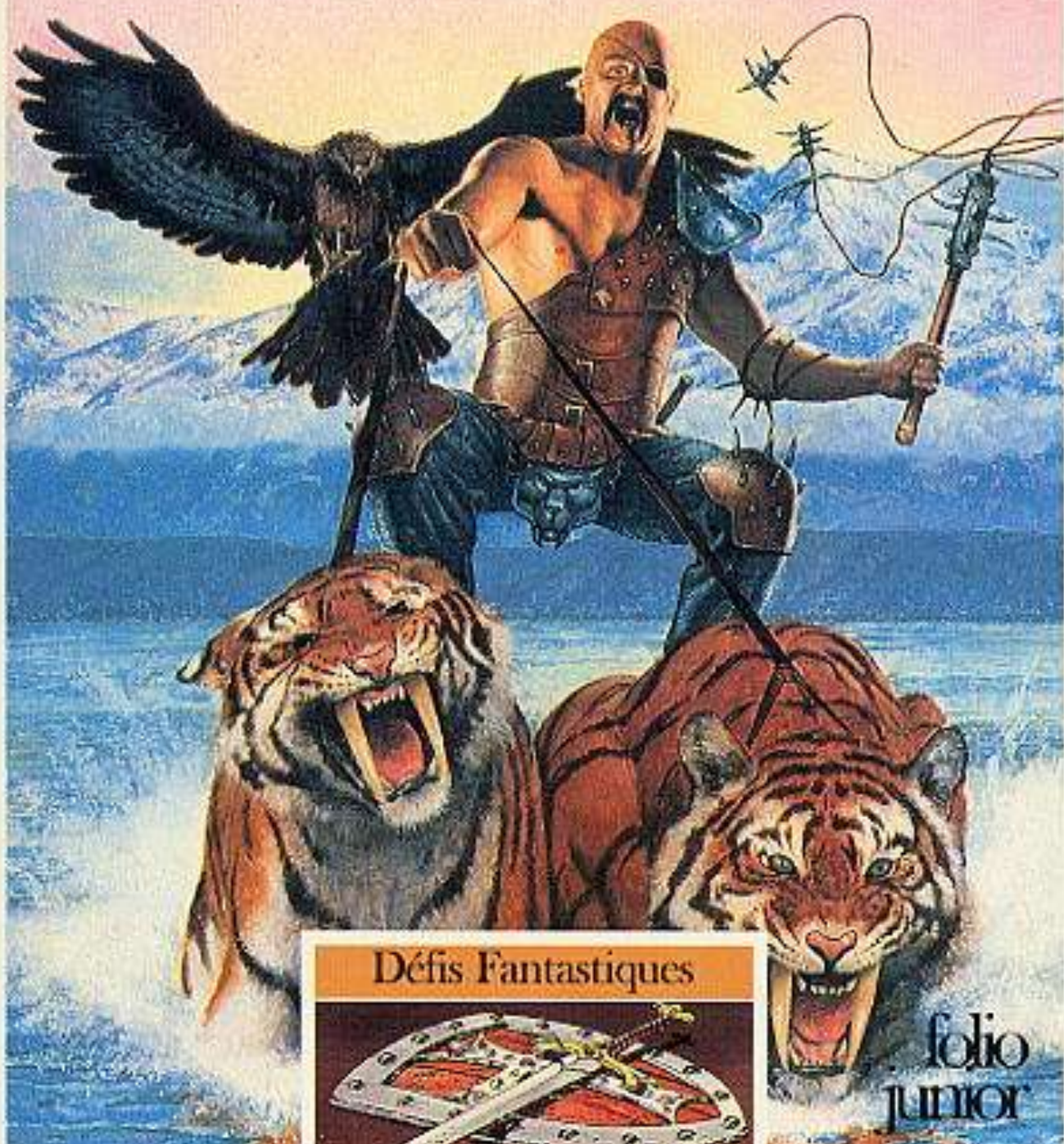


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

# L'Elu des Six Clans



Défis Fantastiques

folio  
JUNIOR

© Titre original : *Daggers of Darkness*

© Steve Jackson et Ian Livingstone, pour la conception de la série Défis Fantastiques © Luke Sharp, 1988, pour le texte © Martin McKenna, 1988, pour les illustrations © Éditions Gallimard, 1990, pour la traduction française

Luke Sharp

# L'Élu des Six Clans

Défis Fantastiques/38

*Traduit de l'anglais par Noël Chassériau*

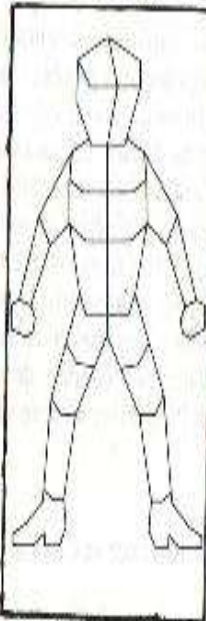
Illustrations de Martin McKenna



Gallimard

# La Feuille d'Aventure

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



## MÉDAILLONS

*Yigenik*

*Uruz*

*Bogomil*

*Hulagu*

*Korkut*

*Kazilik*

OR

## POUVOIRS

## PROVISIONS



## CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

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

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

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

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

# Comment combattre les créatures du Kazan

Avant de vous lancer dans cette aventure, il faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Les dés vous permettront de savoir de combien de points vous disposez au départ. En pages 10 et 11, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* dont les cases sont destinées à noter les péripéties de votre aventure et à inscrire vos points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**. 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 chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case **HABILETÉ** de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial d'**HABILETÉ** sera donc compris entre 7 et 12. Lancez deux dés. Ajoutez 12 au nombre obtenu et inscrivez le résultat dans la case **ENDURANCE** de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total de départ d'**ENDURANCE** sera donc compris entre 14 et 24.

Lancez à nouveau un seul dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case **CHANCE** de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total de départ de **CHANCE** sera donc compris entre 7 et 12. Inscrivez vos différents totaux à mesure de leurs changements, mais n'effacez jamais le total de départ qui doit figurer en haut de la case ! Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat ; plus votre total d'**HABILETÉ** est élevé, mieux c'est. Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force, votre forme physique et votre capacité à résister aux coups et aux blessures ; plus votre total d'**ENDURANCE** est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps. Quant à votre total de **CHANCE**, il indique si vous êtes

naturellement *Chanceux* ou *Malchanceux*. Car la chance et la magie jouent un grand rôle dans ce monde mystérieux que vous allez devoir explorer...

## Combats

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

Tout d'abord, vous inscrivez les points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire dans une case vide des *Rencontres avec des créatures*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces points sont indiqués dans le texte chaque fois que vous avez à combattre une créature.

Le combat se déroule ainsi :

1. Jetez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'**HABILETÉ** au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Jetez deux dés pour vous-même et ajoutez au nombre obtenu 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 alors à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, aussi diminuez-vous son total d'**ENDURANCE** de 2 points. Vous pouvez faire appel à votre **CHANCE** pour tenter d'aggraver sa blessure (voir page 15).

5. La créature vous a blessé et vous devez alors retirer 2 points à votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez recourir à la CHANCE pour tenter de minimiser les effets de la blessure (voir page 15).

6. Modifiez votre total d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. Faites de même pour votre total de CHANCE, si vous en avez fait usage (voir page 15).

7. Procédez au deuxième Assaut, en reprenant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi 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**

Vous serez parfois, lors de certaines rencontres, confronté à plusieurs créatures. Des instructions vous seront alors données dans le texte, vous indiquant si vous allez les affronter l'une après l'autre ou les combattre toutes à la fois. En ce dernier cas, le déroulement des Assauts vous sera précisé.

### **Chance**

Parfois le succès d'un combat ou d'une stratégie que vous mettez en œuvre, ou encore le dénouement de certaines situations, dépendra entièrement de votre CHANCE. Il vous sera alors demandé de *Tenter votre Chance*. Comme vous allez le comprendre, recourir à la CHANCE peut se révéler risqué... Pour *Tenter votre Chance*, vous procéderez ainsi : Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est *inférieur ou égal* à votre total de CHANCE, vous êtes *Chanceux*. Si le résultat est supérieur, vous êtes *Malchanceux*. Quel que soit le résultat, vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*. Ainsi, plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez d'être *Malchanceux* car votre total de CHANCE est de plus en plus bas. S'il tombe à 1 ou 0, vous serez systématiquement *Malchanceux* ! Réfléchissez donc bien avant de *Tenter votre Chance*, quand vous n'êtes pas contraint de le faire (à savoir en cours de combat). Vous aurez parfois l'occasion

de regagner des points de **CHANCE**. Toutefois, à moins que des instructions ne vous l'indiquent, votre total de **CHANCE** ne pourra jamais dépasser son niveau initial.

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

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance*, et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez *Chanceux* ou *Malchanceux*. Dans ce cas, vous êtes obligé de recourir à votre **CHANCE**, mais il n'en va pas de même lors des combats : vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre **CHANCE** soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à une créature, soit pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue.

Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez *Tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes *Chanceux*, vous lui avez infligé une très grave blessure et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'**ENDURANCE**. Si vous êtes *Malchanceux*, alors la blessure que vous avez infligée à votre adversaire n'était qu'une écorchure bénigne, et vous devrez rajouter 1 point à son total d'**ENDURANCE** (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points d'**ENDURANCE**, elle n'en perd que 1). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également *Tenter votre Chance* pour essayer de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point à votre total d'**ENDURANCE** (c'est-à-dire que vous ne perdez que 1 point par suite de la blessure, au lieu de 2). Si vous êtes *Malchanceux*, le coup que vous avez reçu est plus grave que vous ne le pensiez, et vous perdez 1 point d'**ENDURANCE** supplémentaire. Les résultats que vous venez d'obtenir représentent vos *points de départ* d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**. Ces totaux varieront constamment au cours de votre aventure, néanmoins ils ne pourront s'élever qu'en de rares occasions - qui vous seront explicitement signalées dans le texte - au-dessus du *total de départ*. Vous devrez garder un compte très exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres en très petit



dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de main. Attention : N'oubliez pas que vous devez soustraire 1 point à votre total de **CHANCE** chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

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

### *Habileté*

Vos points d'**HABILETÉ** ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'**HABILETÉ**. Vos points d'**HABILETÉ** ne peuvent jamais excéder leur total de départ. Boire la Potion d'Adresse (voir plus loin) vous permettra à tout moment de rétablir votre **HABILETÉ** à son niveau de départ.

### *Endurance et Provisions*

Vos points d'**ENDURANCE** changeront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'**ENDURANCE** sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi, soyez prudent !

Votre sac à dos contient suffisamment de Provisions pour dix repas. Vous ne pouvez vous reposer et manger à tout moment, à l'exception des paragraphes où vous devez combattre. Un repas vous rend 4 points d'**ENDURANCE**. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre **ENDURANCE** et enlevez-en 1 à vos Provisions. Une case réservée à l'état de vos Provisions figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous que vous avez un long chemin à parcourir, aussi, sachez utiliser vos Provisions avec discernement !

Souvenez-vous également que vos points d'**ENDURANCE** ne peuvent jamais excéder leur niveau de départ. Boire la Potion de

Vigueur (voir plus loin), rétablira à tout moment votre **ENDURANCE** à son niveau initial.

### *Chance*

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

## **Équipement et Potions**

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

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

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

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

disposiez au départ. Lorsque vous retrouverez votre **CHANCE**, il faudra donc y ajouter ce point).

Chaque bouteille de potion contient *une* mesure, c'est-à-dire que vous ne pourrez retrouver qu'une seule fois vos points de départ au cours d'une même aventure, dans la catégorie choisie. Quand vous buvez la potion, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Mais rappelez-vous que vous n'avez droit qu'à *une seule* des trois potions : aussi, choisissez-la avec discernement !

### **Poison**

Hélas ! Vous aurez peut-être l'occasion de constater qu'un poison se répand dans votre corps. A certains moments, notamment quand vous aurez fourni un gros effort, il vous sera demandé de cocher une unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*. Dans ce cas, noircissez l'un des secteurs de la silhouette figurant sur la *Feuille d'Aventure*. Le poison gagnant de proche en proche pendant votre aventure, vous devez toujours cocher un secteur contigu à l'un de ceux déjà infectés. Si vous vous apercevez que la silhouette est entièrement envahie par le poison (tous les secteurs sont noircis), votre aventure est terminée. Le poison a rempli sa funeste mission.

### **Médillons et Labyrinthes**

Le Kazan est divisé en six régions, et chacune de ces régions possède un Médillon. (La liste des clans qui gouvernent les régions figure sur la *Feuille d'Aventure*.) La tradition veut que les Médillons soient conservés dans d'immenses labyrinthes pleins de mystérieux dangers. Si vous parvenez à vous procurer un Médillon, notez-le dans la case appropriée. Les Médillons possèdent un très grand pouvoir : chacun d'eux permet à celui qui le détient de survivre à trois combats perdus. Après la défaite, vous ramenez votre total d'**ENDURANCE** à 4 points et agissez comme si vous aviez vaincu votre adversaire. Si vous décidez d'utiliser ce pouvoir, vous devez néanmoins réduire parallèlement votre total d'**HABILETÉ** et votre total de **CHANCE**

de 1 point chacun et cocher 3 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*.

## **Or**

Vous vous rendrez vite compte que le Kazan est un pays très vénal. L'unité monétaire est la Pièce d'Or. Vous commencerez votre aventure avec 6 Pièces d'Or, dont une cousue à l'intérieur d'une de vos bottes : c'est votre pièce porte-bonheur, et vous ne devez l'utiliser qu'en cas d'instruction précise. Vous serez également muni d'une petite bourse contenant un peu de monnaie en fer de très peu de valeur. Notez soigneusement toute addition ou déduction de Pièces d'Or dans la case Or de la *Feuille d'Aventure*.



# Les Élus de Segrek

Vous ouvrez les yeux. Penché sur vous, un individu drapé dans une cape noire brandit un glaive qu'il s'apprête à vous plonger dans le corps. Vous tentez de bouger : impossible, le regard hypnotique du tueur vous paralyse. La lame scintille au clair de lune en s'abaissant vers votre gorge. « Arrière, créature de la nuit ! » s'écrie alors une voix familière. « Homrath Deis Blichneth Vaqua ! » L'assassin lâche son arme, qui tombe en vous éraflant l'épaule. Avant de vous évanouir, terrassé par une souffrance atroce, vous voyez s'enfuir l'ombre du tueur, puis, en tournant la tête, vous reconnaissez les yeux amicaux de Gally, et vous sombrez dans le néant.

Lorsque vous reprenez vos esprits, la douleur de votre épaule n'est plus qu'un élancement engourdi. Gally nettoie la plaie en psalmodiant dans une langue inconnue. Voyant que vous avez ouvert les yeux, il vous dit : « Soyez le bienvenu parmi nous. J'avais peur que le glaive ne recèle un maléfice plus puissant, contre lequel mes pouvoirs n'auraient rien pu faire, mais vous avez vite récupéré. Heureux de vous connaître, brave Kazanide, et de saluer l'un des Élus de Segrek. »

« Mais comment avez-vous... ? » commencez-vous à demander. « Vous n'êtes plus en lieu sûr dans cette auberge », coupe-t-il. « Je vais vous conduire dans un endroit où vous serez en sécurité, avant de vous expliquer de quoi il retourne. » Le sympathique compagnon de rencontre que vous connaissiez sous le nom de « Gally » vous emmène dans la forteresse du Gorak, vous fait monter un escalier en colimaçon et vous introduit dans une grande pièce pleine de livres, de bocaux et de flacons plus poussiéreux les uns que les autres, de petites créatures velues et d'oiseaux. Brusquement, vous comprenez que le prétendu « Gally » n'est autre que le Magicien Astragal. Celui-ci vous déclare que le temps vous est compté. Il vient d'apprendre que Segrek, le souverain du Kazan, est mort depuis l'année précédente, mais que le Vizir, Chingiz, a caché la nouvelle et chargé les Tueurs

Mamluks de supprimer fous les Élus avant qu'ils ne puissent entreprendre leur pèlerinage au Trône de Sharrabbas. Il vous fait asseoir et vous conseille de vous reposer, car vous allez avoir besoin de toutes vos forces. Quand il quitte la pièce, vous l'entendez recommander aux gardes de ne laisser entrer personne. Confortablement installé, vous vous massez l'épaule en regardant voler les oiseaux qui entrent et sortent librement par la fenêtre. Apercevant auprès de vous un petit livre ouvert, vous le prenez et y lisez une histoire que vous connaissez bien.



# Le Trône du Kazan

*Kazan* - On sait fort peu de choses sur ce pays étrange et barbare, situé à l'ouest du *Gorak* (voir ci-dessus) et au sud du fleuve Yatagan, à l'extrémité sud-ouest de la péninsule du Khaal. La capitale, Sharrabbas, est le siège du Trône du Kazan. Le reste du pays est divisé en six régions tribales, toutes farouchement indépendantes et belliqueuses. Les Kazanides sont réputés pour leur courage et pour l'accueil bienveillant qu'ils réservent à tout être ou créature disposé à affronter leurs redoutables épreuves que certains considèrent comme franchement barbares. Des bruits ont toujours couru sur la présence d'or dans les Grands Ilkhans, la chaîne de montagnes située au sud de Sharrabbas, mais aucun prospecteur n'est jamais revenu en apporter la preuve. Le Kazan possède un très curieux mode de succession au trône. Ce système original a en tout cas le mérite d'avoir toujours doté le Kazan de souverains particulièrement braves, vigoureux et subtils. Les parents qui souhaitent que leur enfant soit candidat au titre d'Héritier du Ushun Koja (ou d'Élu) apportent leur nouveau-né à Sharrabbas, où il est soumis à une série d'épreuves.

S'il passe les épreuves avec succès, ils reçoivent une somme d'argent pour lui donner l'éducation rituelle. A l'âge de neuf ans, l'enfant est exilé du Kazan et doit vagabonder dans les pays de la péninsule du Khaal en subsistant par ses propres moyens et en survivant aux affres de la solitude et de la peur. Quand le souverain vient à décéder, les Élus sont convoqués par des messagers qui sillonnent le pays en déposant des symboles secrets à des points convenus. Ils doivent alors regagner le Kazan, pénétrer dans les grands Labyrinthes et se procurer le plus grand nombre possible de Médailles de Clan. Après quoi il leur faut atteindre Sharrabbas et être le premier à s'asseoir sur le Trône. Les Kazanides sont un peuple très secret, et le mystère de ce qui se passe à Sharrabbas n'a jamais été dévoilé. Votre lecture est interrompue par le retour d'Astra-gal, qui fait irruption dans la pièce en brandissant l'arme du Tueur Mamlik. « Ce glaive a été

forgé par Chingiz, qui y a introduit un Maléfice extrêmement puissant. Vous ne pourrez guérir qu'en le restituant à celui qui l'a façonné, Chingiz. Il n'y a pas de temps à perdre ! » Vous prenez le glaive et le glissez dans la doublure de votre botte. Ainsi débute votre pèlerinage au Trône de Kazan. Il vous faut traverser des contrées sauvages, subir les épreuves des Clans, pénétrer dans les Labyrinthes et porter le plus grand nombre possible de Médailles à Sharrabbas. Une fois là, vous devrez trouver le Grand Trône. Durant tout le voyage, vous serez traqué par les Tueurs Mamluks, qui sont à la solde du sinistre Vizir Chingiz. Ouvrez l'œil ! Il se peut que vous rencontriez des Nécromanciens, créatures inhumaines dépourvues de substance matérielle, mais dotées de redoutables pouvoirs de magie noire. Efforcez-vous de les éviter.

Malheureusement, comme vous l'explique Astragal, vous avez été écorché par un Glaive Maléfique : votre corps est contaminé par la malignité de Chingiz. Le poison va se répandre lentement en vous, mais il ne produira pas d'effet sensible avant d'avoir infecté la totalité de votre organisme : à ce moment-là, la mort sera soudaine et brutale. Et maintenant, tournez la page.







**1** *Le corps d'un homme est étendu sur l'obélisque, un glaive planté dans la poitrine.*

## 1

Astragal vous conduit jusqu'à la frontière du Gorak, vous serre la main et vous souhaite bonne chance. Par décret du Conseil des Mages, il lui est interdit de pénétrer au Kazan... mais il vous laisse entendre qu'il s'efforcera de rester en contact avec vous et vous adresse un dernier signe d'encouragement pendant que vous entreprenez la longue escalade des montagnes séparant les deux pays. Votre épaule est douloureuse, et vous comprenez que le poison commence à s'infiltrer dans votre organisme (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), Vous grimpez durant des heures, et les verts pâturages font place à la blanche désolation des neiges éternelles. Sous vos pieds, la couche de neige s'épaissit, et la marche devient de plus en plus pénible. Vous êtes épuisé, mais vous savez qu'il ne faut pas vous arrêter (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE). Vous finissez par atteindre le col connu sous le nom de Passe du Dragon, où un vieil obélisque de pierre marque la frontière Kazanide. Le corps d'un homme est étendu sur cet obélisque, un glaive planté dans la poitrine. A côté de lui, sa besace s'est ouverte, laissant échapper divers objets. Désirez-vous prendre l'un de ces objets (rendez-vous au [233](#)), ou préférez-vous examiner d'abord le corps (rendez-vous au [89](#)) ?

## 2

L'Aigle tient une barre de fer entre ses serres, et Geronicus vous invite à l'empoigner. L'énorme oiseau bat des ailes et vous emporte sans effort, en volant vite et haut. Soudain, vous apercevez trois gros Griffaucons qui foncent sur vous. Votre poids limitant ses évolutions, l'Aigle essaye de s'élever davantage, mais, harcelé par les Griffaucons qui ne le lâchent pas, il finit par piquer vers le sol et vous dépose à terre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, l'atterrissage est brutal : déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes *Chanceux*, vous vous posez en douceur sur une plaque de neige poudreuse. Rendez-vous au [275](#).

### 3

Vous vous trouvez dans une chambre plongée dans l'obscurité absolue. Quelque chose glisse sous vos pieds et s'enroule autour de votre cheville. Devant vous, deux yeux rouges luisent dans la nuit, et vous entendez le bruit d'une épée qu'on tire de son fourreau. Si vous possédez le Pouvoir de Combat Nocturne, combattez comme à l'accoutumée ; si vous ne possédez pas ce pouvoir, réduisez votre total d'**HABILETÉ** de 2 points pour ce combat seulement.

**MONSTRE DES TÉNÈBRES HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), retournez au [160](#), lancez le dé magique et regardez votre nouvelle position.

### 4

La piste que vous suivez se transforme en une véritable route empierrée, jalonnée de petits obélisques, sur laquelle passe de temps à autre une charrette. Vous venez de faire halte pour retirer un caillou de votre botte lorsqu'un cavalier enveloppé dans une grande cape marron arrive au petit trot, tenant par la bride un deuxième cheval. Il s'arrête et vous propose d'utiliser cette monture jusqu'à Sharrabbas moyennant 2 Pièces d'Or. Pendant que vous réfléchissez à cette offre, vous remarquez que le nom « Aconit » est inscrit sur la selle du cavalier. Allez-vous accepter la proposition (rendez-vous au [352](#)), ou la refuser et continuer à pied (rendez-vous au [23](#)) ? Si vous ne possédez pas 2 Pièces d'Or, vous êtes obligé de refuser.

### 5

Mandrake est très difficile à suivre, car il semble se fondre dans la foule. Il vous fait prendre des petites ruelles tortueuses, assombries par la hauteur des constructions, et vous finissez par le perdre à l'embranchement de trois voies. Dans laquelle allez-vous vous engager ?

La rue des Quarante-Marchands	Rendez-vous au <a href="#">98</a>
La rue des Tailleurs-de-Pierre	Rendez-vous au <a href="#">164</a>
La rue des Armuriers	Rendez-vous au <a href="#">328</a>

## 6

Vous poursuivez l'Orque et le rattrapez au moment où il a acculé le Nain dans une impasse et lève son épée pour fendre la tête du malheureux. Vous dégainez votre propre épée.

