les autres, en quête de quelque réconfort dans leurs visages, mais leurs regards froids vous enlèvent tout espoir.

337

D'une souple torsion du bassin, vous prenez votre élan et vous lancez vos jambes en avant. Vous avez visé juste et, ayant passé les jambes dans l'ouverture, il ne vous reste qu'à vous hisser à l'intérieur de la cabane. Rendez-vous au [372](#).

338

Vous décidez de prendre les vieux prêtres par surprise. Esquissant une feinte sur le côté, vous gravissez quelques marches et, d'un bond, vous sautez par-dessus leurs têtes. Vous retombez en souplesse et vous vous enfuyez du Temple à toutes jambes en direction des écuries. Vous détachez votre monture et vous filez au galop. Rendez-vous au [26](#).

339

Le bloc de cristal sur lequel vous vous trouvez tangué dangereusement et, par bonheur, vous avez le réflexe de sauter un peu plus loin. Mais en retombant, vous perdez l'équilibre sur le cristal glissant et vous vous aplatissez de tout votre long. Horreur ! La forme noire se pose avec fracas sur le cristal à quelques mètres de là et s'avance vers vous. Rendez-vous au [135](#).

Vous vous laissez glisser le long du mur. Puis, à la hauteur de la fenêtre, vous hasardez un coup d'œil à l'intérieur. La pièce est faiblement éclairée et vous avez d'abord quelque mal à reconnaître les traits austères de Lady Sige. Elle semble vous regarder elle aussi et, persuadé d'avoir été vu, vous attendez qu'elle vous interpelle, retenant votre souffle. Mais elle demeure immobile, comme plongée dans une profonde méditation. Assise à une petite table sur laquelle sont posés un plateau et des jetons, de la pointe du doigt elle déplace délicatement les jetons sur le plateau. Écrasant votre nez contre la vitre, vous reconnaissez une carte de Kallamère. Vous restez là encore quelques instants dans l'espoir que Sige finira par se lever, mais comme elle ne bouge pas, vous abandonnez votre poste et vous regagnez le toit. Si cette fenêtre est la troisième par laquelle vous avez risqué un œil, rendez-vous au [25](#). Sinon, vous pouvez retourner dans vos quartiers (rendez-vous au [151](#)) ou poursuivre votre enquête avec l'un des murs suivants si vous ne l'avez pas encore fait :

Mur arrière gauche

Rendez-vous au [397](#)

Mur avant gauche

Rendez-vous au [94](#)

Mur avant droit

Rendez-vous au [218](#)



341

Soudain, il vous semble reconnaître cette voix. Mais oui, c'est celle de Barolo, votre vieux maître d'armes !

Dès le début, j'ai su que c'était toi, vieille fripouille ! répliquez-vous. Mais avoue qu'un couteau par-derrière, ce n'est pas vraiment ton style. Il lâche prise et vous laisse pivoter sur vos talons.

- Nous sommes tous amenés à modifier notre style en fonction des circonstances, dit-il avec une grimace un peu forcée.

Après tant d'années, il a vieilli et il porte une jambe de bois. L'expression de pitié qui se peint sur votre visage ne lui échappe pas.

- J'ai échangé la vieille contre celle-ci avec un dragon, raille-t-il.

Barolo vous invite à passer le reste de la nuit sous son toit et c'est avec plaisir que vous acceptez son offre. Rendez-vous au [375](#).



342

L'entrée principale du donjon sera certainement bien gardée. En revanche, par les marches ménagées dans les murailles du palais et le long du chemin de ronde, vous devriez sans vous faire remarquer atteindre le toit du donjon. Dans la cour, vous apercevez une corde enroulée autour d'un crochet sur le mur des écuries. Vous vous en emparez et vous la passez en bandoulière. Ainsi équipé, vous grimpez rapidement les marches, à l'affût du

moindre garde. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [71](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [371](#).

343

Votre ennemi est sur vous avant que vous ayez pu remarquer sa présence. Sur votre peau, vous sentez son haleine fétide et vous entendez un bruit d'écaillés. Les contours de la bête sont flous et elle ne cesse de se déplacer comme pour vous empêcher de la cerner. Vous décrivez de grands moulinets avec votre épée, mais la lame se heurte inutilement à une carapace. Puis de nulle part, soudain, des mâchoires se referment sur vous. Vous êtes perdu !