**ORQUE BOURREAU HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur (augmentez votre total de **CHANCE** de 1 point), le Nain vous remercie et vous prend sous son aile. Marchant d'un bon pas dans l'enchevêtrement des rues, il vous emmène dans le quartier des Nains, où il entre dans une maison et se déguise en troquant sa cape verte contre une cape rouge. Il vous explique que son maître, l'un des Élus de Segrek, a été assassiné par les Mamluks à leur arrivée dans la ville. Brusquement, il s'arrête et vous observe attentivement, comme s'il venait de comprendre qui vous êtes. « Un grave danger vous menace, dit-il d'un ton pressant, il faut que vous voyiez Mandrake Aconit. » Pour cela, vous devez vous rendre à l'enseigne des Clefs Croisées, dans la rue des Quarante-Marchands. En évitant les rues principales, précise-t-il, mais vous devriez pouvoir emprunter sans grand risque l'un des deux itinéraires suivants : faire le tour des remparts (rendez-vous au [129](#)) ou traverser le quartier des voleurs (rendez-vous au [306](#)). Lequel choisissez-vous ?

## 7

Après avoir longé le sentier rocailleux pendant des heures, vous rattrapez quelqu'un qui chemine devant vous. Cette personne se traîne plus qu'elle ne marche, et sa silhouette emmitouflée avance à peine. Vous allez arriver à sa hauteur lorsqu'elle trébuche et tombe. Vous précipitez-vous pour lui porter secours

(rendez-vous au [267](#)) ou préférez-vous ne pas courir de risque et continuer votre chemin (rendez-vous au [81](#)) ?

## 8

Vous foncez dans les broussailles et tombez sur deux autres Trolls qui vous attendent l'épée à la main. Combattez-les l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier TROLL	8	9
Second TROLL	9	9

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur votre *Feuille d'Aventure*), vous grimpez dans un arbre et vous vous dissimulez de votre mieux dans le feuillage. Rendez-vous au [391](#).

## 9

Vous lui donnez quelques piécettes de fer, et son visage s'illumine. Il pose son instrument à terre et, dès qu'il tourne la manivelle, il en sort une agréable mélodie. La musique commence par vous charmer, puis finit par vous obséder. Le joueur d'orgue de Barbarie éclate de rire. Vous vous sentez tout engourdi, et vous comprenez que le morceau qu'il joue a un effet hypnotique. Pendant que vous luttez contre l'envoûtement, le Tueur tire un glaive et s'apprête à vous l'enfoncer dans la poitrine. Avez-vous la force de rompre le sortilège avant que le glaive ne frappe ? Lancez deux dés pour déterminer le pouvoir du maléfice et comparez le total obtenu avec votre total d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE est inférieur au pouvoir du maléfice, le Tueur vous plonge son glaive dans le corps. Le poison qu'il contient agit très rapidement, et vous mourez dans des souffrances atroces. Si votre total d'ENDURANCE est égal ou supérieur au pouvoir du maléfice, vous parvenez à vous libérer (rendez-vous au [108](#)).

## 10

Le Treffilli se met à vibrer. Vous serrez les deux brins entre vos doigts et murmurez la formule magique : « Par la Cendre, par l'Oiseau et par la Croûte. » Aussitôt, vous disparaissiez. Supprimez les brins sur votre *Feuille d'Aventure* et réduisez votre total d'ENDURANCE de 4 points. Pendant que le Nécromancien déconcerté vous cherche partout, vous vous éclipez dans la nature. Rendez-vous au [88](#).

## 11

Vous dirigez votre monture vers le bruit de gauche. Les sons que vous entendez sont confus et proviennent de derrière une crête broussailleuse. Soudain, votre cheval se cabre et vous désarçonne. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, vous faites une mauvaise chute : déduisez 3 points de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes *Chanceux*, vous tombez sans dommage sur de l'herbe tendre. Dans un cas comme dans l'autre, votre cheval s'enfuit dans l'obscurité. Vous vous relevez et regardez autour de vous, mais vous ne voyez rien. Tout à coup, vous sentez bouger non loin de vous et vous entendez une épée glisser hors de son fourreau, puis des pas qui se rapprochent. Préférez-vous rester sur place et combattre dans les ténèbres opaques (rendez-vous au [317](#)) ou prendre la poudre d'escampette (rendez-vous au [214](#)) ?

## 12

Vous poussez la porte. Elle donne sur une pièce pleine de marchandises à vendre. Deux Trolls discutent avec le propriétaire, un Kazanide. « Il n'y a rien à reprocher à ces peaux », bougonne l'un des Trolls. « Possible, répond le patron, mais il n'y a aucun débouché actuellement pour les peaux de Gobelins pleines de verrues. De toute façon, je ne veux pas savoir comment vous vous les êtes procurées. » L'un des deux Trolls frappe du poing sur le comptoir et marmonne quelque chose, puis ils se retirent dans un coin, s'asseyent à une table et se

mettent à boire le contenu d'une bouteille dont l'étiquette représente un cimenterre. Il y a d'autres consommateurs dans la salle, et ils ne vous quittent pas des yeux quand vous posez la pierre précieuse sur le comptoir. Gimcrak l'examine et vous en offre 10 Pièces d'Or. Si vous acceptez, ajoutez ces pièces sur votre *Feuille d'Aventure* et retirez-en la pierre. Aussitôt que vous mettez le pied hors de l'établissement, vous êtes agressé par trois Bandits Kazanides. Combattez-les à tour de rôle.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier BANDIT	5	8
Deuxième BANDIT	6	7
Troisième BANDIT	6	6

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), le bruit du combat a attiré sur le pas de la porte tous les clients du comptoir, mais pas un n'a levé le doigt pour vous aider. Vous partez à grands pas. Rendez-vous au [391](#).

### 13

Le charretier est âgé, mais paraît très vigoureux. Il a une épée bien affûtée à portée de la main et l'air de savoir s'en servir. Quand vous lui demandez de vous prendre, il commence par vous examiner en silence de la tête aux pieds, puis accepte de vous emmener pour le seul bénéfice de votre compagnie. Il vous prévient que vous traverserez des contrées infestées de bandits et que vous risquez même de rencontrer des Kalamites, sans préciser toutefois de quelles créatures il s'agit. Quand le chariot arrive à l'une des portes de la ville, vous êtes arrêté par un joueur d'orgue de Barbarie unijambiste qui demande également à être transporté. Drukkah, le charretier, scrute le mendiant des yeux et secoue négativement la tête. « Celui-là, je n'aime ni son allure ni son odeur : il n'est pas plus joueur d'orgue de Barbarie que je ne suis le vizir du Kazan. » Rendez-vous au [286](#).

## 14

Soudain, un craquement retentit, suivi d'un grand fracas quand le banc s'effondre et que vous êtes précipité dans un ruisseau souterrain. Vous vous relevez avec de l'eau jusqu'à la ceinture et, en tendant le bras, vous posez la main sur un cadavre qui dérive au fil du courant. A ce moment-là, un Mamlik surgit de derrière une petite cascade, glaive au poing. Vous le saisissez par le poignet et l'entraînez sous l'eau.

**MAMLIK HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10**

Si vous êtes vainqueur (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous ne pouvez pas sortir du ruisseau et devez nager dans le courant. Vous en émergez dans les eaux profondes du port, devant l'étrave d'un navire qui fait voile vers vous. La seule solution est d'empoigner un filin pendant, à l'aide duquel vous vous hissez sur le pont où vous vous évanouissez (déduisez 2 points de votre totale d'ENDURANCE). Quand vous reprenez vos esprits, le capitaine vous domine de toute sa taille. Il vous informe que vous êtes en route pour Kazilik et que le prix du voyage, sur son navire, est de 25 Pièces d'Or. Si vous les possédez, déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*. Sinon, il vous faudra travailler pour payer votre passage : retirez toutes les Pièces d'Or qui vous restent, puis 2 points d'ENDURANCE par tranche de 5 Pièces d'Or manquantes pour compléter le total de 25. Rendez-vous au [189](#).

## 15

Convaincu qu'une petite halte vous fera le plus grand bien, vous vous asseyez dans la neige. L'aimable fantôme qui vous est apparu se met à rire, et son visage sympathique se transforme en un masque hideux. Il vous crie : « Vous n'irez pas plus loin, Élu de Segrek, vous allez crever dans la neige. » Vous voudriez vous relever, mais vous en êtes incapable, et plus vous essayez, plus vous vous sentez faible, plus le poison se répand douloureusement dans votre épaule (déduisez 2 points de votre



total d'ENDURANCE et cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*). Tout à coup, il vous semble apercevoir le visage d'Astragal le Magicien, qui vous exhorte à lutter contre le sortilège. Lancez deux dés pour déterminer la Puissance Maléfique de la tempête et comparez le résultat à votre total d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE est égal ou supérieur à la force de la tempête, vous parvenez péniblement à vous relever et à poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [169](#). S'il est inférieur à la Puissance Maléfique de la tempête, il vous est impossible de résister à celle-ci. La neige vous ensevelit, et vous serez bientôt mort.

## 16

Le premier Dragon tombe dans la mer en soulevant une gerbe d'écume. Entre-temps, un incendie s'est déclaré dans le navire, provoqué par l'attaque du second Dragon. Des flammes et des flammèches jaillissent de la cale et, soudain, une violente explosion retentit. Elle ébranle tout le bâtiment, qui commence rapidement à s'enfoncer. Vous sautez par-dessus bord, vous vous accrochez à une épave et gagnez lentement le rivage. Rendez-vous au [348](#).

## 17

Vous vous trouvez dans une chambre bien éclairée. Des torches allumées sont fixées aux murs, et une forge, entourée de plusieurs moules de Médaillon, rougeoit au milieu de la pièce. Il en jaillit des étincelles dont certaines vous atteignent. Déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE avant de retourner au [160](#) et de lancer le dé magique pour connaître votre prochaine position.

## 18

Vous continuez à cheminer sur le sentier abrupt. Le défilé est exposé à tous les vents, et une bise glacée vous transperce. Devant vous, vous remarquez un endroit particulièrement propice à une embuscade, vous dégainez votre épée et resserrez les sangles de votre armure avant d'avancer prudemment de

rocher en rocher. Soudain, une flèche vous frappe en pleine poitrine, est déviée par votre armure et se plante dans le sol. Le choc vous a fait perdre l'équilibre et, en vous relevant, vous entendez des vociférations annonçant l'attaque de deux Malandrins. Ceux-ci se ruent sur vous, visage masqué et cimenterre au poing. Combattez-les l'un après l'autre.

	<b>HABILETÉ</b>	<b>ENDURANCE</b>
Premier MALANDRIN	7	8
Second MALANDRIN	6	6

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous avez à peine repris votre souffle qu'une bande de chenapans surgit de derrière les rochers. Qu'allez-vous faire ? Prendre la fuite (rendez-vous au [326](#)) ou capituler (rendez-vous au [127](#))?

## 19

Vous faites une mauvaise chute qui vous endommage le bras droit ; réduisez votre total d'**HABILETÉ** de 1 point. De vous, vous perdez conscience et faites un cauchemar peuplé de Taureaux Noirs, de Glaives Maléfiques et de Tueurs Mamliks. Déduisez 1 point de votre total d'**ENDURANCE** et cochez 1 unité de Poison. Rendez-vous au [176](#).

## 20

Les portes du Labyrinthe Bogomil s'ouvrent. Sur le seuil, vous vous trouvez en présence de deux énormes statues représentant des chevaux cabrés et vous avez une vision : une femme aux longs cheveux blancs vous parle avec solennité : « L'honneur de pénétrer dans le Labyrinthe vous a été accordé. Cherchez le Médaillon et prouvez que vous êtes digne d'être un des Élus de Segrek. » Des trompettes retentissent et vous entrez. Devant vous s'ouvrent trois galeries. Éclairées par des torches, elles vous permettent de vous diriger soit vers l'ouest (rendez-vous au [165](#)),

soit vers l'est (rendez-vous au [281](#)), soit vers le nord (rendez-vous au [236](#)). Quel côté préférez-vous ?

## 21

Vous vous glissez à pas de loup derrière le gardien Orque, grimpez un raidillon et vous faufilez dans un terrain broussailleux. Lorsque vous vous sentez enfin en sécurité, vous vous arrêtez pour jeter un coup d'œil derrière vous et êtes consterné de découvrir trois silhouettes munies de torches allumées. De temps à autre, l'une d'elles s'accroupit comme pour flairer le sol. Ces créatures sont les légendaires Orques Renifleurs qui, s'il faut en croire les rumeurs, sont capables de relever n'importe quelle piste sur n'importe quel terrain, fût-ce des rochers ou même dans l'eau. En levant les yeux vers les premières lueurs de l'aube, vous apercevez alors une grande créature volante, mi-homme mi-aigle : c'est un Ornicanthrope. Si vous êtes en possession de la Serre Grise de Sakar, rendez-vous au [345](#). Sinon, il va falloir faire demi-tour et affronter vos poursuivants, car ils ne vous lâcheront jamais (rendez-vous au [171](#)).

## 22

Quand vous accédez à sa demande, elle se frotte les mains avec satisfaction et vous conduit à un chêne foudroyé qui se dresse au sommet d'un mamelon. Elle vous explique que des Démons l'ont dépouillée et ont caché son précieux coffre à trésor dans les profondeurs de l'arbre creux. « Pouvez-vous me le récupérer, mon joli ? » quémande-t-elle. Vous grimpez en haut du chêne et, au sommet du tronc, vous découvrez un grand trou noir. Vous vous y glissez et, en vous laissant tomber, vous vous retrouvez dans une vaste anfractuosité cernée de racines. Dans la pénombre, vous distinguez un coffre métallique entouré d'ossements blanchis et de pièces d'armure. Soudain, deux Dogues Infernaux surgissent de l'obscurité en aboyant, la bave à la gueule. Affrontez-les l'un après l'autre.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier DOGUE INFERNAL	7	6
Second DOGUE INFERNAL	7	6

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous parvenez à hisser le coffre au sommet de l'arbre, puis à le descendre jusqu'au sol. Avant que la vieille femme n'ait pu l'atteindre, vous forcez le couvercle : le coffre est rempli de Pièces d'Or. Allez-vous vous servir vous-même (rendez-vous au [105](#)) ou laisser la vieille chouette recouvrir son bien et vous payer votre dû (rendez-vous au [241](#)) ?

### 23

Après avoir marché pendant un certain temps, vous rattrapez une charrette qui cahote en grinçant sur la chaussée empierrée. Les alentours sont trop dénudés pour que vous puissiez quitter la route sans éveiller des soupçons. Au loin, devant vous, vous apercevez deux Trolls, portant la livrée à panthère de Chingiz, qui perçoivent une sorte de péage. Ils arrêtent le véhicule qui vous précède et exigent de son conducteur un droit de passage exorbitant de 3 Pièces d'Or. Vous devinez que les Trolls doivent empocher la majeure partie de cette somme. Comme il est impossible de contourner les deux collecteurs sans se faire remarquer, vous essayez de passer. « Pas si vite, l'ami. Nous avons ordre d'arrêter tout étranger solitaire empruntant cette route... à moins que ça n'en vaille pas la peine. » Si vous n'êtes pas disposé à encourager leur vénalité, rendez-vous au [274](#). Dans le cas contraire, le montant du pourboire dépend de vous. Si vous décidez de soudoyer les Trolls, commencez par déduire de votre *Feuille d'Aventure* le nombre de Pièces d'Or qui vous paraît convenable, puis lancez deux dés pour connaître le montant qui *leur* semble suffisant. Si la somme que vous avez fixée est égale ou supérieure au montant qu'ils exigent, rendez-vous au [106](#). Si elle est inférieure, rendez-vous au [274](#).

## 24

Vous arborez un sourire niais et restez immobile pendant que les Orques essayent de cracher un pépin sur votre couvre-chef. Soudain, tous deux se figent au garde-à-vous. En vous retournant, vous découvrez une silhouette féminine drapée dans une cape noire et tenant à la main une canne sur laquelle est gravée une panthère. La Nécromancienne ne dit pas un mot, mais les Orques s'empressent de déguerpir. Elle s'approche alors de vous et plonge dans vos yeux le regard hypnotique de ses prunelles rouge vif. Elle lève sa canne. Avez-vous la capacité de combattre les Nécromanciens ? Si oui, vous tirez votre épée (rendez-vous au [99](#)) ; sinon, vous êtes ensorcelé et incapable de faire un geste (rendez-vous au [334](#)).

## 25

Vous croisez une femme en train de scruter l'une des parois du souterrain. Elle paraît robuste et assurée, et vous adresse la parole en souriant. «Alors, vous aussi, vous êtes l'un des Élus ? Vous savez que la tradition nous oblige à nous affronter. Un seul d'entre nous peut revendiquer le Médaillon d'Uruz. » Elle dégaine un cimeterre, vous salue et attaque.

**BOLLEMA HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10**

Si vous êtes vainqueur, deux mystérieux personnages encapuchonnés sortent d'un mur et emportent le corps. Vous examinez la paroi et y découvrez une inscription représentant trois Médaillons. Vous franchissez la porte suivante, qui se referme derrière vous. Rendez-vous au [207](#).

## 26

Vous êtes dans une auberge dont la clientèle, composée de Nains, d'Elfes et de Kazanides, vous observe avec suspicion. Vous ressortez. Rendez-vous au [98](#).

## 27

Vous avancez prudemment sur le périlleux pont de neige. Lancez deux dés pour déterminer la résistance du pont, puis encore deux dés pour connaître votre poids. Si votre poids est supérieur à la résistance du pont, celui-ci s'effondre quand vous arrivez au milieu et vous vous écrasez au fond de la crevasse. Si votre poids est égal ou inférieur à la résistance du pont, vous traversez celui-ci sans encombre. Rendez-vous au [310](#).

## 28

On vous amène à l'entrée du Labyrinthe. Lorsque vous arrivez devant le portail, Aggellatha proclame d'un ton solennel : « Cherchez le Médaillon des anciennes et nobles tribus d'Uruz. Les périls sont nombreux, mais la Voie Droite existe pour celui dont le cœur n'a pas été corrompu par le mal. » Vous êtes en train d'examiner le portail et les Minotaures qui le gardent quand un Griffaucon vient se poser sur l'un des montants de la porte, penche la tête de côté et vous regarde fixement. Si vous êtes en possession de la Serre Grise de Sakar, murmurez sa formule magique, notez dans l'ordre les chiffres qu'elle contient et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, rendez-vous au [366](#).

## 29

Une Araignée Géante se laisse tomber d'un renforcement du plafond. Vous repoussez Saxifragus derrière vous et dégainez votre épée, avec laquelle vous assénez de grands coups sur les pattes velues de la bête pendant que le magicien, resté à l'arrière-plan, vous aide de ses précieux conseils.

**ARAIGNÉE GÉANTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 10**

Si vous êtes vainqueur, vous avez maintenant tout le temps de vous frayer un passage à travers la toile (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [76](#).

### 30

Vous éprouvez des doutes sur la possibilité de trouver une bonne cachette dans la neige... d'autant plus que les cavaliers y relèveraient aisément vos empreintes. Vous les attendez donc de pied ferme. Lorsqu'ils vous aperçoivent, l'un d'eux lâche un grand Griffaucon. L'oiseau vole vers vous, mais quand vous tirez votre épée, il fait demi-tour et rejoint son maître. Les cavaliers s'approchent de vous et font halte. Rendez-vous au [250](#).

### 31

Comme surgi du néant, un cavalier apparaît dans le cercle, salué avec déférence par la plupart des Kazanides. Il vous observe attentivement, et votre armure du Gorak semble l'intéresser particulièrement. Après avoir déclaré s'appeler Zaranj et être le chef de ce groupe, il met pied à terre et vous entraîne à l'écart, où il vous demande si vous êtes l'un des Élus de Segrek. Vous décidez de lui faire confiance. « Ne le révélez à personne d'autre, recommande-t-il. Chingiz a corrompu bien des gens avec l'or qu'il a volé. Au Korkut, la tradition m'oblige à vous mettre à l'épreuve avant de vous laisser pénétrer dans le Labyrinthe pour y chercher le Médaillon... et beaucoup, dans ce pays, ne souhaitent pas voir un Monarque Légitime s'asseoir sur le trône. Venez. » Il vous conduit à un cheval à l'attache. Rendez-vous au [287](#).

### 32

Vous pouvez tout juste garder la tête hors de l'eau sans être obligé de nager. Le poids de votre équipement et de votre épée ralentit vos mouvements. En vous mettant lentement en marche vers la rive opposée, vous sentez que quelque chose vous retient par la cheville. Et puis la chose s'enroule autour de votre botte et vous immobilise. Vous donnez des coups d'épée dans l'eau, du sang monte à la surface, et votre pied est libéré. Pas pour longtemps. Quelque chose le saisit à nouveau et vous pique (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE). Une fois de plus,

vous plongez votre épée dans l'eau. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, quelque chose vous attire au fond de l'eau où vous vous noyez, ce qui met fin à votre aventure. Si vous êtes *Chanceux*, vous sectionnez le tentacule vital et, une fois libéré, gagnez péniblement la rive opposée. Rendez-vous au [294](#).

### 33

Vous courez pieds nus sur les aiguilles de pin, vos bottes à la main (déduisez 2 points de votre total d'**ENDURANCE**). Soudain, une branche du vieux chêne noueux essaye de vous attraper et, en levant les yeux, vous apercevez des têtes et des corps de guerriers attachés à l'arbre. Aussi restez-vous à distance prudente du chêne pour renfiler vos bottes. Vous comprenez que, cette fois, vous êtes définitivement égaré, et il vous semble entendre des Lutins ricaner dans l'ombre. En regardant autour de vous, vous estimez que vous n'avez le choix qu'entre deux routes possibles. Allez-vous vous diriger vers la gauche (rendez-vous au [311](#)) ou préférez-vous essayer le sentier de droite (rendez-vous au [257](#))?

### 34

Vous sortez de la caverne. Le chef des Orques a disparu. Vous vous sentez vaguement mal à l'aise et comprenez que le poison du Glaive Maléfique du Tueur Mamlik se répand rapidement lorsque vous fournissez un effort (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*). Vous revenez sur vos pas jusqu'à la piste, où vous constatez que tous les chevaux ont déguerpi, et vous repartez dans ce que vous espérez être la bonne direction. Au bout de plusieurs heures de marche, la tourmente de neige se calme et vous discernez une silhouette sombre qui se profile sur la blancheur scintillante. Est-ce que vous vous en approchez (rendez-vous au [387](#)) ou est-ce que la prudence vous incite à l'éviter soigneusement (rendez-vous au [18](#)) ?



## 35

Vous vous trouvez dans une chambre au centre de laquelle est lové un énorme serpent. Soudain, un escalier apparaît, et vous vous sentez obligé de le monter. Rendez-vous au [157](#) et notez votre nouvelle position sur le tableau.

## 36

Vous suivez la galerie ouest. Le bruit des cris s'amplifie, mais vous ne voyez rien. Tout à coup, un os vous tombe sur l'épaule ! Vous levez les yeux et apercevez, au plafond, un squelette écartelé, crucifié par de longs clous de fer ; vous frissonnez en voyant une pointe métallique jaillir du sol sous vos yeux et se ficher dans le plafond. Lancez un dé pour déterminer votre position, puis à nouveau un dé pour préciser l'endroit d'où surgira la prochaine pointe. Si les deux chiffres obtenus coïncident, vous êtes cloué au plafond et tué. Recommencez la même opération encore deux fois. Si vous y survivez, vous franchissez précipitamment une nouvelle porte, qui se referme derrière vous. Rendez-vous au [153](#).



### 37

Le sentier grimpe inlassablement, et vous commencez à rencontrer des plaques de glace et de neige. Vous êtes éreinté (réduisez votre **ENDURANCE** de 1 point et cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*). Soudain, vous entendez des bruits qui ne peuvent provenir que de la gorge d'un Nain en train de chanter. Ils sortent d'une galerie récemment creusée dans le flanc de la montagne. Désirez-vous entrer dans ce souterrain et le visiter (rendez-vous au [112](#)) ou préférez-vous continuer sans vous arrêter (rendez-vous au [245](#)) ?