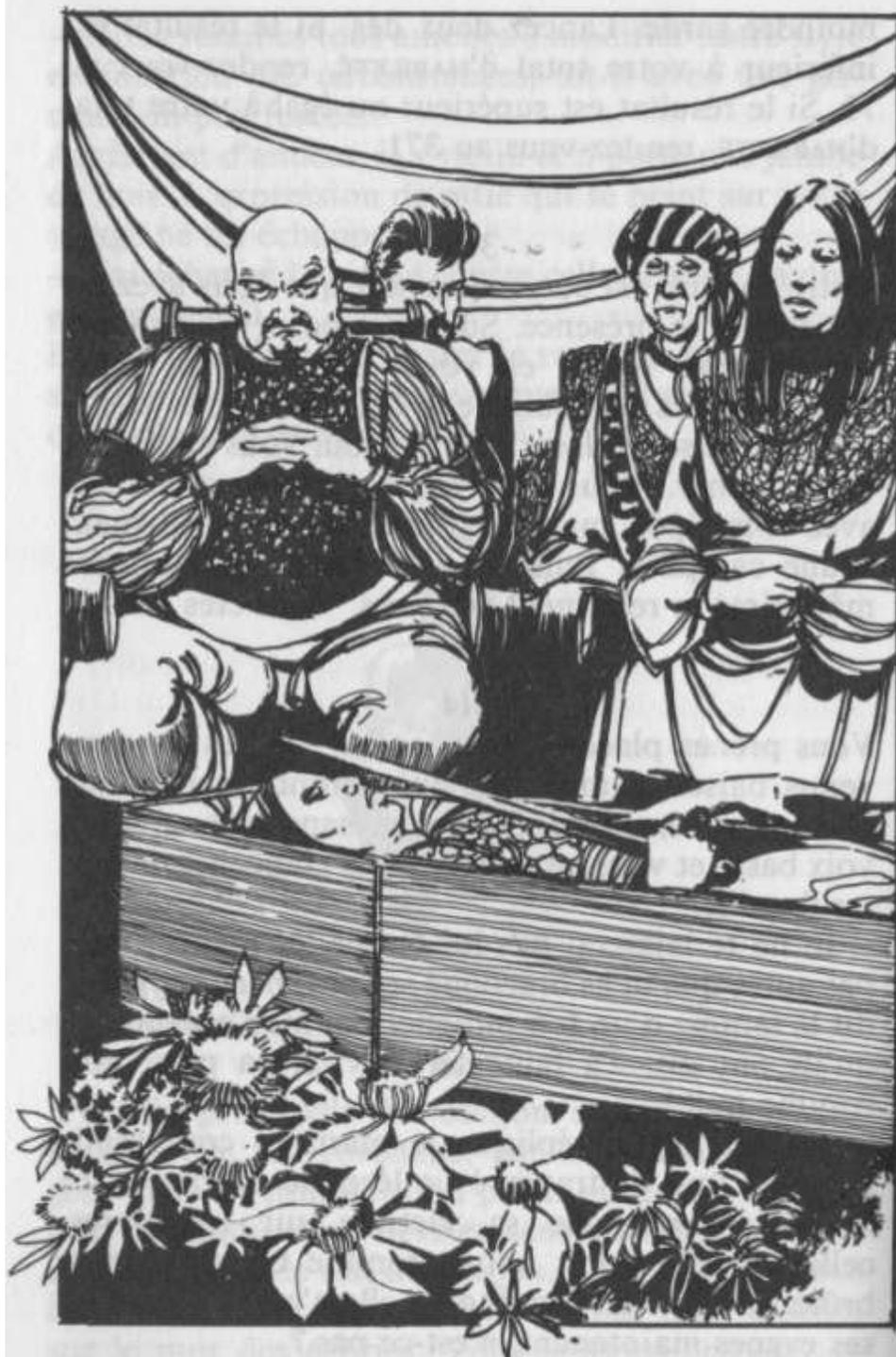
344

Vous prenez place dans la longue file des citoyens venus baiser la main de leur défunte souveraine. Devant vous, un couple de paysans se querelle à voix basse et vous ne pouvez vous empêcher de prêter l'oreille.

- Je ne te laisserai pas lui, baiser les mains ; non, pas après que tu as braconné ses plus beaux cygnes ! dit la femme d'un ton indigné. J'ai bien entendu ce qu'ils ont dit. Ta faute ferait virer sa peau noir comme nuit !

- Tais-toi donc, réplique le mari, tu comprends toujours tout de travers ! La légende dit que si un meurtrier embrasse sa victime sur les lèvres, celles-ci deviennent noires comme un parchemin brûlé. Je n'ai rien à craindre ; elle n'a pas besoin de ses cygnes maintenant, n'est-ce pas ?

Arrivés près du corps, tous deux se taisent et inclinent la tête respectueusement. Puis vient votre tour. Carolina gît là, vêtue de ses plus beaux atours. Ses traits sont graves et tourmentés, même dans la mort. L'Épée, insigne de l'Autorité Suprême, est serrée dans sa main droite, tandis que sa main gauche repose sur un coussinet de velours, afin que les citoyens puissent la baiser. Comment ne pas être ému devant le corps sans vie de cette



344 *Carolina gît, vêtue de ses plus beaux atours,
l'Épée serrée dans sa main droite.*

346

Vous remontez en courant le flanc du cratère, puis, au sommet, vous risquez un regard en arrière. Les Guerriers de Cristal ont cessé de s'intéresser à vous. Avec leurs grands marteaux, ils pilent les trésors magiques, faisant voler des panaches de poudre d'or. Brusquement, ils arrêtent tout net et repartent de leur pas d'automate. Bientôt, le son d'une faible mélodie approche. Si vous vous précipitez à nouveau dans le fond du cratère, rendez-vous au [228](#). Si vous attendez d'abord la suite des événements, rendez-vous au [245](#).

347

Les autres villageois jugent plus sage, tout bien réfléchi, de ne pas se mettre en travers de votre route. Ils prennent leurs jambes à leur cou tandis que vous vous éloignez au galop dans la nuit. Après plusieurs lieues de cavalcade effrénée, vous jugeant enfin en sécurité, vous décidez de faire halte pour dormir. Pourtant, en dressant votre bivouac, vous vous demandez, en proie à des doutes soudains, si vous avez eu raison de massacrer ces paysans superstitieux. Et si la prophétie avait dit vrai, après tout ? Et si vous aviez dû rester pour les sauver ? Malgré ces interrogations douloureuses, vous finissez par trouver le sommeil. Au matin, vous vous remettez en chemin, une fois de plus. La contrée que vous parcourez maintenant est vallonnée et votre avance se fait plus difficile. Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [7](#).

348

Vous bondissez comme un diable de sa boîte, l'épée prête à frapper. Vous lancez un grand coup de pied dans le feu. Braises et étincelles sautent en gerbes à la figure ébahie des visiteurs, trois Elfes Noirs. Brûlés par les braises, ils se répandent en hurlements de douleur. Assez fier de votre petit succès, vous vous préparez néanmoins à vous colleter avec eux, mais il semble

qu'ils aient déjà eu leur content et ils disparaissent dans les profondeurs des ténèbres. Rendez-vous au [163](#).

349

Les coups viennent d'une imposante bâtisse de pierre signalée par une enseigne sur laquelle on lit : « Bazar à vin de Cinoque ». Avec d'innombrables précautions, vous ouvrez la porte. Le sol est jonché de bouteilles cassées entre lesquelles vous zigzaguez prudemment. La boutique est dans un état de délabrement complet et des larges flaques de vin montent une odeur écœurante. Les coups sourds et réguliers qui vous avaient intrigués n'ont pas cessé : ils viennent de derrière le comptoir. Jetant un coup d'oeil, vous découvrez une trappe ménagée dans le sol. Entre le comptoir et le mur, on a calé un tonneau de manière à bloquer l'ouverture de la trappe. Si vous tentez d'ouvrir la trappe, rendez-vous au [59](#). Si vous quittez la boutique pour explorer les autres maisons, rendez-vous au [128](#).