### 38

Vous ressortez sans bruit en fermant les portes derrière vous. Soudain, un glaive s'enfonce dans votre nuque, et un Mamlik éclate de rire en vous regardant tituber. « Je savais bien que je finirais par flairer votre odeur », murmure-t-il. Le poison s'est répandu dans tout votre corps. Cochez toutes les unités de Poison restant sur la *Feuille d'Aventure*. Votre mission est terminée.



### 39

Instinctivement, vous vous plaquez contre la muraille. Le cheval passe au galop... mais de gros pieux de bois jaillissent soudain du mur, derrière votre dos. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, deux des piquets ont traversé votre armure (déduisez 4 points de votre **ENDURANCE** et cochez 2 unités de Poison). Si vous êtes *Chanceux*, les piquets vous ont manqué. Si vous êtes toujours en vie, vous franchissez une nouvelle porte. Rendez-vous au [349](#).

## 40

La chambre est très obscure. Lorsque vous avancez, vos pieds s'enfoncent dans une fange gluante. En levant les yeux, vous distinguez une série de corniches horizontales taillées dans les murs moussus, et vous avez l'impression qu'il est possible de grimper de corniche en corniche. Si vous ne voulez pas vous y risquer, retournez dans l'autre chambre (rendez-vous au [265](#)). Lancez deux dés pour déterminer la distance à franchir pour atteindre le sommet, et comparez celle-ci à votre total d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE est égal ou supérieur à la distance, votre escalade est couronnée de succès. Dans le cas contraire, vous tombez : déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE et tentez un nouvel essai. Si trois essais successifs sont suivis d'échecs, retournez dans l'autre chambre (rendez-vous au [265](#)). Quand vous atteignez le sommet, vous découvrez une galerie orientée nord-sud. De quel côté préférez-vous aller : vers le nord (rendez-vous au [390](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [360](#)) ?

## 41

La jument que vous avez choisie est une bête tranquille qui vous assurera une chevauchée reposante. Les Yigeniks sont de prodigieux cavaliers qui galopent toujours à bride abattue, en franchissant d'un bond ou en traversant tous les obstacles qui pourraient les détourner de leur but. La jument a le pied sûr et sa conduite ne vous demande pratiquement aucun effort, si bien que quand les Yigeniks font halte, vous êtes complètement délassé (ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE). Rendez-vous au [372](#).

## 42

Les chevaliers Yigeniks vous tapent dans le dos et vous font comprendre que vous avez tout intérêt à bien vous comporter pendant le tournoi. En endossant l'armure du chevalier malchanceux et en montant son cheval, vous constatez qu'une



42 *Lançant votre monture au grand galop, vous chargez votre adversaire.*

nombreuse assistance entoure le champ clos. On vous remet une lance et on vous fait attendre pendant des heures. Votre tour finit quand même par arriver, et vous entrez en lice. Vous chargez votre adversaire. Lancez un dé pour lui, puis un dé pour vous-même. Si votre chiffre est le plus fort, vous avez désarçonné votre rival et vous gagnez un prix de 5 Pièces d'Or. Si le chiffre de votre adversaire est le plus fort, vous videz les étriers (déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE et 1 point de votre total d'HABILETÉ) et vous êtes éliminé. Si vous avez gagné, vous pouvez décider de rompre une lance avec un nouveau jouteur (le prix, pour chaque combat, est toujours de 5 Pièces d'Or). Vous êtes libre de continuer à jouter jusqu'à ce que vous soyez vaincu ou d'arrêter quand bon vous semble. Rendez-vous au [4](#).

### 43

En basculant par-dessus le parapet de la tour, vous étreignez la Serre entre vos doigts en souhaitant désespérément un secours quelconque. Aussitôt, un grand oiseau apparaît et plante ses énormes griffes dans l'épaulière de votre armure. Il n'est pas assez fort pour vous emporter, mais il ralentit sensiblement votre chute et vous rapproche suffisamment du mur de la tour pour que vous puissiez agripper un bloc de pierre en surplomb. Rendez-vous au [381](#).

### 44

Vous vous enfoncez plus profondément dans la caverne, dont le sol commence à s'élever. Tout à coup, vous sentez un courant d'air glacé et une vague lueur perce l'obscurité. En levant les yeux, vous apercevez, dans le plafond de la grotte, un orifice recouvert d'une mince couche de neige fendillée. En faisant tomber la neige avec votre épée, vous découvrez que l'ouverture est camouflée par un buisson. Vous vous hissez jusque-là et vous faufilez au-dehors. Soudain, un hurlement retentit et un Tueur Mamlik bondit sur vous en brandissant un glaive. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, le glaive vous écorche la jambe (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE et cochez

2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure* ; désormais, chaque fois que vous serez invité à marquer la progression du poison, vous devrez doubler le nombre d'unités de Poison indiqué). Si vous êtes *Chanceux*, le Mamlik rate son coup et sa lame se brise. Il s'enfuit, et vous entendez bientôt son cheval détalier au triple galop. Vous vous mettez en marche dans la direction que vous pensez être celle de la plaine. Rendez-vous au [18](#).

## 45

La voix retentit dans votre tête : « Vous êtes dans la Chambre des Antiques Sortilèges. C'est ici que s'élabore le pouvoir des rois et des reines du Kazan. » Devant vous, sur une table, sont alignées une rangée de trois bouteilles et une rangée de trois bocaux. La voix immatérielle parle de nouveau. « Les souverains légitimes du Kazan ont le pouvoir d'affronter les dangers de Gnoxis. Il vous faut maintenant choisir le contenu d'une bouteille et celui d'un bocal, mélanger les deux produits et boire le breuvage obtenu. Faites bien attention, car trois des mixtures sont mortelles. Vous devez effectuer cette opération deux fois. Commencez. »

	Poussière de Volcan	Eau de Mer des Grandes Profondeurs	Rosée de la Forêt de Mithrir
Langue de Triton	<a href="#">63</a>	<a href="#">93</a>	<a href="#">142</a>
Langue de Vipère	<a href="#">166</a>	<a href="#">284</a>	<a href="#">330</a>
Griffe de Dragon	<a href="#">356</a>	<a href="#">376</a>	<a href="#">384</a>

Faites votre choix et rendez-vous au paragraphe indiqué pour connaître le résultat de vos premiers pas dans le domaine de l'alchimie.

## 46

Vous vous lancez à la poursuite de l'Orque. L'escalier de pierre s'élève en spirale dans une tour. Soudain, trois Gobelins apparaissent sur les marches. Tous sont armés jusqu'aux dents, et ils vous attaquent aussitôt. L'escalier étant étroit, vous devez les affronter à tour de rôle.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	5
Deuxième GOBELIN	5	5
Troisième GOBELIN	6	6

Si vous êtes vainqueur, vous sentez le poison se répandre dans votre corps (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*). Vous montez l'escalier quatre à quatre et vous vous trouvez devant deux portes de bois. Laquelle voulez-vous franchir : celle de gauche (rendez-vous au [212](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [187](#))

## 47

Vous déclenchez un gros orage. Tonnerre et éclairs font irruption par la fenêtre, provoquant la débandade des Vermines de Cachot. La partie de la Forteresse dans laquelle vous pénétrez sans encombre est richement meublée : vous devez approcher du Saint des Saints. Le couloir aboutit à deux portes, dont l'une porte le sceau de Segrek (rendez-vous au [158](#)) et l'autre est marquée d'une panthère (rendez-vous au [325](#)). Laquelle choisissez-vous ?

## 48

« Moi, Omorphina, je proclame la Course à la Flèche ! » Un groupe de chasseresses vêtues de cuir noir se place rapidement sur une ligne. On vous débarrasse de vos liens, et l'une des femmes décoche une flèche dans la forêt. Elles vous font signe de vous mettre à courir et vous démarrez, d'abord lentement, puis de plus en plus vite. Vous voyez la flèche se planter dans le tronc d'un arbre et, au moment où vous passez devant, vous entendez l'hallali des chasseresses qui se ruent à votre poursuite. Lancez trois dés et additionnez les points obtenus. Si le total est supérieur à votre total d'ENDURANCE présent, les chasseresses vous rattrapent et vous êtes aussitôt décapité. Votre aventure est terminée. Si votre total d'ENDURANCE est égal ou supérieur au résultat obtenu par les dés, vous distancez les chasseresses. Rendez-vous au [368](#).

## 49

Elle vous dit s'appeler Adana-Broussah et appartenir à un clan de mercenaires nomades, les Maraudeurs de Beshbalik, connus, dans le Khaal méridional, sous le nom de Charognards des Tueries. Baissant la voix, elle prend alors un ton de conspirateur : « Compliments d'Astragal. Je fais partie d'un de ses réseaux de renseignements. Je suis chargée de vous localiser et de vous transmettre le message suivant : " Tous les Médaillons ont été enlevés. " Vous devez maintenant vous introduire, par n'importe quel moyen, dans la Forteresse de Sharrabbas et parvenir jusqu'au trône. Si vous êtes en possession d'un Médaillon, la tâche sera plus aisée, car Chingiz et ses Nécromanciens n'ont pas encore réussi à s'introduire dans le Sanctuaire du Trône. » Il vous reste une décision à prendre : souhaitez-vous accompagner Adana-Broussah au camp de Beshbalik (rendez-vous au [200](#)) ou préférez-vous faire route tout seul (rendez-vous au [116](#)) ?



## 50

Laissant la harde de taureaux se ruer vers l'est, vous vous jetez dans la galerie orientée vers le sud. Ce souterrain aboutit à une porte métallique, à côté de laquelle glougloute une fontaine de pierre sur laquelle est sculpté un taureau en train de boire avec une flèche plantée dans le dos. Prenez-vous le temps de boire un peu d'eau de la fontaine (rendez-vous au [238](#)) au franchissez-vous la porte sans vous arrêter (rendez-vous au [292](#)) ?

## 51

Vous montez dans l'embarcation. L'amarre se dénoue toute seule, et la barque dérive jusqu'à l'autre rive du fleuve. Rendez-vous au [294](#).

## 52

Vous examinez la boutique du brocanteur. Sur les murs, des écriteaux proclament : « Nous achetons tout. » Dans une ville comme Sharrabbas, vous allez probablement avoir besoin d'or. Avez-vous quelque chose à vendre ? L'une des pancartes annonce :

Pierre Jaune 2 Pièces d'Or

Pierre Rouge 5 Pièces d'Or

Pierre Verte 10 Pièces d'Or

Pierre Bleue 15 Pièces d'Or

Bague (tous modèles) 5 Pièces d'Or

Si ces prix vous conviennent, notez sur votre *Feuille d'Aventure* les opérations que vous réalisez. En ressortant du comptoir, vous vous heurtez à un petit garçon en haillons, qui vous propose ses services comme guide moyennant 2 Pièces d'Or. Si vous acceptez,

rendez-vous au [182](#). Si vous refusez son offre (ou si vous n'avez pas d'or), rendez-vous au [318](#).

### 53

Vous estimez que la route est le moyen le plus simple et le plus rapide de se rendre d'un point à un autre. Après avoir marché pendant un bon bout de temps, vous êtes rattrapé par une charrette conduite par un Nain. Vous l'arrêtez et demandez au Nain de vous emmener. Il accepte sans rien vous demander en échange. Rouler en voiture vous repose agréablement (ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE), et vous commencez à vous assoupir quand, brusquement, le véhicule s'arrête. « Allons bon, qu'est-ce qui se passe encore ? » bougonne le Nain. Devant vous, la route est barrée. « Des créatures de Chingiz. Il s' imagine que le pays lui appartient. » Vous sautez à bas de la charrette. Si vous courez vous cacher sur le côté gauche de la route, rendez-vous au [261](#). Si vous préférez partir vers la droite, rendez-vous au [300](#).

### 54

Enfoncer la porte exige de vous un gros effort (déduisez 4 points de votre ENDURANCE). Quand vous parvenez enfin à entrer dans la pièce, vous y trouvez une femme armée d'un poignard. En vous voyant, elle s'enfuit par une autre porte. Au moment où vous allez vous lancer à sa poursuite, vous apercevez une petite statue de Segrek, gisant dans un coin. Vous vous arrêtez pour la ramasser... et la voix du Sanctuaire du Trône retentit dans vos oreilles : « Brave aventurier, vous avez combattu avec courage... mais rappelez-vous que la force des armes ne suffit pas à maintenir la cohésion d'un royaume. N'oubliez pas cela quand vous monterez sur le trône. » Vous franchissez rapidement l'étincelante porte d'or qui se trouve devant vous. Rendez-vous au [363](#).

## 55

Vous tirez votre épée pendant que la fillette se jette en pleurant dans vos bras... mais, brusquement, elle fait demi-tour et s'enfuit, suivie par le Griffaucon. Vous regardez vos mains : elles sont pleines de teinture rouge. Vous tâtez rapidement vos poches : la fillette vous a dérobé la moitié de vos Pièces d'Or (si vous en avez), ainsi que toutes les fioles, potions, bagues ou pierres précieuses que vous pouviez détenir. Si vous possédez un Médaillon, elle n'y a pas touché. (Procédez aux rectifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*.) Craignant d'être victime d'autres friponneries du même genre, vous vous empressez de gagner la rue des Quarante-Marchands. Rendez-vous au [98](#).

## 56

La vision disparaît... et vous vous retrouvez dans une cellule de prison, devant le Médaillon du Yigenik gardé par deux panthères. Dans votre tête retentit la voix rauque du Nécromancien : « Bien qu'elles soient une illusion, ces créatures n'en sont pas moins réelles pour votre esprit. Si leurs griffes déchirent votre chair, vous souffrirez mille morts. » Les panthères grondent et attaquent. Affrontez-les à tour de rôle.

### HABILETÉ ENDURANCE

Première PANTHÈRE	5	6
Seconde PANTHÈRE	6	7

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), la scène s'évanouit et vous vous retrouvez au pied de l'escalier. Devant vous gisent deux cadavres de rats, et il n'y a pas trace du Nécromancien. Vous retournez dans la rue et quittez la ville. Quel chemin prenez-vous ? Celui de la vallée boisée (rendez-vous au [257](#)) ou celui des montagnes (rendez-vous au [275](#)) ?



56 « Si leurs griffes déchirent vos chairs,  
vous souffrirez mille morts », gronde dans  
votre esprit la voix rauque du Nécromancien.

## 57

Vous grimpez longtemps avant d'atteindre un rebord souillé de graisse, donnant sur une salle de banquet dont les tables sont couvertes d'assiettes sales et de bouteilles vides. Vous sautez dans la pièce et vous vous dirigez vers une porte lorsque celle-ci s'ouvre brusquement, livrant passage à quatre Mamluks. L'un d'eux s'éclipse aussitôt, tandis que les trois autres se préparent à vous attaquer. Affrontez-les à tour de rôle.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier MAMLIK	7	10
Deuxième MAMLIK	6	8
Troisième MAMLIK	7	9

Si vous êtes vainqueur, cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*. Le quatrième Mamluk a donné l'alarme pendant que vous combattiez, et vous entendez soudain un bruit de pas au-dehors. Vous vous empressez de regagner le vide-ordures, descendez précipitamment l'échelle et vous engouffrez dans le trou de rat géant. Un rat vous y attend. Rendez-vous au [378](#).

## 58

Avec la pointe de votre épée, vous picotez le monticule, qui se révèle couvert d'une peau épaisse. En soulevant celle-ci, vous découvrez un Gobelin pelotonné, tenant dans ses bras un Griffaucon à l'air hargneux. Le Gobelin pousse un cri, l'oiseau émet un glapisement rauque, et tous deux vous attaquent. Combattez-les l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

GRIFFAUCON	5	4
GOBELIN	5	5

Si vous êtes vainqueur, vous vous sentez un peu étourdi, et vous comprenez que le poison est en train de se répandre dans votre corps (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*). Vous n'en repartez pas moins clopin-clopant et, au bout de quelque temps, vous apercevez une forme sombre qui se profile sur la neige. Allez-vous à sa rencontre (rendez-vous au [387](#)) ou préférez-vous vous cacher et attendre qu'elle soit passée pour poursuivre votre chemin (rendez-vous au [18](#)) ?

## 59

Vous jugez préférable de rester où vous êtes. Après tout, vous ignorez ce qui vous attend en bas. Vous vous dissimulez donc derrière l'un des talus de neige, et, à ce moment-là, un Kazanide apparaît et examine les planches. « Tiens, il en manque une, grogne-t-il. Il est sûrement venu ici. Je vais appeler les autres. » Lorsqu'il disparaît, vous vous relevez pour décamper. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, vous glissez sur une plaque de glace mais reprenez votre équilibre et vous enfuyez (rendez-vous au [252](#)). Si vous êtes *Malchanceux*, vous glissez, tombez sur l'une des planches et êtes emporté, la tête la première, sur le toboggan glacé. Déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE et rendez-vous au [234](#).



## 60

Vous piquez des deux et partez au grand galop pour prendre de l'avance. On ne tarde pas à se mettre à votre poursuite, et, au bout d'un moment, vous vous retournez pour voir si on vous rattrape. Vous n'apercevez que Beshbalik, monté sur ses Tigres à dents de sabre, son Griffaucon sur l'épaule, agrippé à sa cotte de

mailles et battant des ailes. Vous savez que vous ne parviendrez pas à distancer les Tigres à dents de sabre, aussi, après avoir traversé une large rivière peu profonde, vous mettez pied à terre et vous apprêtez à combattre. Beshbalik envoie d'abord à l'attaque le Griffaucon, puis les Tigres à dents de sabre. Combattez-les à tour de rôle.

#### HABILETÉ ENDURANCE

GRIFFAUCON	6	6
Premier TIGRE A DENTS DE SABRE	7	6
Second TIGRE A DENTS DE SABRE	6	8

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), Beshbalik ne s'approche pas de vous. Il vous adresse un signe de tête, appelle votre cheval, l'enfourche et s'en va. Vous savez qu'il ne vous poursuivra pas plus loin. Augmentez votre total de **CHANCE** de 1 point. Rendez-vous au [88](#).

### 61

Vous entendez une voix tonnante : « Votre route sera semée d'embûches, vous devez être brave et avoir foi en votre mission. » Soudain, des torches s'allument, révélant une vaste pièce circulaire, au fond de laquelle s'ouvrent deux portes. Mais, entre ces portes et vous, il y a un très gros taureau noir. Il mugit, gratte le sol, puis baisse la tête et charge. Vous arrachez votre cape et dégainez votre épée.

**TAUREAU NOIR HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Si vous en sortez vivant, quittez-vous la pièce par la porte de gauche (rendez-vous au [223](#)) ou par celle de droite (rendez-vous au [152](#)) ?

## 62

Le Sensitive vous inspirant confiance, vous ne lui cachez rien de votre mission. Il vous écoute sans que ses yeux vides révèlent la moindre émotion. « Ainsi, les Tueurs sillonnent le pays... Qui plus est, ce fou de Nécro... non, Chingiz n'oserait pas. Venez. » Il vous fait traverser le pont. Une fois en sûreté de l'autre côté, vous voyez les câbles qui le supportent se rompre l'un après l'autre, et le tablier s'effondre. « Sortilège de Gobelins », murmure le guerrier avec un sourire méprisant. Pendant le restant de la descente dans la vallée, il garde le silence, jusqu'au moment où il décide de s'arrêter sous un grand chêne. « Je vais vous apprendre à vous battre dans le noir », décrète-t-il. Notez le Pouvoir de Combat Nocturne sur votre *Feuille d'Aventure*. Dorénavant, si vous devez vous battre dans l'obscurité, vous le ferez avec votre total d'HABILETÉ normal. Vous longez la vallée jusqu'à ce que vous arriviez à une taverne isolée, le Fougueux Étalon. Vous y entrez, et Alkis vous prie de commander de quoi humecter vos gosiers pendant que lui-même flaire les lieux. Le Kazanide qui se tient derrière le comptoir a deux tonneaux en perce. Auquel voulez-vous goûter ? A celui marqué d'un Cimenterre (rendez-vous au [357](#)) ou à celui baptisé Dragon (rendez-vous au [149](#))?

## 63

Vous avez bu la mixture qui provoque la folie et la mort. Le hasard a contrecarré vos efforts pour atteindre le trône du Kazan. Votre mission est terminée.

## 64

Vous vous trouvez devant deux portes closes, au sud et à l'est, une galerie orientée vers le nord, et une autre orientée vers l'ouest. Au nord, une porte entrebâillée laisse filtrer un peu de lumière du jour et vous apercevez deux statues représentant des étalons cabrés. Quel chemin choisissez-vous ? La galerie qui se



dirige vers le nord (rendez-vous au [133](#)) ou celle qui se dirige vers l'ouest (rendez-vous au [196](#))?

## 65

Vous vous trouvez sur un terrain dégagé d'où l'on découvre parfaitement la Forteresse. Soudain, votre attention est attirée par le reflet du soleil sur la lentille d'une longue-vue : quelqu'un vous observe. A cet instant précis, vous voyez deux Griffautours, transportant des Khomatads, s'envoler du donjon et piquer vers vous. Vous fuyez, mais vous ne pouvez pas leur échapper. Ils finissent par vous coincer dans une ruelle en vous attaquant des deux côtés à la fois. Combattez-les l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier KHOMATAD	7	8
Second KHOMATAD	8	9

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous savez que le temps travaille contre vous. Vous vous engouffrez dans une autre rue. Rendez-vous au [276](#).

## 66

Plus vous avancez dans la galerie, plus les coups sourds se rapprochent. A la lueur d'une torche, vous découvrez une gravure murale représentant trois Médaillons. Soudain, un choc particulièrement bruyant retentit, l'une des dalles qui couvrent le sol se soulève, et la tête d'un Gobelin apparaît. Vous vous blottissez dans l'ombre pendant que le Gobelin s'écrie : « On y est ! Maintenant, où est l'or ? » Il se hisse hors du trou, suivi d'un Mamlik. Ce dernier s'époussette, montre les gravures, puis poignarde le Gobelin dans le dos. Après quoi le Mamlik se dirige vers la porte et la franchit. Si vous voulez le suivre, rendez-vous au [324](#). Si vous préférez descendre dans le souterrain, rendez-vous au [141](#).

## 67

Vous estimez avoir intérêt à vous mêler à la foule. Au centre du groupe, Beshbalik distribue des Pièces d'Or aux Maraudeurs. Vous êtes en train de l'observer lorsque vous remarquez soudain, à côté de lui, un Mamlik qui vous dévisage. Il se fraye un chemin vers vous, et vous sentez le poison qui court dans vos veines vous battre les tempes (cochez l'unité de Poison). Si vous pivotez sur vos talons et vous précipitez dans la hutte la plus proche, rendez-vous au [135](#). Si vous préférez rester là où vous êtes, au milieu de la foule, rendez-vous au [251](#).

## 68

Vetch est facile à filer. Il semble inspirer le plus grand respect aux Kazanides autochtones. Lorsqu'il oblige un Orque fanfaron à lui céder le passage et à descendre dans le caniveau, les passants jubilent. Vous le rattrapez et lui révélez la nature de votre mission. « Vous avez frappé à la bonne porte, répond-il. N'en parlez à personne d'autre, car la ville est truffée d'espions. Suivez-moi ! » Il vous conduit à une maison délabrée, vous fait entrer dans une pièce et vous demande de l'attendre. Si vous vous asseyez et attendez patiemment son retour, rendez-vous au [216](#). Si vous préférez le suivre pour voir où il va, rendez-vous au [259](#).

## 69

Une porte s'ouvre dans votre tête, et vous clignez des yeux en vous retrouvant en plein air, à l'extérieur de la Forteresse de Korkut. Devant vous, une ruelle empierrée conduit au port. Abasourdi, vous hésitez. Allez-vous descendre vers le port (rendez-vous au [239](#)) ou entrer dans la taverne que vous apercevez de l'autre côté de la chaussée (rendez- j vous au [117](#))?