350

La vision entre les mains de la femme s'évanouit.

- Au moins, vous êtes honnête, dit-elle. Néanmoins, les secrets doivent se mériter. Mon compagnon a faim. Vous devez aller dans la forêt mouvante et lui rapporter quelques mets savoureux. Elle pointe du doigt derrière vous et, pivotant sur vos talons, vous vous retrouvez nez à nez avec un serpent de belle taille. Sans pouvoir réprimer un frisson de répulsion, vous reculez de quelques pas vers l'ouverture dans le sol. La cabane s'abaisse et vous vous glissez par l'ouverture.

- Un rat fera parfaitement l'affaire ! crie encore la femme du haut de son perchoir, tandis que les frêles pilotis se raidissent et que la cabane s'élève à nouveau.

Si vous tentez de vous échapper de la forêt, rendez-vous au [123](#). Si vous décidez d'obéir et de vous mettre en quête de nourriture, rendez-vous au [395](#).

351

Vous êtes projeté à terre par quelque chose qui vous heurte violemment dans le dos. En tombant, vous avez juste le temps d'entrevoir une forme argentée qui disparaît dans le désert brumeux. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [322](#).

352

Le geôlier s'éloigne en ricanant de votre infortune. Quant à Ramédès, à bout de forces, il finit par lâcher prise et tombe lourdement au fond du puits. Vous avez manqué à vos devoirs envers lui et envers Kallamère.

353

Vous passez un moment pénible à faire les cent pas dans votre cellule, essayant de comprendre ce qui a bien pu mal tourner. Duni hazade elle-même ne vous avait-elle pas recommandé de séjourner dans ce Temple ? Pourquoi les prêtres se sont-ils montrés hostiles ? Au bout de plusieurs heures, vous êtes finalement relâché, mais vous ne connaîtrez jamais le fin mot de l'histoire. Le Grand Prêtre se contente de vous expliquer qu'il a parlé avec Duni hazade et que vous êtes maintenant libre de poursuivre votre mission. Pour sa part, il semble vous relâcher à regret. Néanmoins, vous vous retrouvez bientôt libre dans les rues de Hasrah, après avoir récupéré tous vos biens. Rendez-vous au [136](#).

354

L'antichambre est pleine de Serviteurs voilés de Bythos, mais votre force toute nouvelle vous permet de les mettre en déroute aisément. Vous vous précipitez hors du palais pour voir Bythos disparaître dans le brouillard. Aussitôt, vous vous élancez à sa poursuite en suivant ses empreintes craquelées à la surface du cristal. Finalement, vous le rattrapez. Il vient de détacher une chaîne retenue au sol par un anneau et celle-ci prend peu à peu

de la hauteur. Bythos se tourne vers vous en ricanant. Si vous l'attaquez, rendez-vous au [196](#). Si vous saisissez la chaîne avant qu'elle ne s'envole, rendez-vous au [266](#).

355

Vous vous éveillez dans une cellule. Impossible de dire quelle heure du jour il peut être ! Le temps passe et personne ne se montre derrière la grille. La douleur sourde de la faim se fait de plus en plus impérieuse et tout espoir vous abandonne. Kallamère est perdue.

356

L'arbre est nouveau et certainement très vieux. Son tronc disparaît sous les plantes grimpantes qui menacent peu à peu de l'étouffer. A son pied, les digitales pourpres poussent à profusion, penchant leurs longues tiges élégantes vers la gauche, où la lumière du soleil filtre à travers la voûte feuillue. Vous pouvez cueillir quelques digitales et les ranger dans votre sac si le cœur vous en dit. Si vous vous engagez maintenant sur le chemin de droite, inscrivez le chiffre 2 sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [388](#). Si en revanche vous prenez le chemin de gauche, inscrivez 3 et rendez-vous au [268](#).

357

Vous n'avez pas plus tôt réduit l'Anémorus en une bouillie sanguinolente que deux autres créatures de son espèce émergent des eaux. Vous vous apprêtez à livrer bataille, mais vous êtes devancé par trois Ectovultes. Dans un concert de cris rauques, ces grands volatiles argentés plongent sur les Anémorus, plantant à l'envi leurs becs redoutables dans la chair flasque. Jugeant inutile de vous attarder ici, vous prenez vos jambes à votre cou. Rendez-vous au [3](#).



357 *Trois Ectovultes plongent sur les Anémorus, plantant à l'envi leurs becs dans la chair flasque.*

358

Vous éperonnez votre jument le long de la ligne de crête, désespérant d'atteindre le village à temps pour avertir les habitants du danger qui les menace. Si Méma est avec vous, rendez-vous au [35](#). Sinon, rendez-vous au [125](#).

359

Vous avez à peine eu le temps de vous cacher dans une meule de foin que déjà la cour, jusque-là silencieuse, retentit du grondement de Ramédès, un grondement à vous figer le sang dans les veines, suivi bientôt des hurlements des gardes et du ferraillement des épées. Quelques instants plus tard, Ramédès lance un nouveau grondement, mais cette fois plus faible. Son dernier cri est un cri de douleur, couvert très vite par la clameur de triomphe des gardes. Ramédès est mort. Consterné par la défaite du vaillant champion de Kallamère, vous examinez le trophée qu'il vous a remis et pour lequel il a sacrifié sa vie. Rendez-vous au [293](#).



360

Interceptant le javelot au vol, vous le fracassez avec une adresse telle que votre adversaire en a le souffle coupé. Il se penche pour ramasser un autre bloc de cristal. Il faut faire vite. Si vous connaissez la Botte Volante et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [190](#). Si vous tentez de passer à l'attaque avant qu'il ait lancé un autre trait, rendez-vous au [257](#).

361

Le temps de retrouver votre arme et de regagner la fenêtre, la créature volante a disparu. La fumée est très dense dans la pièce et déjà le sol vous brûle à travers vos semelles. Qu'allez-vous faire ?