## 70

La piste débouche sur une vaste étendue plate, désolée, parsemée de chicots rocheux. Du coin de l'œil, vous apercevez



70 *Soudain, l'oiseau géant pique vers le sol et son passager vous attaque !*

un gros oiseau, très haut dans le ciel. Il se rapproche en décrivant des cercles au-dessus de votre tête, et vous voyez qu'il transporte une créature armée. Soudain, l'oiseau pique vers le sol et son passager vous attaque.

**KHOMATAD HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8**

Si vous en venez à bout (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), rendez-vous au [4](#).

### 71

« Oh ! oui, j'étais heureux sous le règne débonnaire de Segrek, j'étais quelqu'un dans ce temps-là », soupire l'Elfe. Il reste un instant perdu dans ses pensées, puis se souvient que vous l'avez payé. « J'ai l'impression que la plupart des Élus sont morts ou emprisonnés, et que Chingiz est sûr de sa victoire, mais tant qu'il n'aura pas supprimé *tous* les Élus, il ne pourra pas revendiquer le Sanctuaire du Trône de Kazan, qui confère l'autorité légitime. Il faut que vous obteniez l'aide de Bithymian Vetch ou celle de Mandrake Aconit. Sharrabbas est devenue un nid d'intrigues et de tromperies. Mamliks, Nécromanciens et créatures de l'ombre y pullulent. Bonne chance, et, si vous réussissez, souvenez-vous de moi, " Fine-Mouche " Greel, au cas où vous auriez besoin d'un chancelier. » Rendez-vous au [23](#).

### 72

Vous avez le choix entre un couloir se dirigeant vers le nord, où s'élève un petit obélisque, et un autre orienté vers l'ouest et également doté d'un obélisque. La porte par laquelle vous êtes arrivé ne se rouvrira plus. Partez-vous vers le nord (rendez-vous au [235](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [389](#)) ?

### 73

Vous vous trouvez dans une chambre où se dressent trois statues de pierre représentant des Trolls. Celles-ci commencent à s'animer. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, elles

prennent vie toutes les trois et vous attaquent l'une après l'autre ; combattez-les à tour de rôle. Si vous êtes *Chanceux*, le destin ralentit leur métamorphose et une seule d'entre elles prend vie, si bien que vous avez seulement à combattre le premier Troll.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier TROLL	8	9
Deuxième TROLL	7	10
Troisième TROLL	7	10

Si vous survivez (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), retournez au [160](#) et lancez un dé pour connaître votre prochaine position.

#### 74

Vous vous trouvez devant un rideau de chatoyante fumée verte, et une voix proclame : « Vous avez traversé le Sanctuaire du Trône et n'avez aucun rival. Vous avez prouvé votre courage. Que rien ne vous empêche d'accéder au trône, où vous serez acclamé, encensé et adulé. » Le brouillard se dissipe et une porte métallique s'ouvre. Vous franchissez la porte et êtes accueilli par deux Mamliks armés de rapières. L'un d'eux vous en porte un coup avant que vous n'ayez pu faire un geste. Si vous possédez le Pouvoir d'invulnérabilité aux coups d'épée, vous n'êtes pas blessé. Sinon, déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE et cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*. Les Mamliks s'enfuient chacun d'un côté en donnant l'alarme. Vous dirigez-vous maintenant vers la gauche (rendez-vous au [269](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [369](#)) ?



## 75

Vous continuez à marcher vers l'ouest, puis un coude vous fait obliquer vers le nord. Là, vous vous trouvez devant un cheval noir, rigoureusement immobile, qui obstrue complètement le passage. Vous vous en approchez prudemment... mais il prend soudainement vie, piaffe et charge. L'attendez-vous de pied ferme, l'épée au poing (rendez-vous au [194](#)), ou vous plaquez-vous contre le mur (rendez-vous au [39](#)) ?

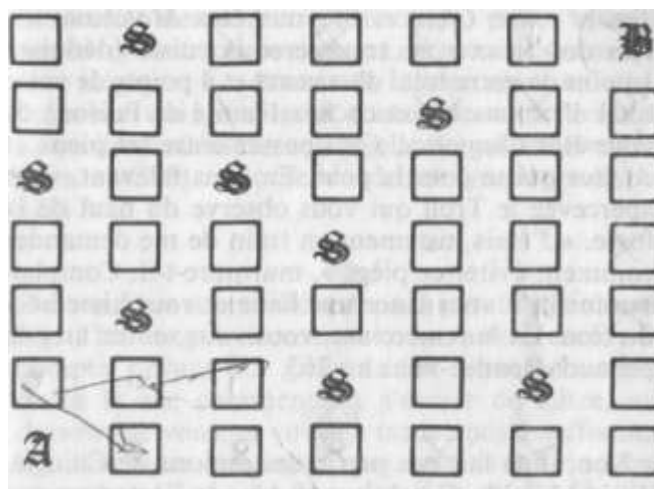
## 76

Vous cheminez dans le souterrain poussiéreux. Le magicien se met à déclamer des incantations, puis, d'un ton autoritaire, vous commande de vous arrêter. Vous le déposez à terre, et il vous dit de jeter les griffes sur le sol. « Par la malédiction du maître des panthères, qu'il soit maudit, accordez à l'Élu de Segrek l'accès à votre Sanctuaire où nul autre ne saurait pénétrer. » Les griffes s'enfoncent dans le sol et le dallage de pierre s'entrouvre. « Inxus Askath Loth Begammus Krac... Allez, vite, sautez ! » L'ouverture scintille comme si elle s'apprêtait à se refermer. Vous sautez dans le trou. Rendez-vous au [332](#).

## 77

On vous conduit dans une pièce dont le sol est composé de 49 blocs verticaux séparés. Vous devez partir du point A et atteindre le point B en vous servant d'un dé. Vous pouvez lancer le dé autant de fois qu'il le faudra. Plusieurs blocs (marqués d'un « S ») sont occupés par un serpent venimeux qui vous mordra si vous posez le pied sur son territoire (si cela se produit, déduisez 3 points de votre total d'ENDURANCE). Trois morsures entraînent la mort. Si vous obtenez 5 ou 6 : montez ou descendez d'un bloc. Si vous obtenez 3 ou 4 : déplacez-vous d'un bloc vers la droite ou vers la gauche. Si vous obtenez 1 ou 2 : ne bougez pas ; restez sur votre bloc et déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE. Une seule restriction : vous n'avez pas le droit de retourner sur un bloc que vous avez déjà occupé. S'il vous est impossible de vous

déplacer, déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE et relancez le dé. Marquez votre trajet au crayon, sans appuyer.



Si vous parvenez en B, rendez-vous au [160](#).

## 78

Vous vous faufilez par la petite ouverture. Une fois dehors, vous entendez la clameur d'une bataille. Accroupi derrière un buisson, vous remarquez un Nécromancien qui vous tourne le dos : c'est lui qui dirige les opérations. Un escadron de cavaliers Orques surgit de l'épaisse fumée et passe sans vous voir (augmentez votre total de CHANCE de 1 point). Prudemment, lentement, péniblement, vous rampez sur le terrain rocailleux. Un peu plus loin, vous apercevez un Orque qui garde des chevaux, mais il est trop robuste pour que vous puissiez songer à l'attaquer dans l'état où vous êtes. Rendez-vous au [21](#).

## 79

En contournant le Troll, vous posez le pied sur quelque chose qui cède sous votre poids, et vous tombez dans une fosse hérissée de pieux acérés. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, l'un des pieux vous transperce la cuisse (déduisez 1 point de votre total d'HABILETÉ et 4 points de votre total d'ENDURANCE, et cochez 1 unité de Poison). Si vous êtes *Chanceux*, vous passez entre les pieux et en êtes quitte pour la peur. En vous relevant,

vous apercevez le Troll qui vous observe du haut de la fosse. « J'étais justement en train de me demander comment éviter ce piège », murmure-t-il. Complaisamment, il vous lance une liane et vous hisse hors du trou. En le remerciant, vous vous sentez un peu penaud. Rendez-vous au [263](#).

## 80

« Non, il ne fait pas partie des espions de Chingiz, dit le Mamlik. Conduisez-le dans la Forteresse par le passage secret. » Ce Mamlik renégat est visiblement le chef des tire-laine et des rôdeurs qui peuplent ce coupe-gorge. Ils vous dépouillent de vos Pièces d'Or (déduisez 25 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). Par d'étroites venelles, on vous emmène jusqu'au pied de la Forteresse, où vous découvrez, dissimulées par des broussailles, des cavernes dont toutes les entrées sont fermées par des barreaux de fer. Vos compagnons poussent l'une de ces grilles, et l'un d'eux s'apprête à vous expliquer quelque chose lorsqu'un cri retentit et qu'une gargouille de pierre se détache d'une tour et s'écrase sur le sol. Tous les coupe-jarrets s'enfuient, tandis que vous vous jetez dans la caverne. En cherchant votre chemin à tâtons dans les ténèbres, vous découvrez les entrées de deux chambres, l'une à gauche (rendez-vous au [265](#)) et l'autre à droite (rendez-vous au [40](#)). Dans laquelle pénétrez-vous ?

## 81

Le sentier descend en pente raide, puis s'aplanit. Après un vaste chaos rocheux, le terrain commence à se dégager. Le chemin se divise alors en deux branches qui paraissent toutes deux praticables. Laquelle choisissez-vous ? Celle de gauche (rendez-vous au [379](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [122](#))?

## 82

Des marches sont taillées dans la paroi de la cheminée. Une longue ascension vous amène, en fin de compte, devant une grille de fer. A ce moment-là, de la fumée commence à s'élever de l'âtre, au-dessous de vous, et vous ne tardez pas à suffoquer.



Soudain, vous remarquez que certains des moellons sont séparés par de fines lézardes de lumière : il doit être possible de les desceller à coups de pied. Lancez deux dés pour connaître la solidité du conduit et comparez le résultat obtenu à votre total d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE est égal ou supérieur à la solidité du conduit, vous êtes parvenu à la démanteler : rendez-vous au [140](#). Dans le cas contraire, vous mourez asphyxié par la fumée et votre mission est terminée.

### 83

Vous tombez du haut de la tour. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, vous êtes arrêté par des buissons poussant sur une saillie (déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE, 1 point de votre total d'HABILETÉ, et cochez 1 unité de Poison) : rendez-vous au [381](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rien n'interrompt votre chute et vous vous écrasez sur le sol ; votre mission est terminée.

### 84

Vous décidez de faire un petit somme et vous vous endormez rapidement (ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE). Un cri perçant vous réveille brutalement, et la première chose que vous voyez, en ouvrant les yeux, est le glaive qu'un Tueur Mamlik brandit au-dessus de votre poitrine. Quel est votre réflexe instinctif ? Essayer d'esquiver le glaive en roulant sur vous-même (rendez-vous au [131](#)) ou lever la main pour tenter de l'immobiliser par la force (rendez-vous au [301](#)) ?



84 *Un Tueur Mamluk brandit un glaive au-dessus de votre poitrine.*

## 85

Vous vous enveloppez dans votre manteau pour tâcher de ressembler davantage à un mendiant qu'à un aventurier. Tout à coup, quelqu'un vous hèle. Vous tournez la tête et apercevez, près d'un nid-de-poule, quatre chevaliers essayant de dépanner un chariot qui a perdu une roue. Allez-vous les rejoindre pour leur prêter main-forte (rendez-vous au [180](#)) ou continuez-vous à marcher en ignorant leur appel (rendez-vous au [122](#)) ?

## 86

Vous faites halte pour vous reposer et manger quelques-unes de vos Provisions (ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE). Au bout d'un moment, un vague soupçon se transforme en certitude : quelque chose remue dans les broussailles. Vous êtes en train de tirer votre épée du fourreau lorsque, brusquement, une flèche jaillit de derrière un arbre, sur votre gauche. Vous tâchez de l'esquiver. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, la flèche vous atteint et vous traverse l'épaule (déduisez 1 point de votre total d'HABILETÉ, 4 points de votre total d'ENDURANCE, et cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*). Si vous êtes *Chanceux*, la flèche vous rate. Des branches de l'arbre bondit un être vêtu de noir, qui se révèle être une femme aux longs cheveux bruns et aux yeux flamboyants. Avant d'avoir pu esquisser le moindre geste de défense, vous êtes cerné par six femmes du même acabit et réduit à l'impuissance. Rendez-vous au [395](#).



## 87

La main sur la poignée de votre épée, vous suivez les traces de pas. Elles semblent avoir été laissées par une créature bipède, dotée de gros sabots de chèvre. Ces traces disparaissent brusquement au pied d'un mur ne comportant apparemment aucune issue. Vous continuez à longer le couloir, tournez un coude qui vous fait prendre la direction de l'ouest... et vous arrêtez pile, stupéfait, en voyant un cimetière et deux pieds fourchus surgir de la paroi ! Quand le corps suit, vous réalisez que vous avez affaire à un Diable Cornu et qu'il vous barre le passage. Si vous voulez faire demi-tour et courir prendre l'autre galerie, déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE et rendez-vous au [36](#). Si vous préférez affronter la créature, vous vous en approchez avec circonspection.

**DIABLE CORNU HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6**

Si vous en sortez vivant, vous vous hâtez de franchir une nouvelle porte. Rendez-vous au [221](#).

## 88

Après une longue descente, votre sentier s'enfonce dans une forêt touffue. Rien ne prouve que cette direction soit bien celle de Sharrabbas, mais comme le chemin est creusé d'ornières, vous en déduisez qu'il doit conduire à une ville. De loin en loin, il longe un étang dont les eaux noires semblent grouiller de poissons. Au bord de l'un de ces étangs, une canne à pêche repose sur une fourche de bois et sa ligne trempe dans l'eau. Vous venez de l'apercevoir lorsque la ligne s'enfonce brusquement. Empoignez-vous la canne à pêche (rendez-vous au [270](#)) ou continuez-vous votre chemin sans y toucher (rendez-vous au [167](#)) ?

## 89

Vous vous approchez du corps : le glaive planté dans sa poitrine est exactement le même que celui qui vous a blessé en vous inoculant son poison. Soudain, vous vous apercevez que l'homme

n'est pas tout à fait mort, il ouvre les yeux, vous regarde et parle. «Les Mamliks... non... m'ont cru mort... ont enfourché leurs diaboliques chevaux noirs... sont partis par le chemin de gauche... aaah... » Le Glaive Maléfique émet une sorte de sifflement, sa victime se consume jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un squelette, et les objets qui l'entourent s'évanouissent en fumée. Vous décidez de ne pas vous attarder dans les parages et partez par le sentier de droite. Très vite, vous arrivez à un nouvel embranchement. Quel sentier choisissez-vous : celui de gauche (rendez-vous au [314](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [120](#))?

## 90

Heureusement, vous vous recevez bien et en êtes quitte pour quelques égratignures (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE et ajoutez 1 point à votre total de CHANCE. En revanche, vous vous relevez au milieu d'un groupe de gros taureaux noirs. Lorsque l'un d'eux vous charge, vous courez vous réfugier dans l'arbre le plus proche. Lancez deux dés pour déterminer la vitesse du taureau et comparez le résultat obtenu à votre total d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE est égal ou supérieur à la vitesse du taureau, vous le distancez. Sinon, il vous rattrape et vous encorne (déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE et cochez 2 unités de Poison). Vous parvenez à grimper dans l'arbre, mais vous y êtes bloqué, car les taureaux l'entourent et commencent à frapper son tronc avec leurs immenses cornes. Soudain, une cavalière apparaît. Elle fait reculer les taureaux en poussant de grands cris, puis vous examine attentivement. Au bout d'un instant, elle lance un petit poignard, qui vient se planter dans une branche à côté de vous. Il en sort un nuage de fumée bleue, et vous perdez <sup>1</sup> connaissance. Rendez-vous au [176](#).

## 91

Vous dites aux cavaliers que vous êtes l'un des Élus de Segrek. En entendant cela, les hommes se redressent sur leur selle et vous observent avec plus d'intérêt. Bhoriss fait avancer son cheval et tourne autour de vous avant de prendre la parole : « La voie que vous suivez est difficile, car les traditions ne sont plus respectées. » Il regarde d'un air entendu l'Orque, qui fronce les sourcils et crache par terre. « Nous allons vous mettre à l'épreuve. Acceptez-vous de subir l'ordalie des Bogomils ? » Vous ne pouvez pas refuser. Ils vous couchent sur le sol et attachent vos bras et vos jambes à des piquets de bois. On amène alors un étalon sauvage. Il piaffe, s'ébroue, décoche des ruades, puis s'élance vers l'endroit où vous êtes ligoté. Lancez d'abord un dé pour déterminer la position de votre bras droit, puis un autre pour savoir où frappent les sabots du cheval. Si les deux chiffres coïncident, vous avez été touché (déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE et cochez 2 unités de Poison). Recommencez l'opération pour votre bras gauche, puis pour chacune de vos deux jambes. Si vous êtes touché deux fois, vous mourez et votre mission est terminée. Si vous survivez, on vous détache et on vous déclare digne de subir la deuxième épreuve des Bogomils. On vous donne une monture, et vous partez tous ensemble au grand galop. Rendez-vous au [123](#).

## 92

Heureusement, il n'y a pas de Mamlik dans les parages. Vous savez que les Orques ignorent tout de votre mission, qu'ils n'ont aucune idée de qui vous êtes, et que, ayant l'esprit particulièrement lent, ils ne savent pas quoi faire de vous. « Attendez que le Mamlik revienne », bougonne l'un d'eux. Si vous possédez une bague Mamlik, vous pouvez la leur montrer et passer à l'esbroufe (rendez-vous au [255](#)). Si vous n'avez pas de bague, vous comprenez qu'il vous faut absolument filer avant le retour du Tueur Mamlik. Vous tirez votre épée. Combattez vos adversaires l'un après l'autre.

## HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	7	6
Deuxième ORQUE	6	5
Troisième ORQUE	6	5

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous détalez dans les broussailles au moment où un bruit de sabots annonce l'arrivée d'un cavalier. Vous marchez vite et en silence durant des heures, jusqu'à ce que vous arriviez au pied d'une colline. Rendez-vous au [397](#).

### 93

#### Invulnérabilité aux coups d'épée

Vous avez bu la mixture qui vous confère ce Pouvoir. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Si c'est votre seconde potion magique, rendez-vous au [74](#). Sinon, retournez au [45](#) et choisissez votre deuxième mixture.

### 94

Lorsque vous atteignez le sommet de la tour, l'Orque est à votre portée. Vous bondissez et le saisissez par un pied, mais, en tombant, il lève le bras et glisse le Médaillon dans le bec d'un Griffaucon. Aussitôt, vous lâchez l'Orque et sautez pour empoigner l'oiseau par les pattes. Il vous soulève et vous emporte loin de la tour, puis descend au-dessus d'un arbre et essaye de se débarrasser de vous en vous traînant dans les branches. Vous tenez bon, et il repart à l'assaut de la montagne jusqu'au moment où il réussit à vous faire percuter une falaise. A demi assommé, vous lâchez les serres du rapace et dévalez un versant dénudé et rocailleux (déduisez 3 points de votre total d'ENDURANCE). Rendez-vous au [275](#).

## 95

Brusquement, un Minotaure bondit. Il commence par tenter de vous assommer, mais il vous rate et sa massue se fracasse contre le mur. Il essaye ensuite de vous éventrer avec ses cornes.

**MINOTAURE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9**

Si vous êtes vainqueur, deux souterrains s'ouvrent devant vous : l'un vers l'ouest (rendez-vous au [355](#)), l'autre vers le sud (rendez-vous au [380](#)). Lequel choisissez-vous ?

## 96

Vous courez de votre mieux dans la neige. Bientôt vous parvient le bruit de cavaliers qui se rapprochent. Les sabots de leurs montures font trembler le sol pendant que vous vous réfugiez dans une caverne voisine. Quatre cavaliers finissent par apparaître. Ils s'arrêtent et examinent vos empreintes dans la neige. L'un d'eux, enveloppé dans un grand manteau noir, dirige les recherches. Les trois autres sont des Orques. Ils mettent pied à terre et suivent vos traces. Vous savez que l'entrée de la grotte est suffisamment étroite pour que vous puissiez leur tenir tête. Que décidez-vous ? Combattre (rendez-vous au [201](#)) ou vous enfoncer dans les profondeurs de la caverne (rendez-vous au [44](#))?

## 97

Vous vous trouvez dans une chambre où une boîte en verre est posée sur un obélisque. Cette boîte contient une fleur dont, bizarrement, vous sentez le parfum (ajoutez 2 points à votre total d'**ENDURANCE**), mais que vous ne pouvez pas prendre parce que la boîte est incassable. Retournez au [160](#) et lancez un dé pour connaître votre prochaine position.





98 *Vous parcourez dans les deux sens la rue des Quarante-Marchands.*

## 98

Vous prenez la rue des Quarante-Marchands. En la parcourant dans les deux sens, vous constatez que quatre seulement de ses boutiques ne sont pas condamnées par des planches ou cadénassées. Dans laquelle voulez-vous entrer ? Vous aurez ensuite la possibilité de revenir à ce paragraphe et d'en visiter une autre, mais vous ne devrez pas pénétrer deux fois dans la même. Quelle enseigne vous attire ?

Les Clefs Croisées	Rendez-vous au <a href="#">341</a>
La Poêle à Frire	Rendez-vous au <a href="#">26</a>
Le Marteau et l'Enclume	Rendez-vous au <a href="#">246</a>
Le Cheval qui Piaffe	Rendez-vous au <a href="#">185</a>

## 99

Vous vous arrangez pour bénéficier de la surprise que votre capacité va causer à la maléfique enchantresse. Celle-ci recule d'un pas et tend sa canne vers vous : il en jaillit une série de poignards dentelés. Pour ce combat, remplacez votre total d'**HABILETÉ** par le total de votre Capacité à combattre les Nécromanciens.

**NÉCROMANCIENNE HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 10**

Si vous êtes vainqueur, le corps de la créature démoniaque disparaît et sa canne s'enfonce dans le sol comme un ver de terre. Vous vous sauvez en courant et dévalez la montagne pendant des heures (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*). Le sentier que vous suivez se divise en deux. Quelle branche choisissez-vous : celle de gauche (rendez-vous au [379](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [122](#))?

## 100

La seule issue praticable est une galerie orientée vers le nord. Toutes les autres sont fermées par des portes métalliques verrouillées. Devant vous, vous distinguez, à la lueur d'un lointain rayon de soleil, un cheval en pierre grise. Lorsque vous vous en approchez, la statue s'anime avec force craquements et en s'effritant un peu. Soudain, des barres de fer hérissées de pointes acérées jaillissent des murs et ferment le couloir. Pas question d'escalader cette barrière, car les piquants vous lacéreraient. Le seul moyen de la franchir est de faire sauter l'obstacle par le cheval de pierre. Vous l'enfourchez, lui enfoncez vos talons dans les flancs et galopez vers les barres. Lancez deux dés pour connaître la hauteur des barres, puis deux dés pour déterminer les capacités de sauteur du cheval. Si le saut est égal ou supérieur à la hauteur des barres, vous les avez franchies avec succès. Dans le cas contraire, le cheval heurte les barres métalliques et commence à se désagréger. Vous tombez sur les piquants et êtes tué instantanément. Votre mission est terminée. Si vous franchissez l'obstacle, le cheval reprend sa consistance de pierre. Vous mettez pied à terre et sortez de la galerie. Rendez-vous au [295](#).

## 101

Sur cette route, vous ne faites confiance à personne... mais marcher est fatigant (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Vous arrivez à un endroit où deux grandes statues de taureau se dressent de part et d'autre de la chaussée et où des troupeaux de taureaux à longues cornes paissent dans les prés environnants. Subitement, le vent se lève, soulevant des tourbillons de sable, de cailloux et de poussière. En luttant contre l'ouragan, vous entendez un rire démoniaque et perdez le sens de l'orientation. Quand la tempête se calme enfin, la route a disparu et vous vous trouvez au pied d'une montagne. Vous êtes complètement perdu. Rendez-vous au [397](#).

## 102

Vous parvenez tout juste à déplacer suffisamment votre main gauche pour toucher la Serre, et cet effort vous épuise (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Pendant qu'un autre mort-vivant déchire un pan de votre manteau, vous scrutez l'horizon avec angoisse. Soudain, quelque chose vous empoigne et vous enlève en plein ciel. La Nécromancienne pousse un cri de rage et lance un globe de feu dans votre direction. Trop tard : vous êtes déjà hors de portée. Balbuzard Kobez, l'Ornicanthrope qui vous emporte, vous explique que, conformément aux instructions d'Éleonora, il s'est rendu à Sharrabbas afin de découvrir ce qui s'y passe. «La ville a été infectée par un mal pernicieux, et tous ceux dont le cœur est pur sont tués ou éliminés. » Ayant hâte de rapporter ces nouvelles, il vous dépose dans une région très boisée et disparaît à tire-d'aile dans les nuages bas. Rendez-vous au [167](#).

## 103

Vous passez une porte qui se referme derrière vous, et vous vous trouvez dans une galerie bordée, de chaque côté, par une rangée de taureaux en pierre. Enfin... apparemment en pierre, car vous seriez prêt à jurer qu'ils bougent légèrement à votre approche. Brusquement, tous s'animent et chargent. Vous prenez vos jambes à votre cou et fuyez jusqu'à l'embranchement d'une autre galerie orientée au sud (rendez-vous au [50](#)), alors que celle que vous suivez se dirige vers l'est (rendez-vous au [337](#)). Laquelle des deux choisissez-vous ?

## 104

Vous tirez votre épée. La guerrière Kazanide vous crie un avertissement, mais trop tard : instinctivement, le Kalamite serre les doigts, et vous êtes écrabouillé. Votre mission est terminée.

## 105

Sans tenir compte des « non, non » éplorés de la vieille femme, vous plongez la main dans le coffre et la refermez sur une poignée de Pièces d'Or. Soudain, quelque chose remue au milieu du scintillant trésor et, avant que vous n'ayez pu retirer votre main, un serpent doré dresse la tête en sifflant et vous mord un doigt. La vieille femme hoche la tête et vous regarde avec pitié. « Vous avez trahi ma confiance... mais je ne vous laisserai pas mourir. » Elle tire quelques feuilles de son tablier, les écrase et en frotte le doigt mordu. « Vous vous sentirez un peu faible pendant quelque temps (déduisez 1 point de votre total d'**HABILETÉ** et 2 points de votre total d'**ENDURANCE**, et cochez 2 unités de Poison), mais je ne vais quand même pas vous laisser partir les mains vides. Tenez... » Elle vous remet 5 Pièces d'Or, puis s'en va en clopinant, son coffre sur le dos. Ajoutez les Pièces d'Or à votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [115](#).

## 106

Les Trolls empochent votre pot-de-vin et vous laissent passer. Le charretier, qui n'a rien vu, vous demande si vous voulez faire la route avec lui. Vous montez dans le chariot, il secoue les brides et, pendant que l'attelage se met en marche, commence à récriminer. « Encore un coup de Chingiz ! Percevoir un péage sur une route où la circulation a toujours été libre du temps de Segrek ! Prions les dieux de nous envoyer un souverain légitime qui nous débarrassera de cette canaille ! » Rendez-vous au [155](#).

## 107

Vous vous mêlez à un petit groupe de badauds rassemblés autour d'un homme penché sur une boîte. C'est un jeu de dés. L'homme tire contre tous ceux qui le désirent et double la mise s'il perd. Si vous voulez risquer sur un coup de dés la seule Pièce d'Or qui vous reste, rendez-vous au [125](#). Si vous préférez tourner le dos au jeu de dés et continuer à déambuler sur le marché, rendez-vous au [213](#).

## 108

Le joueur d'orgue de Barbarie se redresse et sort un glaive. Il envoie promener sa fausse jambe de bois et se rue sur vous sous son véritable aspect : celui d'un Tueur Mamlík.

**TUEUR MAMLIK HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10**

Si vous êtes vainqueur, vous voyez approcher un chariot. Vous courez au devant de lui et demandez à son cocher combien il vous prendrait pour vous emmener loin de Korkut. Il sourit et répond qu'il vous transportera pour le plaisir de votre compagnie et la sécurité d'une épée supplémentaire. « La région que nous allons traverser est infestée de voleurs, de brigands et de créatures nuisibles », explique-t-il. Rendez-vous au [286](#).

## 109

Vous tranchez ses liens avec votre épée. Il se lève, tire d'une poche un chapeau de magicien tout cabossé et commence à caqueter. « Oui, oui, vous êtes bien celui que j'attendais. Allons-y ! » Il vous entraîne dans le coin le plus éloigné de la salle et soulève une trappe. A sa suite, vous descendez dans un autre souterrain. Soudain, un grondement sourd retentit dans la pénombre. Le magicien s'arrête pile, puis il se réfugie précipitamment derrière vous et vous voyez apparaître deux menaçantes Panthères Noires. « Allons bon, voilà les bestioles », murmure le magicien derrière votre dos. « Euh, si vous vouliez bien... » Vous dégainez votre épée. Combattez les fauves l'un après l'autre.

### HABILITÉ ENDURANCE

Première PANTHÈRE	6	5
Seconde PANTHÈRE	6	6

Si vous survivez (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), le magicien coupe une griffe à chacune des bêtes

avant que celles-ci ne disparaissent dans un nuage de fumée âcre. « Ça pourrait être utile », commente-t-il joyeusement. « Venez ! » A ce moment-là, ses jambes fléchissent sous lui, et il vous demande de le porter. Si vous acceptez, rendez-vous au [144](#). Si vous considérez sa compagnie comme un gaspillage d'énergie et préférez continuer seul, rendez-vous au [222](#).

### 110

Vous vous mettez en quête de Chogum, lui exposez la situation et réglez l'affaire. Il est d'accord pour vous remettre 20 Pièces d'Or à titre de commission (ajoutez 20 Pièces d'Or sur votre *Feuille d'Aventure*). Fort satisfait de cette opération, vous quittez la ville et reprenez la route. Rendez-vous au [280](#).

### 111

Vous entendez derrière vous des bruits de branchages brisés, de broussailles piétinées. Vous vous élancez en vous frayant un passage à travers les buissons... et, brusquement, vous vous trouvez nez à nez avec Skrutch. Il paraît gêné et fait demi-tour. Vous détalez et cherchez un gros arbre dans lequel vous cacher, bien décidé à n'en descendre qu'une fois certain que vos poursuivants auront perdu votre trace. Rendez-vous au [391](#).

### 112

La chanson est rythmée par des coups de marteau sur une enclume. Soudain, le Nain se rend compte de votre présence et fait volte-face en brandissant son marteau. Évidemment méfiant, il vous demande ce que vous faites là. Poliment, vous le priez de vous indiquer le meilleur sentier à suivre pour se rendre à Sharrabbas. Il réfléchit à votre question. « Si je comprends bien, vous évitez les grandes routes, hein ? Vous devez donc avoir quelque chose à cacher... et, par conséquent, vous êtes un ennemi de Chingiz. Tant mieux. » Apparemment satisfait de la conclusion de son raisonnement, il se rassérène et commence à marteler un petit objet métallique. « Oui, je connais le chemin le moins fréquenté, continue-t-il. Mais vous aurez besoin de ça. » Il

vous remet une petite boule de fer assez lourde, fixée à l'extrémité d'un mince fil d'acier. Refusant tout paiement, il vous ramène sur le sentier. Rendez-vous au [245](#).

### 113

Lorsque vous vous baissez pour la caresser, d'autres petites créatures en tout point semblables apparaissent et se précipitent vers vous, mais s'arrêtent lorsque celle que vous cajolez commence à glousser de plaisir. Elles se mettent toutes à ronronner, puis rentrent dans leurs trous. Ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE**. Vous repartez et franchissez une porte de métal qui se referme derrière vous avec un claquement assourdi. Rendez-vous au [342](#).

### 114

Vous vous asseyez, enfiler vos bottes, vous relevez et examinez l'arbre qui se trouve devant vous. Les replis de son tronc noueux évoquent des têtes et des corps de soldats, et vous remarquez que deux de ses branches se déplacent lentement vers vous. Vous coupez l'une de ces branches au moment où elle s'apprête à vous saisir, mais vous ne remarquez pas que l'autre s'enroule autour de votre cheville. D'autres branches se tendent vers vous d'une façon menaçante.

**CHÊNE NOUEUX HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Si vous en sortez vivant (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous êtes complètement perdu dans le clair-obscur de la forêt et vous pourriez jurer que vous entendez au loin un ricanement sardonique. Deux chemins vous paraissent praticables. Lequel allez-vous prendre : celui qui va tout droit (rendez-vous au [311](#)) ou celui qui tourne vers la droite (rendez-vous au [257](#)) ?





114 *Deux des branches de l'étrange Chêne  
Nouveux se déplacent lentement vers vous...*

## 115

Pendant un certain temps, le sentier descend en pente douce. Après avoir contourné un gros rocher, vous tombez sur un curieux spectacle : un ver énorme, hideux, armé de longues dents, tient dans sa bouche quelque chose qui ressemble à un oiseau et se débat énergiquement. Autour du monstre, d'étranges créatures munies d'ailes dorées volettent en poussant des cris aigus. Elles essayent d'aider leur congénère à se libérer avant que le ver n'ait pu l'emporter dans son repaire souterrain. Si vous voulez leur prêter main forte, rendez-vous au [374](#). Si vous préférez garder un profil bas et ne pas intervenir, rendez-vous au [18](#).



## 116

Vous marchez pendant plusieurs heures, et le terrain commence à devenir plus escarpé. La piste finit par se perdre. En clignant des yeux dans la lumière crue, vous apercevez, loin au-dessous de vous, une colonne de cavaliers. Ne pouvant savoir qui ils sont, vous décidez, dans le doute, de presser le pas. Vous vous retournez en arrivant à la limite des neiges éternelles, et vous voyez les cavaliers lâcher un faucon messenger. Plus loin, la neige devient très épaisse : vous y enfoncez jusqu'aux genoux, et la marche est lente, épuisante (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE et cochez 1 unité de Poison). Après avoir contourné un amas de rochers, vous vous trouvez soudain devant une profonde crevasse. Deux ponts de neige l'enjambent. Sur lequel allez-vous vous aventurer pour la franchir : celui de gauche (rendez-vous au [27](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [226](#)) ?

## 117

La taverne s'appelle le Coffre de l'Homme Mort. Elle est pleine de vieux loups de mer, de Kazanides, de Nains bourlingueurs et de Gobelins matelots. Vous prenez un siège et vous vous reposez (mangez quelques provisions si vous en avez encore ; sinon, la seule alternative est de payer 1 Pièce d'Or pour vous faire servir un repas - et ajoutez 4 points à votre **ENDURANCE**). Dans un coin de la salle, un groupe de marins entoure un borgne. Ils jouent aux Yeux de Serpent. Si vous vous sentez en veine, rendez-vous au [354](#). Si vous préférez ne pas prendre de risques et quitter la taverne, rendez-vous au [168](#).

## 118

Vous décidez de tester auprès de vos nouveaux compagnons. En enfourchant votre cheval, vous entendez siffler des flèches. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, les flèches vous manquent et vous vous jetez dans la mêlée. Si vous êtes *Malchanceux*, une flèche se plante dans votre cuisse. Vous l'arrachez (déduisez 3 points de votre total d'**ENDURANCE**) et rejoignez vos compagnons. Deux Orques armés de longues lances barbelées vous barrent le passage. Combattez-les l'un après l'autre. Vous décidez

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	7
Second ORQUE	5	6

Si vous survivez (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous vous retrouvez tout seul dans l'obscurité. En tendant l'oreille pour tenter de localiser vos compagnons, vous entendez un bruit sur votre gauche (rendez-vous au [11](#)) et les échos d'un remue-ménage droit devant vous (rendez-vous au [272](#)), Quelle direction faites-vous prendre à votre monture ?



## 119

Vous vous trouvez dans une chambre située au bord d'un précipice. Un frêle pont de bois enjambe le gouffre. Deux lourds blocs de pierre sont posés à vos pieds, et une voix autoritaire vous ordonne de les transporter de l'autre côté. Vous ne pouvez pas refuser. Lancez deux dés pour déterminer le poids des blocs, puis deux dés pour connaître la résistance du pont. Si le poids des blocs est supérieur à la résistance du pont, celui-ci s'effondre et vous tombez dans l'abîme. C'est la fin de votre mission. Si le pont supporte la charge, augmentez votre total de **CHANCE** de 1 point, retournez au [160](#) et lancez le dé magique pour continuer votre périple dans le Labyrinthe.

## 120

Pendant longtemps, vous marchez péniblement sous la neige. Le vent glacial vous transperce de part en part. Finalement, les flocons cessent de tomber, le vent se calme, et vous entendez approcher des chevaux dont les sabots s'enfoncent dans la neige poudreuse. Préférez-vous vous cacher derrière des rochers (rendez-vous au [353](#)) ou attendre les cavaliers de pied ferme (rendez-vous au [30](#))

## 121

Vous tirez votre épée du fourreau et attaquez les gobelins. Combattez-les l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	5
Second GOBELIN	5	6

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous entendez une voix étrange, lointaine. « Brave aventurier, vous avez défendu la tombe de Segrek, dit la voix. Vous êtes le dernier des Élus. Prenez le cor, il vous aidera à découvrir la Vraie Voie vers le Trône. » La voix se tait, et un petit cor cintré apparaît sur le tombeau. Vous le ramassez. (Ajoutez le cor à votre *Feuille d'Aventure*.) Vous quittez la pièce pour une autre, dans laquelle une cheminée monumentale occupe le milieu d'un des murs. La lumière du jour éclaire l'intérieur du conduit de fumée, et vous remarquez qu'une série de marches, taillées dans les pierres couvertes de suie, permet d'y monter. Dans le fond de la pièce, un escalier en colimaçon s'élève également vers les étages supérieurs. Par où allez-vous monter : par la cheminée (rendez-vous au [82](#)) ou par l'escalier (rendez-vous au [260](#)) ?

## 122

Vous pressez le pas. Le sol se fendille, de grandes fissures apparaissent, et vous êtes obligé de sauter par-dessus les brèches les plus larges. De temps à autre passe un oiseau noir. A un moment, l'épais brouillard se dissipe un instant et vous apercevez fugitivement, au loin, les tours de Sharrabbas, au-delà d'une plaine à l'aspect désolé. Et puis le brouillard retombe, et vous finissez par atteindre une rivière impétueuse. Une frêle embarcation est amarrée à un piquet de la berge, mais il n'y a pas de rames. Montez-vous dans la barque (rendez-vous au [51](#)) ou préférez-vous longer la rive (rendez-vous au [229](#)) ?

## 123

Les Bogomils galopent à bride abattue. Vous finissez par atteindre une agglomération dont les constructions sont disposées plus ou moins en rond. On vous fait descendre de cheval et on vous conduit dans un espace dégagé, au centre du cercle de maisons. La foule s'écarte alors pour laisser passer un grand étalon blanc qui, visiblement, n'est pas dressé : il piaffe, décoche des ruades, se cabre et virevolte. L'un des cavaliers annonce : « Bucephax ». Vous devez chevaucher cette bête le plus longtemps possible. Deux cavaliers se penchent, vous prennent sous les bras, vous soulèvent et vous posent sur la selle du cheval. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, vous êtes aussitôt désarçonné et vous vous écrasez sur le sol (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). On vous remet en selle de la même manière. Répétez l'opération encore *quatre* fois. Si vous êtes désarçonné trois fois en tout, la troisième chute vous assomme, vous ne pouvez pas vous relever, et le cheval vous piétine à mort. Votre mission est terminée. Si vous survivez (cochez 1 unité de Poison), on vous époussette et on vous amène devant un grand portail. Rendez-vous au [20](#).

## 124

Rendez-vous au [361](#).

## 125

Vous vous frayez un chemin jusqu'au premier rang et défiez le joueur de dés. Lancez deux dés pour vous et deux dés pour lui. Si votre total est supérieur au sien, vous doublez votre mise et lancez à nouveau les dés. Si vous obtenez le même nombre de points pour vous et pour lui, recommencez. Si vous perdez, vous perdez tout. Continuez jusqu'à ce que vous ayez perdu votre mise de départ ou que vous ayez gagné un maximum de 9 Pièces d'Or (notez le résultat sur la *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [213](#).

## 126

Le fait d'être en possession de deux Médillons vous permet d'acquérir deux Pouvoirs qui vous seront précieux lorsque vous occuperez le trône du Kazan. Choisissez *deux* numéros sur la liste ci-après et rendez-vous aux paragraphes correspondants : [93](#), [166](#), [330](#), [356](#), [376](#), [384](#). Notez les Pouvoirs dont vous disposez maintenant (ils figurent en lettres majuscules en tête des paragraphes appropriés), mais ne lisez pas la fin du paragraphe, lorsque vous avez choisi deux Pouvoirs, rendez-vous au [74](#).

## 127

Le chef des chenapans vient se planter devant vous et vous interroge. Vous ne voyez pas pourquoi vous lui cacheriez la véritable nature de votre mission. En entendant votre histoire, il soulève la visière de son casque et sourit. « Figurez-vous que moi aussi, j'ai été un Élu, mais j'ai renoncé à la conquête du Trône : Chingiz est trop puissant. Néanmoins, je vous félicite de continuer. Vous êtes disposé à payer une information ? Dix Pièces d'Or pour un confrère. » Si vous souhaitez acheter un renseignement, rendez-vous au [279](#). Si vous n'avez pas d'or, ou si vous ne voulez pas le dépenser, rendez-vous au [383](#).

## 128

Vous allez trouver un marin à l'air bougon qui flâne sur la passerelle et lui demandez combien il vous en coûterait pour gagner le Kazilik par voie de mer. Il gratte sa barbe de trois jours en vous examinant de la tête aux pieds. « Vingt Pièces d'Or, tout compris... avec autant de biscuits que vous pourrez en avaler. » Les marins qui traînent dans les parages lèvent la tête et ricanent. Si vous en avez les moyens et êtes disposé à payer ce prix, déduisez 20 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [299](#). Si vous renoncez à l'idée de voyager par mer et déambulez sur le port, rendez-vous au [339](#).

## 129

L'itinéraire indiqué par les Nains est loin d'être direct, mais vous risquez moins d'y rencontrer des Mamliks ou des Orques. Vous suivez pendant longtemps les remparts entourant la ville, qui sont mal gardés et, par endroits, assez délabrés. En passant devant l'une des brèches les plus importantes, vous entendez des aboiements et voyez foncer vers vous une bande de grands chiens blancs. Trois de ces molosses décident de vous attaquer. Affrontez-les à tour de rôle.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier MOLOSSE	7	6
Deuxième MOLOSSE	6	6
Troisième MOLOSSE	6	7

Si vous en sortez vivant (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous pressez le pas. Les indications qu'on vous a fournies sont exactes, et vous finissez par atteindre la rue des Quarante-Marchands. Rendez-vous au [98](#).

## 130

Vous aidez la vieille femme à traverser la forêt. Elle vous dit s'appeler Mayaka et se rendre à Brassino-Dendro, au nord de la forêt. En arrivant dans une clairière, vous vous trouvez devant trois vieilles bonnes femmes en tout point semblables à Mayaka, groupées autour d'un chaudron en ébullition. Mayaka leur raconte comment vous l'avez aidée à échapper aux chasseresses. Elle leur parle aussi de votre mission, et elles sont d'accord pour vous aider. Elles vous donnent six brins de Treffilli précoce, et Mayaka vous explique quels charmes y sont liés. «L'herbe est utilisable uniquement quand on la sent vibrer. Si vous en écrasez alors un brin entre vos doigts en murmurant : " Par la Cendre et par l'Oiseau ", votre adversaire s'endormira. Si vous en écrasez deux brins en murmurant : " Par la Cendre, par l'Oiseau et par la





130 *Trois vieilles bonnes femmes sont rassemblées autour d'un chaudron en ébullition.*

Croûte", vous deviendrez invisible et impalpable pendant quelques minutes. » Elle vous recommande d'avoir recours à ces sortilèges avec modération, car ils sont nocifs : chaque brin utilisé vous coûtera 3 points d'ENDURANCE. Inscrivez le Treffilli sur votre *Feuille d'Aventure*. Mayaka vous indique le chemin à suivre pour sortir de la forêt et atteindre la plaine Kazanide. Après plusieurs heures de marche, vous arrivez à une bifurcation. Un obélisque de pierre gravé de symboles signale deux directions. Quelle route choisissez-vous : celle du Taureau (rendez-vous au [278](#)) ou celle du Cheval (rendez-vous au [225](#)) ?

### 131

Vous choisissez l'esquive, mais le glaive est sur le point de vous atteindre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, la lame traverse votre manteau et se brise sur la dure planche de bois ; le Tueur s'éclipse par la porte entrouverte. Si vous êtes *Malchanceux*, le glaive vous érafle les côtes ; déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE et, à l'avenir, *doublez* le nombre des unités de Poison que vous cocherez sur votre *Feuille d'Aventure*. Le mendiant a disparu et - si vous les possédiez - il manque 5 Pièces d'Or dans votre bourse (déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Vous sortez de la hutte en vous demandant si vous devez ajouter foi au conseil du mendiant. Rendez-vous au [150](#).

### 132

Vous vous trouvez dans une chambre obscure, immobilisé par un sortilège. Soudain, un Tueur Mamlik apparaît, brandit un Glaive Maléfique et vous l'enfonce dans la poitrine. Et puis l'illusion s'évanouit (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Retournez au [160](#) et lancez le dé magique pour connaître votre prochaine position.

### 133

Lorsque vous approchez des statues, elles se mettent à grincer, puis se laissent brutalement retomber. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, leurs sabots vous frappent (déduisez 3

points de votre total d'ENDURANCE) et vous perdez toutes les potions, bagues et pierres précieuses qui peuvent se trouver en votre possession (procédez aux rectifications nécessaires sur la *Feuille d'Aventure*). Si vous êtes *Chanceux*, les sabots vous frôlent sans vous toucher. Dans un cas comme dans l'autre, cochez 1 unité de Poison. Vous sortez en courant du Labyrinthe (rendez-vous au [295](#)).



## 134

Les Yigeniks vous amènent alors devant un grand portail de bois. C'est l'entrée du Labyrinthe, dont les murs sont faits d'épais buissons vénéreux et dans lequel la vieille femme ordonne qu'on lâche trois Tigres à dents de sabre. Mais voilà qu'au moment où elle vous souhaite bonne chance, on entend du tapage à l'intérieur et on voit un gros Griffautour s'envoler en emportant un petit Orque dans ses serres. Les anciens Yigeniks, horrifiés, aperçoivent leur Médaillon entre les mains de l'Orque. « Celui qui l'a pris ne fait pas partie des Élus ! s'écrient-ils. Il faut le récupérer, sinon nous sommes tous maudits ! » Les guerriers décochent aussitôt des volées de flèches en direction de l'Orque. L'une d'elles perce son cuir épais, et il tombe dans une rue avoisinante. Vous vous lancez à sa poursuite dans des ruelles étroites, guidé par une traînée de sang qui vous conduit à une porte en train de se refermer. En entrant dans la maison, vous apercevez l'Orque montant l'escalier quatre à quatre. Vous précipitez-vous à sa suite (rendez-vous au [46](#)) ou prenez-vous le temps de réfléchir avant d'agir (rendez-vous au [213](#)) ?

## 135

La hutte est obscure, et vous vous tapissez dans le coin le plus sombre. Le Mamlik apparaît sur le seuil, tire un glaive de ses vêtements et entre lentement. Comme il semble sentir votre présence, autant attaquer le premier. Si vous possédez le Pouvoir de Combat Nocturne, combattez normalement. Sinon, diminuez votre total d'**HABILETÉ** de 2 points pour ce combat seulement.