Courir à la porte

Rendez-vous au [61](#)

Descendre par la fenêtre

Rendez-vous au [304](#)

Chercher une autre issue

Rendez-vous au [323](#)

362

Vous vous mettez prudemment en marche dans la galerie, jusqu'à un mur de flammes qui barre complètement le passage. Allez-vous retourner à la rivière examiner les barreaux (rendez-vous au [277](#)) ou plonger à travers les flammes (rendez-vous au [157](#))?

363

Vous n'avez pas fait dix mètres, dans le passage plongé dans l'obscurité, que vous manquez de dégringoler tête la première plusieurs marches que vous n'aviez pas vues. Après une descente tortueuse dans les profondeurs de la terre, le passage finit par s'élargir et vous êtes soulagé de distinguer, au loin, la lueur chaude et vacillante de quelques torches. Après une série de cellules vides, vous débouchez dans une caverne grossièrement creusée dans le roc, pleine de niches obscures et d'alcôves. Une grande grille métallique est ménagée dans le sol, avec une trappe en son milieu dotée de barreaux plus fins. Et vous croyez distinguer deux mains humaines cramponnées à la grille. Intrigué, vous vous approchez : il y a bien un homme suspendu à la grille. En vous penchant vous apercevez, au fond de la fosse, une forme énorme qui rampe dans les ténèbres, en émettant d'immondes gargouillis et des bruits de suction. Si vous avez une arbalète et que vous souhaitez tirer sur la créature dans le fond,

rendez-vous au [51](#). Si vous quittez la salle, rendez-vous au [126](#). Si vous vous précipitez pour ouvrir la trappe, rendez-vous au [162](#).

364

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [338](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [220](#).



365

Arc-bouté, pesant de tout votre poids, vous parvenez à renverser l'immense coupe qui répand son contenu visqueux. Vous examinez maintenant la salle dans laquelle vous vous trouvez. C'est un cristal nu, doté seulement de deux issues, la porte par laquelle vous êtes entré et une autre, enchâssée dans une grande arche en cristal. Soudain, le sol se met à vibrer, ébranlé par des pas pesants. Ils se rapprochent... Ce doit être le Maître ! Si vous attendez son arrivée, rendez-vous au [68](#). Si vous fuyez par la porte par laquelle vous êtes arrivé, rendez-vous au [335](#).

366

Vous commencez à perdre tout espoir de sortir jamais de ce labyrinthe de sentiers, lorsque la masse des arbres s'éclaircit. Le chemin débouche bientôt dans une vaste clairière. Ajoutez-vous 1 point de CHANCE et cochez une case du *Sablier du Destin*. Vous découvrez alors une des plus étranges habitations qu'il vous ait été donné de voir : c'est une grossière cabane en terre battue juchée fièrement sur quatre pilotis articulés à quelque six mètres

du sol. Des fenêtres ont été ménagées dans les murs, mais trop haut pour vous laisser jeter un coup d'oeil à l'intérieur. En revanche, il n'y a pas trace de porte : après avoir fait deux fois le tour de la cabane, vous devez vous rendre à l'évidence. Si vous passez sous la cabane, rendez-vous au [254](#). Si vous tentez de grimper aux pilotis, rendez-vous au [202](#). Si, prudent, vous attendez la suite des événements, rendez-vous au [145](#).

367

Après avoir allumé un petit feu, vous sombrez dans un sommeil agité. Une face grimaçante vous apparaît en rêve, flottant légèrement dans les airs au milieu de nuages tourbillonnants et de ricanements mauvais. Puis une forme énorme surgit au-dessus de vous et vous vous éveillez en sursaut, trempé de sueur. Au-dessus de votre tête, un sabre recourbé est suspendu, prêt à tomber. Vous avez une fraction de seconde pour réagir ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [46](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [232](#).

368

Vous éperonnez votre monture en direction de la horde, dans la vallée, malgré la peur qui vous noue les entrailles. La horde est immense et il en émane une puanteur indicible. Arrivé pratiquement au bas de la colline, vous passez devant l'entrée sombre d'une caverne, mais vous continuez sans vous arrêter. Les innombrables créatures aux yeux vides ne vous prêtent aucune attention, en revanche le nuage noir au-dessus du palanquin semble s'intéresser à vous. Il commence à se mouvoir dans votre direction à une vitesse croissante. Si vous avez préparé une torche de Jerra, rendez-vous au [138](#). Sinon, rendez-vous au [113](#).



369

L'épaisse potion descend difficilement dans votre œsophage. Elle n'a strictement aucune saveur, si ce n'est peut-être un vague goût de rouille. En tout cas, vous ne remarquez aucun effet notable sur votre corps. Déçu, vous vous retournez ... Vous gisez recroquevillé sur le sol, les doigts toujours crispés sur la fiole vide. Péniblement, vous vous remettez sur vos pieds et, tanguant et titubant, vous faites quelques pas, mais vous êtes submergé par une nouvelle vague de vertiges. De rage, vous jetez la fiole à terre. Cochez deux cases du *Sablier du Destin* et retournez au paragraphe d'où vous venez.

370

Les Cocomocoas survivants étant occupés pour l'instant à dépouiller les cadavres des Murkurons, vous en profitez pour vous élancer vers la porte et la fermer à double tour derrière vous. Vous vous retrouvez dans une petite galerie dont le plafond est si bas que vous devez avancer en courbant le dos. De part et d'autre de la galerie, vous longez des niches creusées dans la paroi, d'où se dégage une odeur fétide. Sans vous y arrêter, vous poursuivez votre chemin, qui descend en pente douce jusqu'à une vaste salle ronde. Rendez-vous au [82](#).

371

En gravissant furtivement l'escalier, vous apercevez un garde sur le chemin de ronde. Instinctivement, vous vous plaquez contre le mur, mais trop tard ; l'homme vous a vu ! Il s'approche du sommet de l'escalier et pointe son arbalète. - Alors, on joue à quel petit jeu ? vous demande-t-il.