**MAMLIK HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 10**

Si vous êtes vainqueur (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous dissimulez le cadavre et sortez discrètement de la hutte. Rendez-vous au [319](#).

## 136

Vous arrivez devant une porte donnant sur un autre souterrain. Aussitôt franchie, elle se referme silencieusement derrière vous, et vous suivez la nouvelle galerie, qui fait un coude et s'oriente maintenant vers l'est. A la lueur d'une torche, vous distinguez une petite silhouette. C'est un Nain qui, dès qu'il vous aperçoit, se précipite vers vous en suppliant : « Aidez-moi, par pitié, car je n'ai pas la force d'ouvrir ces portes. » Incapable de résister à ses yeux implorants, vous acceptez de l'aider. Il bat des mains avec joie et vous accompagne jusqu'à la porte suivante. Au moment de pousser celle-ci, vous vous retournez et voyez le Nain se transformer soudain en un monstre hideux dont la masse remplit toute la galerie. D'énormes pattes griffues se tendent pour vous saisir.

**TAUPES D'OUBLIETTES HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, vous ouvrez la porte. Rendez-vous au [292](#).



### 137

Le paravent vous empêche de saisir la plupart des mots et, bien que la mélodie continue, vous ne savez pas ce qui se passe. Par moments, la pièce est illuminée par des éclairs multicolores et des éclats de verre volent au-dessus de votre tête. Et puis la fantasmagorie se calme progressivement, jusqu'au moment où vous estimez pouvoir vous esquiver sans danger. En rampant à quatre pattes, vous trouvez sur le sol une Pierre Rouge. Si vous désirez la prendre, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous quittez avec soulagement cet antre de sortilèges et vous vous retrouvez, une fois de plus, en plein air. Rendez-vous au [70](#).

### 138

Adana-Broussah est ravie. Elle vous annonce que Beshbalik est parti prendre quelques ultimes dispositions en vue de l'exécution d'un petit coup de main : l'attaque d'une bande de Trolls Pillards qui rançonnent un village voisin. Une sonnerie de cor salue le retour de Beshbalik qui, monté sur deux Tigres à dents de sabre, un Griffaucon perché sur l'épaule, traverse à fond de train la rivière peu profonde et entre dans le camp à une vitesse incroyable. On se prépare à l'attaque. Comme il n'y a pas de monture en surnombre pour vous, vous devez vous joindre à la piétaille qui court derrière les chevaux (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE). Lorsque vous rejoignez les autres, les Maraudeurs ont déjà engagé le combat contre les Trolls. En arrivant sur le champ de bataille, vous tombez sur un gigantesque Troll blessé, qui brandit un énorme cimenterre.

**TROLL PILLARD HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9**

Si vous êtes vainqueur (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), préférez-vous rejoindre un groupe de Maraudeurs apparemment occupés à se partager le butin (rendez-vous au [67](#)) ou demeurer dans l'ombre des huttes Trolls (rendez-vous au [319](#))?

**139**

Vous fouillez le cadavre. Vous trouvez une Pierre bleue, ainsi qu'une boîte marquée «Treffilli», contenant deux brins d'une espèce d'herbe verte. Si vous désirez conserver ces objets, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. En vous redressant, vous vous trouvez nez à nez avec deux Concassobroyeurs. Combattez-les l'un après l'autre.

**HABILITÉ ENDURANCE**

Premier CONCASSOBROYEUR	7	8
Second CONCASSOBROYEUR	8	6

Si vous survivez (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous franchissez la porte d'un bond. Rendez-vous au [295](#).

**140**

Vous vous glissez dans le trou du mur et débouchez au sommet d'un malodorant monceau d'ordures. Quelque chose vous tombe sur l'épaule et va rejoindre le dépotoir en putréfaction : on dirait une carcasse d'animal. Soudain, vous entendez des grattements et apercevez trois énormes rats. Ils sont aveugles et dépourvus de queue. L'un d'eux commence à renifler vos bottes, tire sur l'une des courroies et disparaît dans un très grand trou. En regardant autour de vous, vous découvrez une échelle. Comment voulez-vous sortir de ce cloaque : en montant à l'échelle (rendez-vous au [57](#)) ou en suivant le rat dans son trou (rendez-vous au [378](#)) ?



### 141

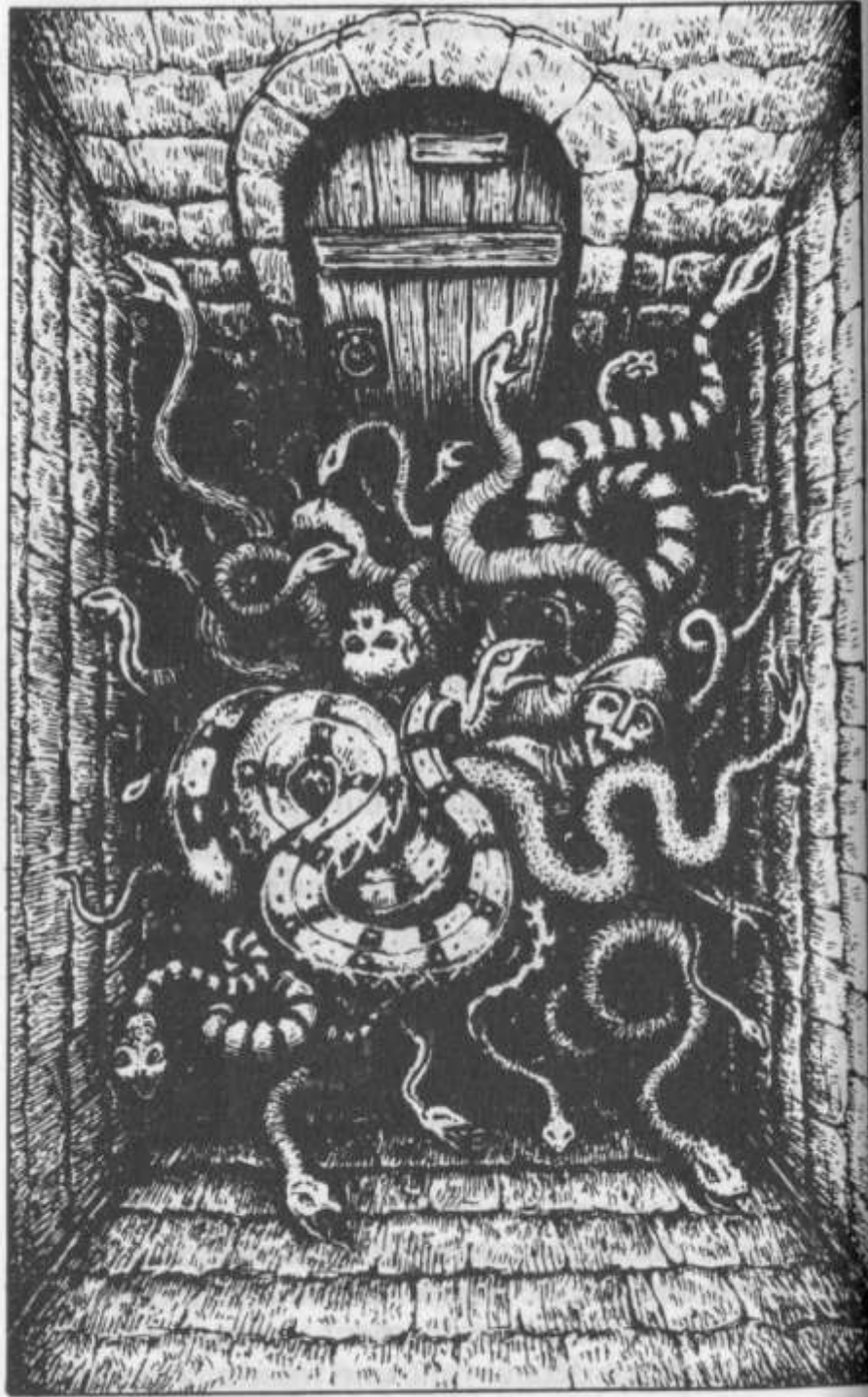
Vous rampez le long de l'étroit passage. Il est vétusté et affaissé par endroits. Quelque chose s'enfuit sur le sol et vous mord (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE). Le toit du souterrain commence à trembler, puis s'effondre sur vous. Enseveli sous la poussière et les gravats, vous reprenez votre souffle et essayez de vous dégager. Lancez deux dés pour déterminer le volume d'air que vous avez dans les poumons, puis deux dés pour connaître la quantité d'air dont vous avez besoin pour sortir de l'éboulement. Si la capacité de vos poumons est égale ou supérieure à l'air nécessaire, vous avez réussi à gagner une autre galerie (rendez-vous au [377](#)). Sinon, vous étouffez et votre mission est terminée.

### 142

Vous avez bu la funeste mixture de Malchance. Le destin n'a pas favorisé votre conquête du trône. Vous mourez dans des souffrances atroces.

### 143

Vous êtes dans une chambre au centre de laquelle se trouve une grande trappe. Les murs commencent à se rapprocher et, brusquement, la trappe s'ouvre toute grande en découvrant une fosse aux serpents. Vous tombez dans la fosse. Lancez un dé pour savoir combien de reptiles vous mordent avant que vous n'atteigniez la porte conduisant à la sécurité et réduisez votre total d'ENDURANCE de 2 points par morsure. Vous ouvrez la porte... et tout disparaît. Retournez au [160](#) et lancez le dé magique pour continuer.



143 *La trappe s'ouvre toute  
grande, vous précipitant dans une fosse aux  
serpents !*



## 144

Vous le soulevez et le juchez sur vos épaules. Heureusement, il n'est pas lourd. Pendant que vous cheminez, il continue à jacasser. « Attention à cette dalle, ne posez surtout pas le pied dessus : piège d'Orque, tous les trente-trois pas... » Vous suivez son conseil. Il vous dit s'appeler Saxifragus, puis marmonne le nom d'Astragal. « Oh ! oui, vous avez de la veine d'être tombé sur moi », continue-t-il (ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE**). « Je crois que vous êtes le dernier des Élus. » Vous passez devant des chambres et des couloirs où s'accumulent des siècles de poussière et de toiles d'araignées, et vous finissez par vous trouver devant une gigantesque toile d'araignée gluante. Le magicien vous dit de vous frayer un passage au travers à coups d'épée et ajoute que vous avez intérêt à faire vite. Vous devez trancher vingt-quatre gros filaments épais comme des câbles. Lancez deux dés à quatre reprises pour savoir combien de filaments vous parvenez à sectionner. Si vous totalisez 24 points ou plus, rendez-vous au [277](#). Si vous obtenez moins de 24 points, rendez-vous au [29](#).

## 145

Vous clopez sur le sentier rocailleux qui descend clans une vallée. Devant vous, une effilochure de nuage noir prend soudain la forme d'un visage, et vous entendez murmurer une voix féminine : « Renoncez à votre mission. Le souverain du Kazan sera de la lignée de Chingiz. » La montagne se met à gronder, le sol tremble, des roches se détachent et dévalent la pente. Vous courez vous mettre à l'abri. Lancez un dé à six reprises et notez dans l'ordre, sur la *Feuille d'Aventure*, les six chiffres obtenus : ils représentent les points d'impact des rochers. Lancez maintenant un dé six fois de suite pour figurer votre course vers un abri. Si un chiffre de la seconde série coïncide avec son homologue dans la première série, un rocher vous a atteint et vous êtes gravement blessé (déduisez 4 points de votre total d'**ENDURANCE** et 1 point de votre total d'**HABILETÉ**, et cochez 1 unité de Poison). Si vous vous en tirez sans dommage, ajoutez 1

point à votre total de **CHANCE**. Vous poursuivez votre chemin au fond du vallon et finissez par arriver à une bifurcation. Quel sentier suivez-vous : celui de gauche (rendez-vous au [7](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [81](#)) ?



### 146

Les brins de Treffilli se mettent à vibrer dans votre poche. Déplacer une main exige de vous des efforts pénibles et douloureux, mais vous parvenez à atteindre deux brins de Treffilli, que vous écrasez entre vos doigts en récitant la formule magique : « Par la Cendre, par l'Oiseau et par la Croûte. » Déduisez les deux brins de votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que 6 points d'**ENDURANCE**. Si vous n'en mourez pas, la Nécromancienne est stupéfaite de vous voir disparaître, le sortilège qui vous paralysait s'évanouit, et vous êtes libre de fuir ce lieu d'épouvante. Après avoir serpenté durant des heures sur un sentier tortueux, vous vous arrêtez pour manger quelques Provisions (ajoutez 4 points à votre total d'**ENDURANCE**). Rendez-vous au [122](#).

### 147

Vous longez le couloir et franchissez une nouvelle porte métallique. Vous commencez à vous sentir las, et l'air devient étouffant (déduisez 1 point de votre total d'**ENDURANCE**). Devant vous s'ouvrent deux galeries se dirigeant l'une vers l'ouest (rendez-vous au [232](#)), l'autre vers le nord (rendez-vous au [305](#)). Laquelle choisissez-vous ?

## 148

Le cheval part ventre à terre sur le sol accidenté. Des cris retentissent derrière vous, et vous entendez une flèche passer en sifflant au ras de votre épaule gauche. Après avoir parcouru des kilomètres au triple galop, vous arrivez devant un gros arbre abattu dont le tronc vous barre la route. Vous enfoncez vos talons dans les flancs de votre monture qui s'élance, saute l'obstacle et retombe de l'autre côté avec une telle secousse que la sangle de selle se rompt. La selle tourne et vous êtes jeté à terre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, vous faites une mauvaise chute (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Si vous êtes *Chanceux*, vous atterrissez sur de l'herbe tendre. Le cheval s'éloigne au petit galop et disparaît au loin. Vous vous relevez, vous vous ébrouez, et partez à pied à la recherche d'un endroit convenable pour camper. Rendez-vous au [399](#).

## 149

La boisson appelée Dragon glisse toute seule dans votre gorge. Vous vous sentez ragailardi, et une douce chaleur vous envahit (ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE). Alkis revient, flaire sa chope et est agréablement surpris que vous ayez choisi son breuvage favori. « Ne touchez sous aucun prétexte à la saleté marquée d'un Cimeterre, c'est tout juste bon pour les Khomatads des steppes du Nord », recommande-t-il. Rendez-vous au [210](#).

## 150

Après avoir longtemps pataugé dans la neige, vous sentez le chemin que vous suivez se raffermir sous vos pieds et vous comprenez que vous devez vous trouver sur une route plus ou moins fréquentée. Vous continuez avec prudence jusqu'à ce que vous arriviez à une bifurcation. A l'entrée de la route de gauche s'élève un petit obélisque gravé d'un cheval ; si vous prenez cette route, rendez-vous au [391](#). Si vous préférez emprunter celle de droite, rendez-vous au [27](#))

## 151

Vous vous approchez du Mage démoniaque et tirez votre épée. Il reste parfaitement immobile, le sourire aux lèvres et la canne brandie. Quand vous frappez celle-ci d'un coup de lame, le sourire s'efface du visage hideux. Pour ce combat, remplacez votre total d'**HABILETÉ** par celui de votre capacité à combattre un Nécromancien.

**NÉCROMANCIEN HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 10**

Si vous êtes vainqueur (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), le corps disparaît dans un nuage de fumée âcre et la canne s'enfouit dans le sol à la façon d'un ver de terre. Les Maraudeurs vous acclament et Beshbalik vous amène deux Tigres à dents de sabre à chevaucher, car la horde se prépare à effectuer un nouveau raid. Rendez-vous au [197](#).

## 152

La chambre dans laquelle vous pénétrez abrite des statues de Tigres à dents de sabre. Deux de ces sculptures s'animent sous vos yeux, rôdent en humant l'air, vous repèrent et attaquent. Combattez-les à tour de rôle.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier TIGRE A DENTS DE SABRE	6	8
Second TIGRE A DENTS DE SABRE	7	10

Si vous en sortez vivant (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), les cadavres se pétrifient de nouveau. Vous avez le choix entre deux portes. Laquelle préférez-vous ? Celle de gauche (rendez-vous au [254](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [392](#)) ?

## 153

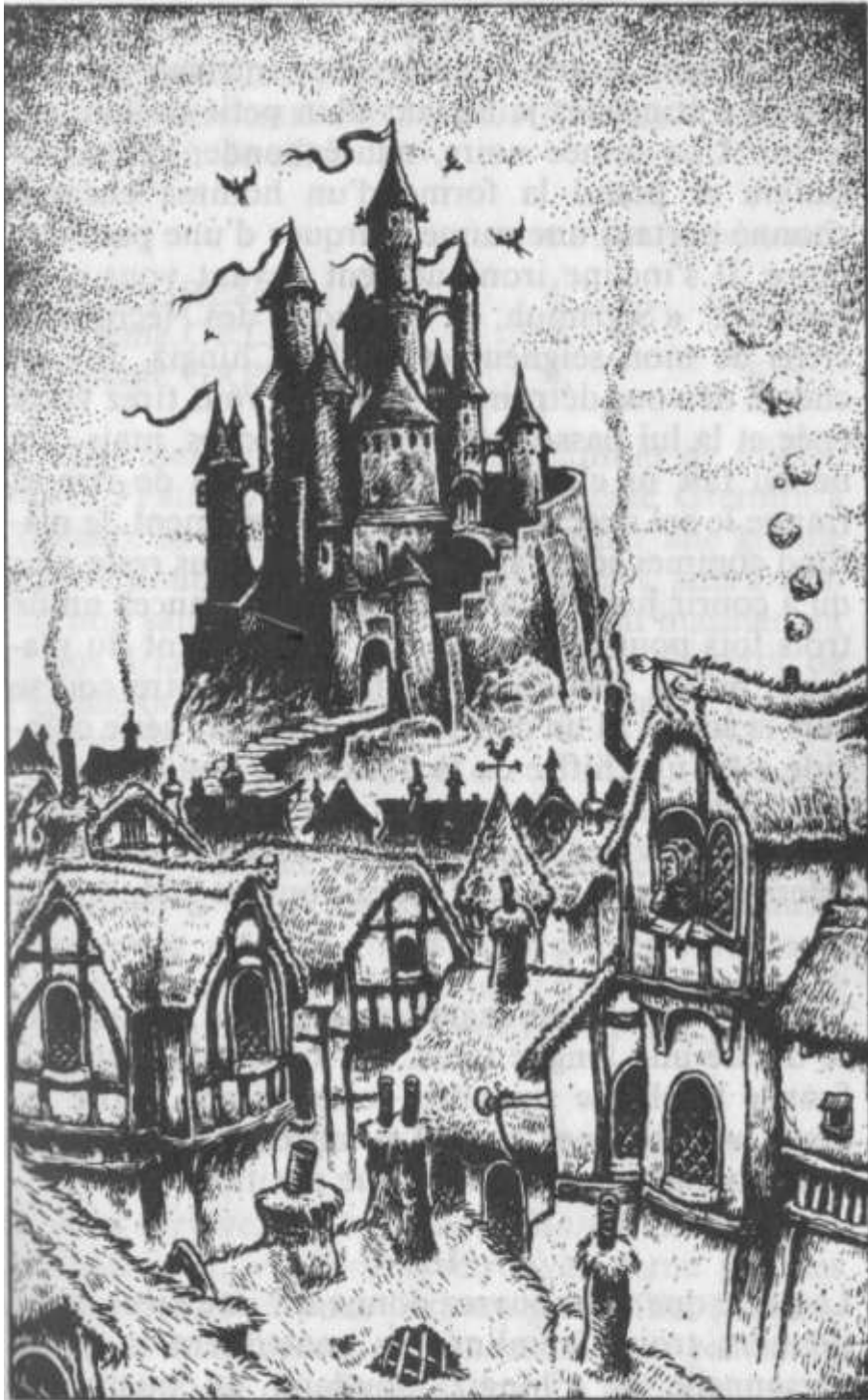
Vous vous trouvez à un carrefour : des galeries conduisent vers le nord et vers l'ouest, mais celles orientées au sud et à l'est sont fermées par des portes verrouillées. Le couloir nord est court, et, à son extrémité, vous apercevez une porte ouverte conduisant à d'autres souterrains. Si vous vous dirigez vers le nord, vous franchissez cette porte qui se referme silencieusement derrière vous (rendez-vous au [221](#)). Si vous préférez aller vers l'ouest, rendez-vous au [240](#).

## 154

On ne brandit pas une arme dans l'aura du Trône du Kazan. Vous passez devant les Ogres, qui se figent brusquement sur place et se transforment en pierre, vous vous asseyez sur le Trône et regardez avec horreur Meghanna-Durr, la fille de Chingiz, s'amenuiser jusqu'à devenir poussière. Un souffle de brise emporte ses cendres par une fenêtre ouverte. Rendez-vous au [400](#).

## 155

Le chariot franchit une crête, et, pour la première fois, vous découvrez Sharrabbas dans toute son étendue : une ville dominée par sa Forteresse. Filasse, le charretier, a deviné que vous êtes un Élu, et il décide de vous aider à pénétrer dans la cité en vous faisant passer pour son compagnon. « Ils recherchent les aventuriers solitaires, donc si vous mettez cette blouse et cette casquette, et si vous dissimulez cette épée... » C'est jour de marché, et la ville est pleine de voitures. Les Orques qui gardent la porte ne vous accordent qu'un rapide coup d'œil avant de tracer un petit signe à la craie sur le côté du chariot. Passé la porte, la route bifurque et Filasse vous demande de quel côté vous souhaitez aller : vers la gauche (rendez-vous au [343](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [249](#)) ?



155 *Le chariot franchit une crête, et vous découvrez Sharrabas dans toute son étendue.*

## 156

En longeant la galerie, vous êtes intrigué par des gerbes d'étincelles jaillissant d'un petit caillou, sur le sol. Une fumée noire, nauséabonde, s'élève du caillou et prend la forme d'un homme encapuchonné portant une canne marquée d'une panthère noire. Il s'incline ironiquement devant vous et se présente : « Sigismuh, de la cohorte des Nécromanciens de mon seigneur et maître Chingiz. Je suis chargé de vous détruire. » Aussitôt, vous tirez votre épée et la lui passez au travers du corps, mais cela ne lui fait ni chaud ni froid. Il éclate de rire et frappe le sol avec sa canne. Immédiatement, le plafond commence à s'affaisser, et il ne vous reste plus qu'à courir jusqu'à la porte suivante. Lancez un dé trois fois pour les pierres qui se détachent du plafond, puis à nouveau trois fois pour votre course vers la sortie. Si un chiffre de la première série coïncide avec un chiffre de la deuxième, vous êtes touché (déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE). Si vous survivez, vous passez la porte et elle se referme derrière vous. Rendez-vous au [264](#).

## 157

Vous êtes dans une chambre au milieu de laquelle se dresse une longue table. Sur cette table est griffonnée la phrase suivante : « Le Démon adore les fleurs. » Retournez au [160](#) et lancez le dé magique pour connaître votre prochaine position.

## 158

La porte que vous ouvrez donne sur une pièce où se tiennent trois Gremlins : ils constituent la garde personnelle de Chingiz. Soudain, un quatrième garde du corps, qui se cachait derrière la porte, vous assène un coup de dague dans le flanc. Si vous possédez le Pouvoir d'Invulnérabilité aux Coups d'Épée, combattez normalement. Sinon, déduisez 1 point de votre total d'HABILETÉ. Affrontez vos adversaires à tour de rôle.

## HABILETÉ ENDURANCE

Premier GREMLIN	4	4
Deuxième GREMLIN	4	6
Troisième GREMLIN	4	6

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), le quatrième Gremlins a consacré le temps du combat à fermer une grande porte à double tour avec une grosse clef, puis à avaler, non sans mal, ladite clef. Il se tient maintenant le dos à la porte. Si vous possédez le Pouvoir de Persuasion, rendez-vous au [347](#). Sinon, rendez-vous au [54](#).