Il vous tient en joue, du haut des marches, à cinq mètres de distance peut-être. Si vous voulez vous jeter sur lui, rendez-vous au [117](#). Si vous tentez de vous sortir de ce mauvais pas en parlementant, rendez-vous au [198](#). Si vous connaissez la Botte Volante et que vous décidez de l'utiliser, rendez-vous au [298](#).



372 *Au milieu de la pièce, une vieille femme vêtue d'une tunique grossière est assise sur les talons.*

372

A l'intérieur de la cabane, vous êtes presque déçu de ne rien trouver du fouillis escompté dans un repère de magicien : pas le moindre meuble, pas de livres ni de parchemins, pas même une seule fiole de potion ! Par les fenêtres, vous apercevez la forêt. Au milieu de la pièce, une vieille femme vêtue d'une tunique grossière, assise sur les talons, tient les deux mains levées au-dessus de la tête et, entre ses mains, une vision chatoyante vous apparaît, flottant dans l'air. On croirait un mur de cellules pleines de prisonniers échevelés, et le mur semble suspendu dans un vide tourbillonnant. La femme vous regarde droit dans les yeux et prend la parole. - Une vision de votre avenir, peut-être ? dit-elle d'une voix sans timbre. Regardez attentivement ! Regardez bien les esclaves de l'Abysses ! Leurs âmes sont prisonnières du Maître de l'Abysses et vous devez les délivrer avant qu'il ne soit trop tard. Si vous voulez en savoir plus, vous devez payer le prix. Saurez-vous prononcer mon nom ? Qu'allez-vous dire ?

« Enthymésis »

Rendez-vous au [50](#)

« Aléthéia »

Rendez-vous au [80](#)

« Alboudour »

Rendez-vous au [101](#)

Rien du tout

Rendez-vous au [350](#)

373

Écartant les branches qui vous giflent au passage, vous vous élancez à la poursuite de la silhouette noire. En redoublant d'efforts, vous parvenez à franchir un mur de broussailles. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [38](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [100](#).

374

Bythos s'empare de la coupe et la vide d'un trait. Puis il se tourne vers vous.

- Pas si vite, Récolteur ! dit-il avec un sourire. Je connais quelqu'un qui a encore une petite affaire à régler.

Vous voulez dégainer votre épée, mais à l'instant où votre main se pose sur la garde, un bras s'enroule autour de votre cou et la pointe d'un poignard de cristal se glisse contre votre carotide.

- Vous m'avez peut-être tuée une fois, murmure Sige dans votre oreille, mais rira bien qui rira le dernier.

Votre aventure s'achève ici.

375

Barolo vous conduit à un grabat grouillant de punaises sur lequel vous vous laissez tomber avec volupté. Si vous avez le diffuseur de parfum de Sige et que vous souhaitez le garder autour du cou, rendez-vous au [33](#). Sinon, rendez-vous au [317](#).

376

Le médaillon s'ouvre sans résistance cette fois-ci et les gardes reculent instinctivement. Dans la tribune, tous les regards sont rivés sur l'intérieur du bijou et une expression de saisissement se peint sur les visages. A votre tour, vous jetez un coup d'œil à l'intérieur. Le médaillon contient un portrait fané de Ramédès, d'une précision presque troublante. Bien que craquelé comme s'il avait traversé plusieurs siècles avant de vous parvenir, le portrait représente le champion tel que vous l'avez vu la nuit dernière. Asia Alboudour se redresse d'un bond et, d'un geste, impose le silence.

- Le Destin de Rangor l'a décrété, dit-elle d'une voix solennelle, Ramédès est le nouveau Baron de Kallamère !

Toussotant pour l'interrompre, vous lui annoncez qu'hélas, Ramédès a péri, victime d'un infâme complot ! Vous vous tournez vers Lutaure et, pointant sur lui un doigt accusateur, vous révélez d'une voix vibrante d'émotion le nom odieux du traître. Il est aussitôt encerclé et emmené par des gardes, sourds à ses protestations d'innocence. Vous vous tournez alors vers les quatre nobles. Rendez-vous au [334](#).

377

Abandonnant les trésors chatoyants au lit de la rivière, vous vous glissez sous les barreaux et, d'une vigoureuse impulsion du pied, vous remontez à la surface, les poumons prêts à éclater. Enfin à la surface, tel un naufragé que la mer vient de rejeter, vous inspirez de toutes vos forces cet air enivrant. Il était temps ! Après un bref repos, vous vous remettez à nager, toujours plus avant dans les ténèbres. Au loin, une sorte de grondement se fait entendre. Si vous décidez de regagner l'arche, rendez-vous au [332](#). Si vous êtes résolu à continuer, rendez-vous au [215](#).

378

Le Quagrant approche dangereusement de son pas pesant ; vous tirez la sarbacane de Méma de votre poche et vous la pointez sur la créature. Déjà, celle-ci vous aspire et vous luttez désespérément pour ne pas perdre pied. Néanmoins, vous attendez que la bête soit à portée de main pour souffler, de toutes vos forces, le contenu de la sarbacane. Un nuage de fine poudre se répand sur la créature, qui l'aspire aussitôt dans sa gueule béante. Prise de convulsions, elle tombe lourdement en arrière, soufflant et crachant, au bord de l'asphyxie. A la faveur de cet accès de faiblesse, vous dégainez votre épée et passez à l'attaque.

QUAGRANT HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si par malheur vous perdez un Assaut, le Quagrant vous attire aussitôt dans sa gueule. Dès lors, vous perdez 2 points d'ENDURANCE par Assaut, car il commence à aspirer la chair de

vos os, et ce même si vous remportez l'Assaut. Si vous êtes vainqueur du Quagrant, rendez-vous au [64](#).

379

Les prêtres passent en revue toutes vos affaires, mais ils ne semblent pas satisfaits.

- Qu'en avez-vous fait ? Avouez ! exige le Grand Prêtre.

Vous protestez de votre innocence, expliquant qu'une importante mission vous a été confiée. Lorsque vous mentionnez le nom de Duni hazade d'Ichtiyan, précisant que c'est elle, en personne, qui vous a recommandé de faire halte au Temple, le Grand Prêtre se lève de son siège en sursaut.

- Nous allons vérifier vos dires, réplique-t-il.

Sur ce, il fait signe à deux des prêtres de vous emmener dans une cellule. Rendez-vous au [353](#).

380

Pris au dépourvu par votre souffle glacial, Bythos chancelle, cependant qu'une infinité de cristaux se forment à la surface de son corps. Très vite, la glace pénètre et se répand dans toutes les fibres de son corps, le transformant en une solide statue de cristal. Sans lâcher la chaîne, vous le repoussez d'un pied dédaigneux. Rendez-vous au [108](#).

381

Vous décidez de suivre un petit sentier qui longe la rivière. Un peu plus tard, le sentier s'enfonce de nouveau dans la forêt. Si vous avez trois chiffres inscrits sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au paragraphe indiqué par le nombre qu'ils forment. Sinon, si vous avez le chiffre 2, ajoutez-y 3 et rendez-vous au [268](#). Si vous avez le chiffre 3, ajoutez-y 2 et rendez-vous au [388](#).

382

Au prix d'un gros effort, vous baissez la tête et vous ôtez le diffuseur de parfum de votre cou. Vaguement, vous le voyez tomber à terre avant d'être submergé par une vague d'épuisement et de vous affaler sans connaissance sur le lit. Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [28](#).

383

Au fur et à mesure que vous êtes aspiré vers le fond, la douce et implacable pression du sable se fait plus intolérable. Paralysé, vous attendez l'inévitable. Pourtant, alors que vous aviez abandonné tout espoir, vous débouchez brusquement à l'air libre et vous tombez, tombez dans un espace chargé de sable scintillant. En bas, des nappes de brouillard tourbillonnent et autour de vous gronde le tonnerre, surgi du néant étoilé. N'avez-vous échappé à la mort par étouffement que pour périr écrasé sur le sol ? La vitesse s'accroît encore et vous perdez connaissance. Vous vous éveillez recroquevillé en un tas informe - mais indemne - sur une surface lisse et froide. Autour de vous, des trésors magiques de toutes formes et de toutes dimensions flottent mollement vers le sol. Une épaisse brume pèse sur le paysage, obscurcissant tout ce qui n'est pas votre environnement immédiat, et d'étranges formes se meuvent dans les ténèbres. Si vous avez le diffuseur de parfum de Sige et que vous sachiez quel usage en faire, rendez-vous au [8](#). Si vous voulez examiner les objets, rendez-vous au [87](#). Si vous essayez de trouver votre chemin dans la brume, rendez-vous au [116](#).

384

Au moment où Sige tombe morte à vos pieds, un grondement sonore retentit dans le lointain. Le grondement grossit et s'amplifie, et votre corps, échappant entièrement au contrôle de votre volonté, se met à trembler comme une feuille. Terrifiés, les citoyens de Kallamère cherchent refuge où ils peuvent, puis un coup de tonnerre ébranle la ville et manque de vous renverser.



384 *Un volute de fumée s'échappe de la bouche de Sige et prend l'aspect d'un avatar de sa forme humaine.*

C'est alors qu'une volute de fumée noire se déroule de la bouche de Sige et prend l'aspect d'un avatar gazeux de sa forme humaine. Le spectre vous frappe brutalement sans que vous puissiez vous protéger autrement qu'en repliant les bras devant votre visage. Quelque chose se brise alors contre votre main gauche et la forme gazeuse s'évanouit. Une vive douleur se répand dans tout votre bras. Préparé au pire, vous abaissez les yeux sur votre main gauche : elle se tord de souffrance, aux prises avec une vapeur bleue. Précipitamment, vous la glissez sous votre bras pour éteindre la flamme, et la douleur s'apaise. Quand vous retirez votre main, elle est baignée d'une lumière verte, qui change de couleur sous vos yeux, passant du jaune à l'orange, puis au rouge. Enfin, la douleur aiguë fait place à un mal sourd, mais supportable. La crise passée, les nobles se tournent vers vous et vous demandent solennellement d'accepter de veiller sur le destin de la cité. Vous ne pouvez refuser ! Votre première initiative est de mettre tous les serviteurs de Sige sous haute surveillance. Puis vous prenez les dispositions nécessaires à la défense de la ville. Mais, alors que vous comptiez sur le soutien des autres héros pour venir à bout de cette lourde mission, vous découvrez que tous ont péri mystérieusement, victimes sans doute de quelque infâme traquenard de Sige. Il vous faut donc confier cette responsabilité aux rares gardes loyaux qui ont survécu. Enfin, une fois de plus, vous faites vos préparatifs pour un long voyage. L'armée ennemie menace encore et vous avez un devoir à remplir envers Lady Carolina. Rendez-vous au [183](#).

385

Peu après, un villageois refait son apparition et glisse quelques mots à l'oreille de votre hôte. Sans rien dire, il se lève et fait quelques gestes à l'adresse des autres. Tous alors s'inclinent devant vous, puis quittent la cabane en file indienne, prenant soin de refermer la porte derrière eux. Vous voulez leur emboîter le pas, mais la porte est fermée à double tour. Vous voilà fait comme un rat ! Par une fente du mur, une voix éraillée parvient à vos oreilles. - Bienvenue à vous, ô Protecteur ! dit celle-ci. Ainsi

que l'annonçait la prophétie, vous êtes venu nous sauver du fléau rampant. Mangez à votre guise et reposez-vous. Préparez-vous pour l'épreuve qui vous attend.

Dire que vous vous êtes fait rouler par des paysans ! Vous vous demandez quel genre de « fléau rampant » peut bien vous attendre. A en juger par la saleté qui règne dans le village, il doit s'agir de quelque vermine répugnante... Par la cheminée, la lune déverse sa lueur blanchâtre à l'intérieur de la cabane. Rendez-vous au [319](#).

386

Éperonnant votre monture terrifiée, vous la lancez à l'assaut de l'étroit sentier que vous avez dévalé un instant plus tôt, tandis que dans le ciel l'essaim de frelons noirs se rapproche. Mais l'effort a été trop rude pour votre jument. Elle trébuche et, à la première piqûre, se cabre et vous précipite contre un rocher déchiqueté. La torche de Jerra, désormais inutile, glisse de vos mains sur le sol et c'est à peine si vous sentez les dards des frelons s'introduire dans votre chair quand, par centaines, ils s'abattent sur vous...