### 159

Vous vous faufilez derrière un arbre et allez vous dissimuler à l'abri de quelques rochers. Soudain, vous voyez un gros Griffautour piquer vers vous. Le rapace pousse un cri rauque et vous attaque avec ses serres gainées d'acier. Vous n'avez que le temps de tirer votre épée.

**GRIFFAUTOUR HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6**

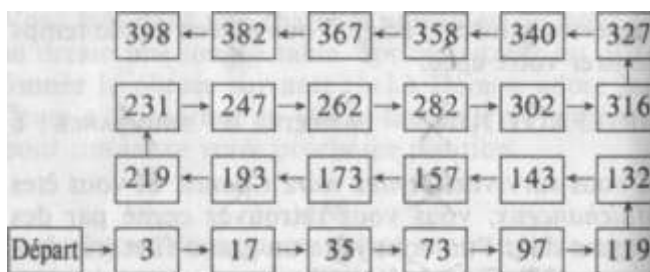
Si vous survivez, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, vous vous retrouvez cerné par des Orques dont l'un vous jette un grand filet (rendez-vous au [92](#)). Si vous êtes *Chanceux*, vous parvenez, avant l'arrivée des Orques, à vous mêler de nouveau à la foule qui encombre la route (rendez-vous au [308](#)).

### 160

On vous conduit alors dans la pièce suivante. « Le Labyrinthe comporte vingt-quatre chambres, vous explique-t-on, et vous vous déplacez de l'une à l'autre en lançant le dé magique et en avançant d'autant de cases que vous obtenez de points. Notez votre position sur le tableau ci-dessous. De nombreux dangers vous guettent, et vous serez probablement amené à les affronter



à maintes et maintes reprises. » Notez le numéro de ce paragraphe. Vous êtes à la case Départ. Lancez le dé et déplacez-vous dans le sens indiqué par les flèches. (Si, par exemple, vous obtenez au premier coup un 4, comptez 4 cases et avancez au **73**. Rendez-vous au paragraphe portant ce numéro, puis, quand on vous le dira, revenez ici, lancez à nouveau le dé magique et continuez votre périple à travers le Labyrinthe.) Si vous tombez sur un Serpent ou un Escalier, vous serez invité à gagner directement une autre chambre : marquez cette nouvelle position sur le tableau avant le prochain lancement de dé. Si un coup de dé vous fait dépasser la case **398**, rendez-vous au **398**.



## 161

Vous suivez le sentier pendant des heures. Les montagnes s'éloignent derrière vous, la pente devient moins raide et la campagne est beaucoup plus verdoyante. Vous traversez de nombreux ruisseaux, et les arbres se rapprochent de plus en plus jusqu'au moment où vous atteignez la lisière d'une vaste forêt dans laquelle vous entendez d'étranges créatures s'appeler en poussant des cris bizarres. Cette longue marche vous a fatigué. Si vous décidez de faire halte pour vous reposer, rendez-vous au **86**. Si vous préférez vous enfoncer sans plus attendre dans les sombres profondeurs de la forêt, rendez-vous au **368**.

## 162

Vous vous dirigez vers l'obélisque. La femme est jeune et vigoureuse, et vous remarquez que son manteau cache une épée dans son fourreau. Elle vous demande si vous désirez entrer dans la Forteresse, ajoutant qu'elle ne veut pas savoir pourquoi, mais qu'elle connaît des gens susceptibles de vous aider « moyennant

rétribution ». Vous l'interrogez sur le montant de ladite rétribution, et elle répond : « Vingt-cinq Pièces d'Or ». Si vous possédez cette somme et si vous pensez pouvoir faire confiance à cette femme, rendez-vous au [375](#). Si vous préférez vous débrouiller par vos propres moyens, rendez-vous au [276](#).

### 163

L'Aigle saisit une barre de fer dans ses serres, et Gericus vous invite à vous cramponner solidement à cette barre. L'énorme oiseau bat des ailes et vous enlève d'une secousse. Sa force est immense, mais vos bras se fatiguent (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE), et vous êtes soulagé quand il vous dépose sur un sentier avant de poursuivre son vol. Rendez-vous au [391](#).

### 164

Vous prenez la rue des Tailleurs-de-Pierre. Devant vous, un groupe de Kazanides charge des blocs de roc sur un fardier. L'un d'eux vous hèle et vous demande si vous voulez gagner 2 Pièces d'Or. La silhouette d'un Mamlik se profile au coin de la rue. Si vous prêtez main forte aux tailleurs de pierre, rendez-vous au [296](#). Si vous déclinez leur proposition et passez votre chemin, rendez-vous au [350](#).

### 165

Vous longez la galerie. Les torches qui l'éclairent brillamment vous permettent d'examiner les arabesques qui ornent ses murs. A un certain endroit, celles-ci forment le mot « LE », mais vous ne voyez pas ce que cela peut signifier. Vous atteignez une porte qui s'ouvre sans difficulté, mais se referme à double tour derrière vous. Vous avez le choix entre continuer vers l'ouest (rendez-vous au [75](#)) ou suivre un couloir qui se dirige vers le nord (rendez-vous au [273](#)). Quelle décision prenez-vous ?

166

### Grande sagesse

Vous avez bu la mixture qui confère ce Pouvoir. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Si c'est votre première potion magique, retournez au [45](#) et choisissez votre deuxième mixture. Sinon, rendez-vous au [74](#).

167

Vous marchez dans la forêt et, au bout de plusieurs heures, vous vous arrêtez pour vous reposer (ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE). Au moment de repartir, vous remarquez soudain un pied qui dépasse de derrière un rocher. Épée au poing, vous vous approchez à pas de loup et découvrez une scène de carnage : les cadavres de deux Orques et de deux Trolls gisent autour du corps sans vie d'un aventurier solitaire. Vous pouvez vous estimer heureux de ne pas être passé par là quelques heures plus tôt (ajoutez 1 point à votre total de CHANCE). En fouillant les poches de l'infortuné aventurier, vous trouvez un morceau de parchemin tout froissé. Vous le dépliez et lisez : « L'Aconit dans la rue des Quarante-Marchands... » Le reste est déchiré. Vous saluez le mort de votre épée et vous éloignez rapidement. Le sentier finit par se diviser en deux branches, dont chacune pourrait conduire à Sharrabbas. Laquelle choisissez-vous : celle de gauche (rendez-vous au [23](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [4](#)) ?

168

Vous vous arrêtez au bord de la route et regardez passer un chariot tiré par quatre robustes chevaux. Vous savez que votre mission ne saurait souffrir aucun retard : le poison qui court dans vos veines ne vous laissera pas le temps de lambiner. Si vous demandez au charretier de vous prendre, rendez-vous au [13](#). Si vous préférez gagner le port et y chercher un autre moyen de transport, rendez-vous au [239](#).

## 169

Vous vous contraignez à avancer coûte que coûte, sentant que si vous vous arrêtez, ne fût-ce qu'une minute, il vous sera impossible de repartir (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE). Tandis que votre volonté s'affermi, la violence de la tempête décroît. Titubant, trébuchant, vous poursuivez tant bien que mal votre chemin. Soudain, devant vous, une étrange ondulation ride la surface de la neige. Quelque chose se déplace sous l'épais tapis blanc, se dirigeant rapidement vers vous. Brusquement, vous ressentez une vive douleur dans la cheville gauche (cochez 2 unités de Poison), et vous enfoncez votre épée dans la neige à l'endroit où vous estimez que doit se trouver la créature. Quelque chose pousse un cri aigu et vous pince la cheville droite. Il faut vous battre.

**SANGSUE NIVALE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 7**

Si vous en sortez vivant, vous ne trouvez pas trace de la créature. Rendez-vous au [370](#).



## 170

Vous courez le plus vite possible vers la porte, mais vous êtes poursuivi par une créature étrange. Celle-ci vous saisit et commence à serrer, manifestement décidée à vous tuer en vous broyant les os. Vous vous libérez d'une secousse et tirez votre épée.

**CONCASSOBROYEUR HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8**

Si vous survivez, vous franchissez la porte d'un bond. Rendez-vous au [295](#).

## 171

Vous les attendez pour leur tendre une embuscade. Quand ils arrivent, vous remarquez que l'un d'entre eux est un Gobelin. Vous bondissez, et le Gobelin donne aux Orques Renifleurs l'ordre d'attaquer. Affrontez-les l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE RENIFLEUR	7	6
Second ORQUE KENIFLEUR	7	6

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*, le Gobelin s'est éclipsé pendant le combat et rien ne s'oppose plus à votre fuite. Après des heures de marche, vous trouvez un endroit où vous reposer. Rendez-vous au [399](#).

## 172

Lorsque vous vous confiez à lui, l'Ornicanthrope, qui s'appelle Plumegrise, décrète que vous devez les accompagner à leur aire. Leurs grandes ailes battent, et ils vous emportent. Vous volez au-dessus d'une vaste forêt jusqu'à ce que vous atteigniez une curieuse falaise d'où surgissent d'autres Ornicanthropes, qui volent à votre rencontre. On vous fait passer par l'une des ouvertures rectangulaires de la paroi rocheuse, et vous êtes accueilli par une femme-oiseau nommée Éléonora. Elle écoute patiemment votre récit avant de prendre la parole. « Vous êtes en grand danger. Chingiz a réuni contre les Élus toutes les forces du mal. Nous autres, Ornicanthropes, nous ne possédons ni Labyrinthe ni Médaillon, mais je vais vous faire cadeau de la Serre Grise de Sakar (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Si jamais vous avez besoin de l'aide d'une créature volante, prenez la Serre dans votre main et appelez au secours. » Éléonora vous déclare que la Serre Grise vous aidera également à atteindre le



172 *Les Ornicanthropes vous emportent en volant jusqu'à leur aire...*

Labyrinthe d'Uruz : « Deux Ailes, Trois Serres et Sept Vies : cette formule magique vous tendra service. » C'est la seule aide que peuvent vous fournir les Ornicanthropes. Éléonora vous souhaite bonne chance, et on vous emmène loin de l'aire. Plumegrise, qui vous transporte, vous demande vers quelle région vous souhaitez vous diriger en premier : celle des Bogomils (rendez-vous [225](#)) ou celle d'Uruz (rendez-vous au [278](#))? Vous lui indiquez la région que vous avez choisie, il vous dépose sur le bon chemin et repart à tire-d'ailes.

### 173

Vous vous trouvez dans une chambre pleine de leurs dépouilles d'odeur et hérissées d'épines acérées. Si vous le désirez, vous pouvez en prendre une et la ranger dans votre sac à dos (notez « une fleur » sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous le faites, les épines vous piquent cruellement (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Retournez ensuite au [160](#) et lancez un dé pour continuer.

### 174

A l'intérieur de la pièce, des torches répandent une vive lumière, et un chaudron bouillonne sur une flamme verte. Vous plongez les mains dans le coffre pour prendre l'une des bagues. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, un serpent lové sous les trésors se redresse et vous mord en vous injectant du venin. Celui-ci n'est pas mortel mais, dorénavant, quand on vous dira de cocher des unités de Poison, vous devrez *doubler* le nombre d'unités indiqué. Si vous êtes *Chanceux*, le serpent frappe, mais rate son coup. Soudain vous parviennent les échos d'une étrange mélodie : il faut vous cacher. Vous précipitez-vous derrière un grand paravent, au fond de la pièce (rendez-vous au [137](#)) ou vous accroupissez-vous derrière un gros fauteuil capitonné, sur votre gauche (rendez-vous au [394](#)) ?

## 175

Vous pénétrez dans l'enclos, crachez dans vos mains pour vous porter chance et empoignez une lourde masse. Beaucoup de badauds engagent des paris sur le résultat de votre tentative. Lancez deux dés pour connaître la force nécessaire pour faire tinter la cloche. Si le total est égal ou inférieur à votre total d'ENDURANCE, vous avez réussi à atteindre la cloche. Aussitôt, une pluie de poignards s'abat sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, certains de ces poignards vous blessent (déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE et cochez 2 unités de Poison). Si vous êtes *Chanceux*, vous vous en tirez sans une égratignure. Ajoutez 10 Pièces d'Or à votre *Feuille d'Aventure*. Vous quittez la foire et parvenez à trouver la grand-route conduisant à Uruz. Rendez-vous au [280](#).

## 176

Vous vous réveillez sur une couche couverte de peaux de bête. Devant vous, une femme tient une lampe faite d'un gros cristal. « Soyez le bienvenu ! La magie d'Uruz n'est pas très puissante, mais nous savons reconnaître un Élu de Segrek. » Elle montre le cristal lumineux. « Nous vous avons ressuscité, mais la suite dépend de vous. Souhaitez-vous subir l'épreuve d'Uruz, afin d'avoir l'honneur de pénétrer dans le Labyrinthe et de chercher le Médaillon ? » Si vous acceptez, rendez-vous au [258](#). Si vous refusez, vous perdez conscience et reprenez vos esprits étendu au bord d'un sentier. Vous vous ébrouez et vous vous levez. Rendez-vous au [225](#))

## 177

Vous progressez péniblement dans la tourmente de neige, en trébuchant sur les rochers. Le sentier est en paliers, probablement parce qu'il longe le défilé. Devant vous, vous distinguez un petit monticule recouvert de neige d'où semble s'élever de la vapeur. Vous êtes obligé de le longer. En passant à côté, vous avez le sentiment que ce monticule recèle quelque



chose. Continuez-vous à marcher sans y toucher (rendez-vous au [329](#)) ou décidez-vous de l'examiner (rendez-vous au [58](#)) ?

### 178

Vous restez couché sans bouger en vous disant que si la tempête persiste, une meilleure occasion se présentera sûrement plus tard. Soudain, un Tueur Mamluk fait son entrée. Il fait la grimace et vous toise avec mépris avant de vous planter son glaive mortel dans la poitrine. Votre mission est terminée.

### 179

Vous écrasez un brin de Treffilli (déduisez 1 brin de votre *Feuille d'Aventure* et réduisez votre total d'ENDURANCE de 1 point) et murmurez la formule magique : " Par la Cendre et par l'Oiseau. » Le Tueur s'endort instantanément. Vous le laissez allongé sur le sol et franchissez une porte métallique qui se referme hermétiquement derrière vous. Rendez-vous au [95](#).

### 180

Vous allez rejoindre les chevaliers et les aidez à réparer leur roue. Lorsque c'est terminé, ils vous offrent de les accompagner à une joute. Ce sont des guerriers Yigeniks allant participer à un tournoi qui doit avoir lieu dans une petite ville proche de Sharrabbas. Vous vous joignez à eux, et ils reprennent la route. Quand un barrage d'Orques a la prétention de les arrêter, ils se contentent de rire, bousculent les gardes et passent outre. En chemin, la monture de l'un des chevaliers bronche et s'abat sur la jambe de son cavalier. Il est bien évident que celui-ci ne pourra plus participer à la joute, mais les autres ont besoin d'un quatrième partenaire. Si vous décidez de prendre part au tournoi, rendez-vous au [42](#). Si vous les remerciez de vous avoir transporté et poursuivez votre chemin tout seul quand ils quittent la grand-route, rendez-vous au [4](#).

## 181

Vous leur tenez fièrement tête et déclarez que vous êtes l'un des Élus de Segrek. Ils vous entourent, et leur chef commande à l'un d'eux de se mettre en communication avec vous. L'homme met pied à terre, s'approche et jette quelques os sur le sol, tandis que les autres forment le signe du triangle en joignant les doigts. Il observe les os, puis chuchote quelque chose à l'oreille du chef, qui pousse son cheval vers vous. « Je m'appelle Gromarshk. Vous allez nous accompagner à l'Épreuve qui vous attend. Choisissez votre monture. » Il fait amener deux chevaux. Sur lequel jetez-vous votre dévolu : l'étalon blanc (rendez-vous au [290](#)) ou la jument grise (rendez-vous au [41](#)) ?

## 182

Vous acceptez de l'emmener avec vous, mais il ne bouge pas, bien décidé à se faire payer d'avance. Au moment où vous sortez votre sac de Pièces d'Or, un autre gamin arrive en courant et s'en empare. Tous deux disparaissent dans la foule. Déduisez de votre *Feuille d'Aventure* toutes les Pièces d'Or que vous possédiez, à l'exception de votre pièce fétiche, et rendez-vous au [318](#).

## 183

Vous débitez votre boniment, après quoi il ne vous reste plus qu'à vous taire lorsqu'un petit vieillard ratatiné, monté sur une haridelle, s'approche de vous au petit trot, les yeux fixés sur une boule de cristal, et grogne : « Hum ! il ment. » Bhoriss prend un gourdin et vous assène sur l'épaule un coup qui vous fait tomber (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE). « Maintenant, dites la vérité. Personne ne ment aux Bogomils. » Rendez-vous au [91](#).

## 184

Vous avez choisi le mauvais Médaillon ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, les jets de feu magiques vous calcinent et votre mission est terminée. Si vous êtes *Chanceux*, vous parvenez

à éviter de recevoir les flammes de plein fouet, mais vous êtes projeté hors de l'espace du sortilège et vous vous retrouvez dans une autre partie du Labyrinthe (déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE, 1 point de votre total d'HABILETÉ, et cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [293](#).

## 185

Vous vous trouvez dans le local d'un maquignon. Il n'y a personne, et vous en profitez pour explorer les lieux. Vous y découvrez un document confirmant un marché passé avec Chingiz pour la remonte d'une armée d'Orques destinée à asservir les Kazanides autochtones. A ce moment-là, un gros rat s'approche de vous en se dandinant. Lorsque vous reculez, il prend la forme d'une brume noire, puis celle d'une Nécromancienne. Avant que vous n'ayez pu faire le moindre geste, la canne de celle-ci sécrète des filaments qui vous enserrant en formant un filet. La pression de celui-ci s'accroît, et vous perdez connaissance. Rendez-vous au [321](#).

## 186

Vous entrez dans une pièce remplie de socles en pierre et de statues de serpents. Trois serpents, posés sur trois des socles, prennent soudain vie. Au même moment, la pièce se remplit d'eau bouillante, et vous êtes obligé de sauter sur l'un des socles. Pour gagner la porte, vous devez traverser la pièce en passant d'un socle à l'autre. Lancez un dé trois fois pour déterminer l'emplacement des serpents, puis de nouveau trois fois pour vos bonds de socle en socle. Si un chiffre d'une série coïncide avec un chiffre de l'autre, vous prenez pied sur un socle occupé par un serpent et vous êtes mordu. Déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE et cochez 1 unité de Poison pour chaque morsure de serpent subie. Si vous survivez, rendez-vous au [359](#).



187 Agrippé à un étroit pont de pierre, un Gobelin vous attend avec son poignard.

## 187

Vous arrivez juste à temps pour voir l'Orque disparaître dans la tour d'en face, à laquelle vous relie un étroit pont de pierre. Un Gobelin agrippé à ce pont vous attend avec son poignard, tandis que, d'en bas, des Kazanides de la garde d'esclaves de Chingiz vous décochent des flèches. Vous vous élancez sur le pont. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, le Gobelin vous blesse au pied ; déduisez 3 points de votre total d'ENDURANCE et cochez 2 unités de Poison. Si vous êtes *Chanceux*, il rate son coup. Lancez deux dés pour déterminer la vitesse de l'Orque que vous pourchassez, puis deux dés pour votre propre vitesse. Si cette dernière est égale ou supérieure à celle de l'Orque, rendez-vous au 94. Si vous n'êtes pas suffisamment rapide, vous voyez avec dépit un Griffautour s'envoler avec le Médaillon dans le bec. Vous arrivez trop tard. Vous redescendez dans la rue et quittez la ville. Préférez-vous descendre dans la vallée boisée (rendez-vous au [257](#)) ou monter prendre un sentier de montagne (rendez-vous au [275](#)) ?

## 188

L'Aigle tient une barre de fer à laquelle Geronicus vous invite à vous suspendre. L'énorme oiseau bat des ailes et vous emporte. Il vole vite et haut, mais vos bras finissent par se fatiguer (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE) et vous lui demandez de vous déposer sur un sentier. Rendez-vous au [278](#).

## 189

Si vous avez payé votre passage, la traversée vous permet de vous reposer (ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE). Si vous n'avez pas payé votre passage, on vous fait trimer dur à astiquer les ponts. Le nez en l'air, un groupe de matelots observe quelque chose qui vole dans le ciel, en provenance de la côte. Vous regardez attentivement : deux Dragons Kaziliks cracheurs de feu se dirigent vers le navire. Celui-ci est équipé, à la proue comme à la poupe, d'une grosse arbalète, et vous décidez de participer à sa

défense. Si vous voulez utiliser l'une des arbalètes, rendez-vous au [204](#). Si vous préférez grimper dans le nid-de-pie et attendre les Dragons l'épée à la main, rendez-vous au [313](#).

## 190

Le souterrain est très long. Sur le mur, à côté d'une torche allumée, vous découvrez une série de médaillons gravés ; le troisième en partant de la gauche est marqué d'une croix. Un peu plus loin, vous tombez sur une plante herbacée dont les brins sont formés de feuilles triangulaires disposées en cercle ; une inscription indique le nom de la plante : « Treffilli ». Si vous en cueillez un ou plusieurs brins, rendez-vous au [248](#). Si vous n'y touchez pas et franchissez la porte suivante, rendez-vous au [393](#).

## 191

Vous répondez que vous êtes prêt à vous battre, et tout le monde vous regarde avec incrédulité. Les cavaliers parient entre eux sur le temps que vous tiendrez. Urgenj apparaît. C'est un géant, et son épée est si lourde que vous seriez bien incapable de la soulever. Combattez jusqu'à ce que le total d'ENDURANCE de l'un de vous tombe à 4 points.

**UJRGENJ HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 12**

Si vous êtes vaincu, vous êtes épuisé, mais vos blessures ne sont pas mortelles. Si vous êtes vainqueur, vous épargnez la vie du soldat. Rendez-vous au [31](#).

## 192

Vous continuez à marcher d'un pas nonchalant pendant que le cavalier se rapproche. Un personnage encapuchonné, monté sur un cheval fumant, finit par vous rattraper et s'arrête. « Qui êtes-vous, étranger ? » demande une voix féminine. Pendant que vous hésitez, ne sachant si vous devez ou non faire confiance à cette femme, une bourrasque soulève son manteau et vous apercevez un Glaive Maléfique. Comprenant que vous avez vu l'arme, elle

fronce les sourcils et part au galop. Maintenant, il faut vous décider : allez-vous rester sur la route (rendez-vous au **53**) ou couper à travers champs (rendez-vous au **333**) ?

### 193

Vous êtes dans une pièce embrumée. Dans le brouillard, vous distinguez vaguement la silhouette d'un soldat armé jusqu'aux dents. Vous avancez d'un pas, et il s'anime brusquement.

**SOLDAT DU LABYRINTHE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 9**

Si vous êtes vainqueur, retournez au **160** et lancez le dé magique pour continuer.

### 194

Au lieu de s'arrêter, le cheval continue à galoper. L'angoisse vous étreint (déduisez 1 point de votre total d'**ENDURANCE**). Et l'animal passe au travers de vous sans ralentir ! Vous comprenez que ce n'était qu'une illusion, et vous continuez vers le nord en franchissant une nouvelle porte. Rendez-vous au **349**.

### 195

Vous faites le mort. La main de bois du Kalamite se referme autour de vous et vous soulève. La tentation de bouger est grande, mais les yeux de la femme-soldat vous implorent de rester parfaitement immobile. Brusquement, elle bondit sur ses pieds et frappe la main du monstre, qu'elle tranche d'un seul coup d'épée. Très haut au-dessus de vous retentit un lointain hurlement, tandis qu'une sève gluante suinte du membre sectionné. Vous êtes libre. Vous courez derrière la guerrière, qui a le pied sûr et zigzague entre les touffes de roseaux. Elle finit par s'arrêter. Alors que vous êtes épuisé (cochez 1 unité de Poison), elle n'est même pas essoufflée. Elle vous déclare tout à trac qu'elle sait que vous êtes l'un des Élus de Segrek et qu'elle a un message à vous transmettre... Mais c'est à vous de savoir si vous devez ou non lui faire confiance. Décidez-vous de rester et

d'écouter ce qu'elle a à vous dire (rendez-vous au [49](#)) ou préférez-vous lui faire rapidement vos adieux et continuer seul jusqu'à ce que vous trouviez un endroit pour camper (rendez-vous au [399](#)) ?