387

Les gardes sont ravis de vous délester de vos Pièces d'Or. Rayez de votre *Feuille d'Aventure* celles que vous leur avez données. Si vous avez donné moins de 6 Pièces d'Or aux gardes, rendez-vous au [30](#). Si vous leur en avez donné 6 ou plus, rendez-vous au [185](#).

388

Vous poursuivez votre route, avec prudence, le long de l'étroit sentier. A un moment donné, des bruits suspects parviennent à vos oreilles. Redoublant de prudence, vous continuez cependant votre avance, prêt au pire. Soudain, un craquement retentit dans le sous-bois, suivi d'un cri aigu : « Par les doigts d'Ugbar ! » Un « chut ! » sonore vient réprimer ce juron, mais d'autres voix se joignent au concert.

- Est-ce que je peux tirer maintenant ? dit l'une.

- Pas avant le signal ! répond l'autre. Mais, attends, quel était donc le signal ?

Tout d'un coup, une voix hurle : « Maintenant ! » Un son de corde pincée vous parvient des arbres voisins et il en jaillit un petit arc qui retombe à vos pieds. Au même instant, une courte silhouette trapue bondit hors du fourré et pointe son arbalète. L'individu pousse un cri de victoire et décoche un carreau. Rendez-vous au [189](#).

389

- Trop aimable ! dit Bythos en tendant la main pour s'emparer du Poing d'Or. Il le jette par-dessus son épaule et prend une profonde inspiration. Avant que vous ayez pu faire un geste, un souffle glacial s'abat sur vous, faisant surgir sur votre peau des cristaux par milliers. Sous le souffle de Bythos, qui pas un instant ne se relâche, les cristaux se multiplient à une vitesse stupéfiante. Vous voilà bientôt enchâssé dans le cristal, telle une statue vivante, réduit à tenir lieu d'ornement baroque dans les allées du Maître de l'Abysses.

390

Vous êtes encerclé par une troupe de prêtres belliqueux qui brandissent de petits gourdins. Il y a quelque chose d'extrêmement bizarre dans leur allure. Ces hommes paraissent rompus au combat, et pourtant ils se meuvent de façon saccadée, comme entravés dans leurs mouvements par on ne sait quoi. Mais là n'est pas la question, pour le moment ! Vous êtes entouré par un cercle de gourdins. Qu'allez-vous faire ?

Dégainer votre épée Rendez-vous au [41](#)

Sauter par-dessus les prêtres pour vous enfuir Rendez-vous au [364](#)

Vous rendre Rendez-vous au [56](#)

391

En baissant brusquement l'épaule droite, vous parvenez à vous dégager, d'une rapide torsion, de la prise de la créature et vous en profitez pour lui assener un bon coup de poing. Tout perclus, vous vous redressez tant bien que mal et vous titubez jusqu'à l'escalier. Vous savez que cette fois la fuite est votre seule chance de salut. Vous parvenez à grimper les marches et à franchir la trappe, avant que votre poursuivant vous rattrape - tant il est vrai que la peur donne des ailes ! Haletant, vous roulez à nouveau le tonneau sur la trappe pour empêcher l'immonde créature de s'échapper. Lorsque vous sortez de la boutique, le lent martellement a repris, infatigable. Rendez-vous au [128](#).

392

La lumière du jour ! Après avoir passé votre sac en bandoulière, vous hissez le coffre à linge sur le lit et vous grimpez pour atteindre la petite fenêtre. Celle-ci résiste d'abord à vos efforts, car le bois a joué sous l'effet de l'humidité. La température continue de monter dans la pièce, presque intolérable. Enfin, la fenêtre daigne s'ouvrir et vous vous glissez hors de la chambre au moment même où la porte se disloque dans une gerbe d'étincelles, laissant le feu s'engouffrer dans la pièce. Votre soulagement est de courte durée, car à peine avez-vous pris pied sur le toit pentu qu'un bourdonnement sonore vous fait lever les yeux. Vous vous écartez juste à temps pour esquiver le coup que vous destinait l'immense créature noire qui fond sur vous. Hélas, dans la manœuvre, vous trébuchez et perdez l'équilibre ! Vous glissez, glissez sur le toit et vous vous rattrapez au dernier moment à la gouttière, suspendu dans le vide. Mais la gouttière ne tarde pas à faire entendre un craquement sinistre et à vous entraîner dans sa chute. Lancez un dé et abaissez votre total d'ENDURANCE du nombre de points indiqué. Rendez-vous au [111](#).

393

Soudain, vous chancelez : quelque chose vient de vous heurter par-derrière. L'instant d'après, vous vous envollez, prenant rapidement de la vitesse. Tout autour de vous, des formes argentées dansent un ballet vertigineux et vous comprenez alors que vous êtes enchâssé dans le corps frémissant d'une de ces étranges créatures volantes appelées Ectovultes. Loin en dessous, le sol disparaît sous un linceul de brouillard mouvant, mais sur la gauche un immense mur de cellules flotte dans les airs, jusqu'à l'horizon. Vous plongez à nouveau dans les nuages. Rendez-vous au [36](#).

394

Vous avez été bien inspiré de changer de monture. Ainsi, vous allez pouvoir regagner Kallamère au galop sans faire étape. Vous chevauchez toute la nuit, les yeux rivés sur la flamme familière de la Tour de Rangor. Peu avant la cité, un autre cavalier vous dépasse. L'homme est monté sur un vigoureux étalon noir, mais vous n'arrivez pas à distinguer ses traits, car il est enveloppé dans un manteau sombre gonflé par le vent. Il franchit les portes de la cité dans un tonnerre de sabots, loin devant vous. L'aube paraît lorsqu'enfin vous entrez dans la ville. Sans perdre un instant, vous vous faites annoncer chez Duni hazade pour lui délivrer les nouvelles. Au fur et à mesure de votre récit, ses yeux s'embuent. Enfin, composant son visage, elle tente de sauver ce qui peut l'être encore de ses plans brisés.

- Cassèbe revient de l'armée, dit-elle. Il connaît bien les chemins du pays. Mieux vaudrait qu'il aille chercher du renfort. Quant à vous, il vous faut poursuivre la mission de votre défunte camarade et partir en éclaireur à la rencontre des envahisseurs. Essayez de connaître leur itinéraire, tentez de percer leur plan à jour. Allez, maintenant ! Choisissez un nouveau cheval et partez vers l'est ! Nous n'avons que trop perdu de temps. Cochez une case du *Sablier du Destin* et rendez-vous au [140](#).

395

En proie à l'abattement, vous errez dans la forêt à la recherche de quelque rongeur. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [176](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [243](#).

396

Vous sautez en selle, puis vous hissez Méma devant vous et, rebroussant chemin, vous repartez à un train d'enfer. A un embranchement, vous quittez la route de Kallamère et vous vous élancez sur un étroit sentier qui serpente à l'assaut d'une colline. Du sommet, vous embrassez toute la contrée. Sur votre gauche, du village de Méma, une volute de fumée monte paresseusement dans le ciel. Rendez-vous au [95](#).

397

Vous vous laissez glisser le long du mur puis, à la hauteur de la fenêtre, vous hasardez un coup d'oeil à l'intérieur. Une lanterne éclaire une pièce magnifiquement meublée. D'abord, vous ne remarquez rien de suspect et vous vous apprêtez à remonter, lorsqu'on frappe à la porte. C'est alors que, de l'imposant lit à baldaquin, sort en rampant la forme adipeuse et tremblante de Madérios, vêtu d'une chemise de nuit. Il entrebâille la porte et glisse un regard par l'embrasement. Des mains lui remettent un plateau chargé de victuailles, puis il claque la porte et la referme à double tour. Posant le plateau sur la table la plus proche, il arrache avidement une cuisse de poulet. Mais au moment de la porter à sa bouche, il s'arrête et l'examine d'un air suspicieux. Ses yeux se mettent ensuite à fouiller la pièce anxieusement, puis il repousse la nourriture et se rassied sur le lit, sans cesser de jeter des regards effarés autour de lui, le nez plissé par son habituel tic nerveux. Ayant assez contemplé cet affligeant spectacle, vous regagnez le toit. Si cette fenêtre est la troisième par laquelle vous avez risqué un œil, rendez-vous au [25](#). Sinon, vous pouvez



397 *L'adipeux Madérios pose le plateau sur la table
et arrache avidement une cuisse de poulet.*

retourner dans vos quartiers (rendez-vous au [151](#)) ou poursuivre votre enquête avec l'un des murs suivants :

Mur avant gauche

Rendez-vous au [94](#)

Mur avant droit

Rendez-vous au [218](#)

Mur arrière droit

Rendez-vous au [340](#)

398

Le Guerrier de Cristal se brise en mille morceaux, mais vous êtes maintenant cerné par les cinq autres. Comme un seul homme, ils se rapprochent et lèvent leurs marteaux... Pour eux, vous n'êtes qu'un objet à piler parmi tant d'autres.

399

Vous faites face à une demi-douzaine de gardes armés jusqu'aux dents. Malgré votre adresse et votre bravoure, vous ne pouvez tenir tête à six hommes aguerris. Vous reculez de quelques pas, mais vous êtes repoussé dans leurs bras par la foule hostile et ricanante. La mort, hélas, a rapidement raison de votre vaillance !

400

Au cours de la visite du palais dont vous avez hérité, vous tombez par hasard sur un miroir magique encastré dans un mur de cristal. Un serviteur vient à pas traînants vous en expliquer le fonctionnement. Vous décidez aussitôt de tester ses pouvoirs sur Kallamère, dans l'espoir d'observer au moins de vos yeux les fruits de votre sacrifice. Votre cœur se serre de voir les villageois vaquer à leurs occupations dans les champs, comme par le passé. Prospérité et sérénité semblent régner sous le nouveau Baron Madérios. Vous contemplez, plein d'une fierté légitime, ce pays que vous avez délivré de l'emprise glaciale de Bythos et des abominables machinations de Sige. Le spectacle d'une paix retrouvée rend votre sacrifice plus supportable. Vous quittez

alors le miroir pour l'une des tours du palais. D'une des hautes fenêtres, vous vous abîmez dans la contemplation des vastes plaines de l'Abysses, perpétuellement balayées par des tourbillons, lorsque le bruissement de centaines d'ailes vous arrache à votre songe. L'air foisonne bientôt d'Ectovultes virevoltants. L'espace d'un instant, une vague frayeur vous noue la gorge. Et s'il s'agissait de quelque ultime mauvais tour de Bythos ? Mais les intentions des gracieux volatiles sont tout à fait pacifiques. Ils sont simplement venus saluer leur nouveau souverain. Rassuré, vous vous laissez aller au plaisir d'admirer leur incessant ballet. Soudain, quelque chose s'enroule autour de vos jambes, vous faisant perdre l'équilibre. Vous tombez par terre et vous vous retrouvez nez à nez avec le museau grimaçant de Caducéus le Serpent. - Grande est ma sagesse, dit-il en faisant mine de ne pas remarquer votre étonnement, et j'ai tout le temps de la partager avec vous. J'espère que vous trouverez en moi un compagnon divertissant. Sans doute eussiez-vous préféré compagnie plus chaleureuse, si le choix vous en avait été donné, mais vous ne tardez pas à vous rendre compte que le serpent est aussi sage qu'il le dit. Guidé par son immense savoir, vous découvrirez des secrets qui dépassent votre imagination. Votre puissance va toujours croissant et le souvenir de votre vie antérieure sur Allansia s'estompe au fil du temps comme un rêve lointain. Finalement, vous réussirez à percer le mystère du voyage entre les planètes et vous embarquerez pour une aventure à travers le cosmos jusqu'à la sphère des dieux eux-mêmes. Mais ceci est un autre conte, que vous trouverez dans les livres de mythes et de légendes...