## 196

En longeant le couloir, vous remarquez les mots « **PIÈCES D'OR** » gravés sur un mur, au-dessus d'un petit sac contenant 5 Pièces d'Or. Vous vous emparez de celles-ci (ajoutez-les à votre *Feuille d'Aventure*) et franchissez une nouvelle porte. Rendez-vous au [72](#).

## 197

Aux côtés de Beshbalik, vous chevauchez les Tigres dents de sabre à la tête de la horde hurlante. En cours de route, vous tombez sur un barrage routier dressé par des Orques : un important groupe d'entre eux est en train de soumettre plusieurs personnes à l'épreuve du Cristal. Beshbalik et ses Maraudeurs ne tiennent aucun compte des cris leur enjoignant de faire halte. Ils foncent à travers les Orques en les dépouillant au passage de quelques pièces d'armure et de leurs armes. Lorsque la horde finit par s'arrêter, vous apercevez pour la première fois la ville de Sharrabbas. Adana-Broussah vous entraîne à l'écart. « Beshbalik n'entrera pas à Sharrabbas, vous confie-t-elle. Il sait que Chingiz y est trop puissant. Astragal vous demande instamment de rechercher l'Aconit, j'ignore ce que cela signifie. » Quand la horde se remet en marche, elle prend une autre route qui l'éloigné de la ville. Vous demeurez en arrière et sautez à bas des Tigres à dents de sabre. Quand le silence s'est rétabli, il vous faut décider si vous préférez rester sur la grand-route (rendez-vous au [85](#)) ou cheminer par monts et par vaux sur des sentiers plus discrets (rendez-vous au [167](#)).



## 198

En sortant du Coffre de l'Homme Mort, vous tombez sur un autre Gobelin qui conduit deux Orques dans l'étroit passage desservant l'arrière de la taverne. Il s'arrête, vous montre du doigt et aboie un ordre de sa voix gutturale de Gobelin : les deux Orques se jettent sur vous. Combattez-les à tour de rôle.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	7	6
Second ORQUE	7	6

Si vous en sortez vivant, vous ne voyez plus trace du Gobelin. Vous quittez la venelle et regagnez la grand-rue en sentant le poison qui court dans vos veines vous battre les tempes (cochez 2 unités de Poison). Rendez-vous au [168](#).

## 199

Retenant votre respiration, vous soulevez le Médaillon en le remplaçant par un sac contenant 10 Pièces d'Or (déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*)... et rien de fâcheux ne se produit. Vous avez choisi le poids exact ! Ajoutez 1 point de votre total de **CHANCE**. En retournant le Médaillon, vous constatez qu'il porte au dos le chiffre «1000». Vous sortez du Labyrinthe et vous vous retrouvez au grand jour. Rendez-vous au [295](#).

## 200

Adana-Broussah vous conduit au camp des Maraudeurs de Beshbalik. « La route de Sharrabbas est jalonnée de dangers, dit-elle. Le mieux serait d'aller là-bas en tant que membre de la horde. On arrête tous les aventuriers solitaires qui ne peuvent pas justifier leur présence. » En arrivant au camp, vous trouvez les Maraudeurs agglutinés autour d'un grand feu. Ils commencent par vous regarder de travers, mais Adana-Broussah les calme et propose de vous mettre à l'épreuve. Ils en



200 *Adana-Broussah calme les Maraudeurs et propose de vous mettre à l'épreuve.*

discutent pendant un moment et finissent par accepter. On vous remet un gros gourdin, puis, sans crier gare, deux Maraudeurs se jettent sur vous. Combattez-les l'un après l'autre jusqu'à ce que votre total d'ENDURANCE ou celui de vos adversaires tombe à 4 points

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier MARAUDEUR	7	8
Second MARAUDEUR	8	8

Si vous êtes vainqueur (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous êtes admis dans la horde (rendez-vous au [138](#)). Si vous êtes vaincu, on vous emmène et on vous abandonne sur un chemin désert (rendez-vous au [116](#)).

#### 201

Vous restez où vous êtes, tirez votre épée et vous apprêtez à vendre chèrement votre peau. Les Orques commencent par hésiter à attaquer, mais un ordre comminatoire lancé par le personnage resté en selle les fait hausser les épaules avec fatalisme et passer à l'action. Combattez les Orques l'un après l'autre.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	5
Deuxième ORQUE	6	5
Troisième ORQUE	7	6

Si vous en sortez vivant (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous prenez soudain conscience d'un net courant d'air et apercevez une lueur de jour au fond de la grotte. Vous mettez-vous en quête d'une éventuelle issue de ce côté (rendez-

vous au [44](#)) ou préférez-vous ressortir par où vous êtes entré (rendez-vous au [34](#)) ?

## 202

Préférant ne pas courir de risques, vous vous couchez à plat dans l'herbe, sous votre manteau. Vous entendez le cavalier passer, puis s'arrêter. Peu après, le cheval repart au petit trot et vous vous relevez, mais vous ne pouvez pas savoir si le cavalier vous a vu ou non. Allez-vous continuer à marcher sur la route (rendez-vous au [53](#)) ou vous tenir à l'écart de celle-ci en coupant à travers champs (rendez-vous au [333](#)) ?

## 203

Sachant que ce combat ne vous concerne pas et que vous devez garder vos forces pour une mission plus importante, vous vous esquiverez en passant derrière une ombre qui regarde d'un autre côté. Au bout de plusieurs heures de marche, le terrain se met à descendre et vous commencez à voir davantage d'arbres et de buissons. Finalement, quand le jour se lève, vous trouvez une piste et la suivez durant une heure ou deux, jusqu'à ce qu'elle bifurque en se divisant en deux chemins bien frayés. Au bord de chacun de ces chemins se dresse un obélisque. L'un est gravé d'un Étalon, l'autre d'un Tigre à dents de sabre. Quelle route préférez-vous suivre : celle de l'Étalon (rendez-vous au [391](#)) ou celle du Tigre (rendez-vous au [209](#)) ?

## 204

Les Dragons Kaziliks ne sont pas très gros, mais ils crachent des flammes en direction du navire. Vous vous mettez en position de tir et faites pivoter l'arbalète en la braquant sur la plus proche des deux créatures qui volent droit vers vous. Lancez un dé pour déterminer la position du Dragon, puis un dé pour la course de votre projectile. Si les deux dés donnent le même chiffre, vous avez atteint votre cible : rendez-vous au [16](#). Si vous l'avez manquée, il est trop tard pour tirer une deuxième flèche. Un feu dévorant vous enveloppe et vous tombez à la mer (déduisez 4

points de votre total d'ENDURANCE). A bout de forces, vous gagnez péniblement le rivage à la nage (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [348](#).

## 205

Vous avancez lentement. Soudain, une porte s'ouvre toute grande devant vous et il en sort un taureau à longues cornes qui baisse son énorme tête et charge. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, l'une des cornes de la bête transperce votre armure et vous casse plusieurs côtes (déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE et cochez 2 unités de Poison). Si vous êtes *Chanceux*, le taureau vous soulève avec ses cornes et vous emporte à fond de train, cramponné à son garrot. Vous parvenez à dégainer votre épée pendant qu'il fonce tout droit à travers le premier mur qui lui barre le chemin et débouche dans un autre secteur du Labyrinthe. Lorsque vous avez enfin la possibilité de lui enfoncer votre lame entre les omoplates, le taureau s'écroule sur les genoux, puis s'enfonce dans le sol en dégageant une horrible puanteur. En regardant autour de vous, vous n'apercevez qu'une seule et unique porte : il ne vous reste plus qu'à l'ouvrir. Rendez-vous au [95](#).

## 206

Les chasseresses s'alignent sur un rang tandis que leur chef, une certaine Omorphina, vous expose la lâche qui vous attend: vous devez débiter à la hache trois énormes bûches avant que la flamme d'une chandelle n'ait fait brûler une ficelle, déclenchant ainsi une pluie de dards empoisonnés. Elle semble prendre un vif plaisir à vous expliquer cela et à vous décrire l'épouvantable agonie qui vous est réservée. Lancez deux dés pour connaître le temps que mettra la chandelle à consumer la ficelle, puis deux dés pour celui qu'il vous faut pour fendre les trois rondins. Si vous maniez la hache en moins de temps que la ficelle n'en mettra à se rompre, vous avez gagné. On vous remet vos liens et on vous conduit dans une hutte où est déjà emprisonnée une vieille femme en haillons. Rendez-vous au [303](#). Si vous échouez,

une ovation salue l'instant où vous tombez criblé de dards. Vous mourez dans des souffrances atroces.

### 207

Deux issues s'offrent à vous, l'une orientée vers le sud, l'autre vers l'est. Au sud, vous entendez des coups sourds. A l'est, vous apercevez des éclairs colorés. De quel côté vous dirigez-vous : vers le sud (rendez-vous au [66](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [283](#))?

### 208

En longeant une ruelle obscure, vous posez le pied sur un objet brillant. Vous vous arrêtez pour voir de quoi il s'agit et ramassez un Glaive Maléfique en tout point semblable à celui que vous espérez restituer à Chingiz. Soudain, le glaive se tord entre vos mains et s'enroule autour de vos poignets, tandis qu'un Nécromancien surgit sous vos yeux de la poussière. « Ah, un de nos vertueux Élus, si je ne m'abuse. Mon seigneur et maître Chingiz souhaite vous rencontrer avant que vous ne mouriez. Vous avez survécu plus longtemps que prévu. » Il tend un long doigt décharné et vous touche le front. Vous perdez conscience en sentant le poison se répandre dans votre corps (cochez 2 unités de Poison). Rendez-vous au [321](#).

### 209

La piste descend dans une vallée boisée. Les arbres ne tardent pas à obscurcir le soleil, et c'est dans la pénombre d'une épaisse forêt que vous poursuivez votre chemin. Vous sentant fatigué, vous vous arrêtez pour faire un petit somme (ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE). Vous vous réveillez couvert de feuilles. En ouvrant les yeux, vous voyez un petit Lutin s'enfuir en emportant vos bottes. Vous vous levez d'un bond et vous lancez à sa poursuite sur le sol tapissé d'aiguilles de pin (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE). Le Lutin finit par lâcher les bottes et se réfugie dans un arbre. Vous rechaussez-vous sans plus attendre (rendez-vous au [114](#)) ou décidez-vous de courir

pieds nus sur les aiguilles de pin en tenant vos bottes à la main (rendez-vous au [33](#))

## 210

Vous vous détendez en écoutant Alkis vous conter les légendes des gouffres sans fond. Tout à coup, il se lève et dégaine son épée. Une bande de soldats fait irruption dans l'auberge et lance de lourds filets lestés de plomb dans lesquels vous vous empêtrez, puis vous recevez un coup sur la tête (déduisez 1 point de votre total **ENDURANCE**) et perdez connaissance. Vous reprenez vos esprits dans un chariot, enchaîné à d'autres prisonniers. A tâtons, vous vérifiez que vous êtes encore en possession de tous vos biens. Aucune trace de Trompe-la-Mort. Le chariot est suivi par des cavaliers et, à un certain moment, vous entendez l'un d'eux dire : « Ils feront parfaitement l'affaire pour les Bataillons d'Esclaves du Korkut. Il y en a même un qui a déjà une épée. » Le voyage est long. Vous finissez par atteindre la région du Korkut, et on vous fait descendre du chariot. L'un des cavaliers met pied à terre, vient se planter devant vous et annonce : « Dorénavant, vous êtes tous des esclaves-soldats... mais si vous préférez vous battre pour rester libres, c'est le moment de vous décider : Urgenj se tient à votre disposition. » Quelle décision prenez-vous : défendre votre liberté les armes à la main (rendez-vous au [191](#)) ou révéler à vos ravisseurs que vous êtes l'un des Élus de Segrek (rendez-vous au [385](#)) ?

## 211

Vous dégainez votre épée. Les cavaliers sont enchantés que vous ayez choisi cette solution : ils forment le cercle et s'apprêtent à se régaler d'un spectacle de qualité. Le sabreur Yigenik crache par terre, fait le signe du triangle, tire son cimenterre et se jette sur vous.

**CAVALIER YIGENIK HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), les autres cavaliers vous annoncent que vous êtes

libre, bien que vous ayez tué l'un des leurs, et partent au petit galop en poussant de grands cris et en exprimant bruyamment le plaisir que leur a procuré le magnifique combat auquel ils viennent d'assister. Rendez-vous au [18](#).

## 212

Vous poussez la porte de gauche. Derrière elle se tient un Elfe Noir, armé d'un poignard avec lequel il vous porte un coup (déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE). Cela ne vous empêche pas de l'attaquer.

**ELFE NOIR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur *la Feuille d'Aventure*), vous vous ruez sur la porte de droite. Rendez-vous au [187](#).

## 213

Vous arrivez devant une attraction foraine se présentant comme une « Épreuve de Force et de Courage ». Le jeu consiste à frapper un levier qui fait monter un billot de bois le long d'un poteau. Si le billot atteint le sommet du poteau, il fait tinter une cloche et déclenche en même temps une pluie de poignards. Le but est de faire tinter la cloche et de se mettre hors d'atteinte des poignards. Le gagnant touche 10 Pièces d'Or. Si vous voulez courir le risque de tenter cette épreuve, rendez-vous au [175](#). Si vous préférez continuer à déambuler dans le marché, rendez-vous au [344](#).

## 214

Vous comprenez que la fuite est la solution la plus sage : votre mission est trop importante pour vous en laisser distraire. Vous courez vite, et le poison qui se répand dans vos veines rend vos jambes douloureuses (cochez 2 unités de Poison). Vous continuez à grimper durant toute la longue nuit, jusqu'après le lever du jour, quand vous découvrez un sentier (rendez-vous au [275](#)).





215 *La peau du visage se décolle,  
dévoilant le masque démoniaque d'un Tueur  
Mamnik!*

## 215

Vous prenez la direction du nord tout en vous méfiant de la femme. Autour d'elle, le sol est jonché de gravats comme si elle était passée à travers le plafond. Tout à coup, elle fait un mouvement. Vous vous approchez d'elle, et elle vous supplie de l'aider. Vous remarquez alors que, sur tout un côté de son visage, la peau s'est décollée, laissant apparaître le masque démoniaque d'un Tueur Mamlik. Se rendant compte que son déguisement s'est déchiré, le Tueur attaque.

**TUEUR MAMLIK HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10**

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*, vous longez un mur orné de dessins compliqués au milieu desquels figure le mot « DIX » et vous franchissez une porte qui se referme derrière vous. Rendez-vous au [64](#).

## 216

Vous attendez jusqu'au moment où la porte s'ouvre à la volée et où deux Ogres meurtriers font irruption dans la pièce en brandissant des haches d'armes. Combattez-les l'un après l'autre.

### HABILITÉ ENDURANCE

Premier OGRE	8	10
Second OGRE	8	10

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous foncez hors de la pièce, mais, à ce moment-là, il n'y a plus trace de Vetch. Vous ne savez pas très bien où vous êtes. Vous aventurez-vous dans une ruelle obscure qui part droit devant vous (rendez-vous au [271](#)) ou vous dirigez-vous vers une rue plus large et plus animée située sur votre gauche (rendez-vous au [328](#))?

## 217

Vous sortez en vous glissant dans le grand trou et vous retrouvez en plein air, hors de la ville. De la fumée s'élève de derrière un monticule, et vous entendez les chocs sourds des béliers défonçant le Labyrinthe. Comme ils sont accompagnés de cris et d'ordres hurlés avec l'accent guttural des Orques, vous en déduisez que les Uruz défendent farouchement leur Labyrinthe. Vous vous éloignez à pas de loup et, dans une petite dépression, vous tombez sur un Orque solitaire qui paraît se morfondre en gardant les chevaux de la patrouille d'assaut. Attaquez-vous l'Orque pour dérober l'un des chevaux (rendez-vous au [331](#)) ou passez-vous en tapinois (rendez-vous au [21](#))

## 218

L'oreille tendue, vous attendez que le bruit de pas s'arrête, mais quand vous vous apprêtez à monter à votre tour l'escalier, une ombre vous barre brusquement le passage. Sidéré, vous la voyez prendre la forme d'une silhouette noire, encapuchonnée, tenant une canne. « Vous arrivez trop tard, chuchote l'ombre d'une voix rauque. Le Médaillon est entre les mains des serviteurs de Monseigneur Chingiz. » Vous frappez l'ombre d'un coup d'épée, mais la lame la traverse de part en part. Le Nécromancien se met à rire. « Si vous voulez jouer à ce jeu-là... » Rendez-vous au [56](#).

## 219

Vous êtes dans une chambre vide, au milieu de laquelle se tient un Démon qui se jette aussitôt sur vous. S'il y a des fleurs dans votre sac à dos, vous pouvez en offrir une au Démon (rectifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*). Si vous n'avez pas de fleur, vous allez être obligé de vous battre.

**DÉMON DU LABYRINTHE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, ou si vous avez amadoué le Démon avec une fleur, retournez au [160](#) et lancez le dé magique pour connaître votre prochaine position.

## 220

Le maquignon vous fait entrer dans sa baraque. Vous lui demandez combien vous coûterait la location d'une monture robuste. Cette question semble le plonger dans un abîme de perplexité, et il finit par vous demander d'attendre qu'il aille consulter son associé. Si vous vous asseyez sur un banc et attendez son retour, rendez-vous au [14](#). Si vous trouvez son comportement louche et préférez partir, rendez-vous au [388](#).

## 221

Des galeries se dirigent vers le nord et vers l'ouest. Au nord, une pâle lueur de jour vous permet de distinguer ce qui semble être un corps gisant en travers du chemin. A l'ouest se profile une silhouette rigoureusement immobile. Quelle galerie choisissez-vous : celle du nord (rendez-vous au [351](#)) ou celle de l'ouest (rendez-vous au [268](#)) ?

## 222

Vous abandonnez le pauvre dément et continuez seul avec circonspection. Soudain, le sol cède sous vos pieds, et vous êtes précipité au fond d'une fosse où vous vous empalez sur des pieux acérés. Votre mission est terminée.

## 223

La pièce dans laquelle vous pénétrez est pleine de sculptures représentant des oiseaux. Ébahi, vous voyez deux Aigles Gris du Kazan s'animer et vous attaquer. Combattez-les à tour de rôle.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier AIGLE GRIS	6	11
Second AIGLE GRIS	6	11

Si vous en venez à bout, vous avez le choix entre deux autres portes. Laquelle préférez-vous : celle de droite (rendez-vous au [254](#)) ou celle de gauche (rendez-vous au [186](#)) ?

## 224

Il était naturel de vous méfier de tous ceux auxquels vous pouviez avoir affaire dans ce pays, mais il est évident qu'il se rend parfaitement compte que vous lui avez débité un tissu de mensonges. Il vous remercie poliment et traverse le pont. Lorsqu'il est en sûreté de l'autre côté, le pont s'effondre : un sortilège de Gobelin, probablement. Il ne vous reste plus qu'à chercher un autre chemin pour quitter les monts Ilkhans. Rendez-vous au [278](#).

## 225

Le sentier est long et la marche pénible. Un caillou s'étant glissé dans votre botte, vous vous arrêtez un instant pour l'en retirer et constatez qu'il s'agit d'une Pierre Précieuse Jaune (inscrivez la Pierre sur votre *Feuille d'Aventure*). Par une heureuse coïncidence, le chemin que vous suivez conduit à une bâtisse isolée sur laquelle une enseigne crasseuse annonce : « Comptoir commercial de l'Honnête Gimcrak ». Si vous décidez d'y entrer pour y effectuer une transaction quelconque, rendez-vous au [12](#) Si vous préférez continuer sans vous arrêter, rendez-vous au [391](#)

## 226

Vous posez le pied sur le périlleux pont de neige et vous y engagez avec appréhension. Lancez deux dés pour déterminer votre poids et augmentez le total de 2 points si vous transportez plus de 10 Pièces d'Or. Lancez ensuite deux dés pour connaître la résistance du pont. Si votre poids dépasse la résistance du pont, celui-ci s'effondre et votre mission s'achève dans les profondeurs insondables de la crevasse enneigée. Si votre poids est inférieur ou égal à la résistance du pont, vous traversez celui-ci sans encombre. Rendez-vous au [310](#).

## 227

La douleur qui vous laboure l'épaule est atroce. Soudain, une flèche passe en sifflant à côté de l'oiseau, suivie d'une autre. Drukkah doit tirer sur le rapace ! Une troisième flèche se plante dans l'aile du Griffautour, qui, ne pouvant plus voler, vous lâche et s'abat comme une pierre. Heureusement, vous tombez sur le dos dans de l'eau stagnante (ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE**). Vous vous relevez, mais votre horizon se limite aux roseaux qui entourent l'étang. Rendez-vous au [322](#).

## 228

Vous détachez du mur l'authentique Médaillon des Ilruz, l'examinez soigneusement et découvrez le chiffre « 1 000 » gravé au revers. Soudain, l'image d'Aggellatha apparaît et parle : « Vos efforts ont été couronnés de succès. Maintenant, il vous reste à trouver la Voie Droite pour sortir du Labyrinthe. »

La vision s'évanouit et, à ce moment-là, quelque chose se détache du plafond et vous tombe sur le dos : c'est un Tueur Mamlík, son glaive brandi prêt à frapper. Heureusement, le glaive ne parvient pas à percer votre armure. La lame dévie et se brise. Pendant ce temps, vous pivotez sur vous-même et faites tomber le Tueur. Si vous possédez du Treffilli et savez comment l'utiliser, vous le sentez maintenant vibrer ; si vous voulez vous en servir pour fuir, rendez-vous au [179](#). Sinon, vous devez vous battre.

**TUEUR MAMLIK HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10**

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*) ; vous franchissez d'un bond une porte métallique qui se referme en claquant derrière vous. Rendez-vous au [95](#).

## 229

La brume recouvre tout. Devant vous, vous distinguez à peine trois ombres. Elles se rapprochent, et vous reconnaissez un Nécromancien accompagné de deux Mamliks. Plongez-vous dans l'eau (rendez-vous au [32](#)) ou retournez-vous en courant au bateau (rendez-vous au [51](#)) ?

## 230

Vous vous mêlez à la foule tout en surveillant la Nécromancienne du coin de l'œil. Un Mamlik s'approche d'elle, se débarrasse de son déguisement de mendiant et secoue négativement la tête. Cela met la Nécromancienne dans une rage folle. « Je sais qu'il y en a un ici, je flaire l'odeur de sa pureté. Je les tuerai tous ! » Elle frappe le sol avec sa canne. La terre se met à trembler, et vous entendez un formidable bruit de vagues. Une énorme lame de fond déferle sur la foule, engloutissant tout le monde. Nager dans le torrent qui balaye le fond de la vallée n'est pas facile. Lancez deux dés pour déterminer l'énergie nécessaire pour vous extirper du flot qui vous emporte et comparez-la à votre total d'ENDURANCE. Si ce dernier est égal ou supérieur à l'énergie dont vous avez besoin, vous en sortez sain et sauf, gagnez la terre ferme et vous séchez (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Vous repartez et trouvez bientôt une route. Rendez-vous au [23](#). Si votre total d'ENDURANCE est inférieur à l'énergie qu'il vous faut pour nager jusqu'à la rive, le poids de vos vêtements saturés d'eau vous fait couler et vous vous noyez. Votre mission est terminée.



230 Une énorme lame de fond déferle sur la foule, engloutissant tout le monde...



## 231

Vous vous trouvez dans une chambre aux murs suintant d'humidité. Devant vous s'élève un large escalier, et vous vous sentez obligé de le monter. Rendez-vous au [382](#) et notez votre nouvelle position sur le tableau.

## 232

Vous vous engagez dans la galerie, dont les échos répercutent le bruit de vos pas. Plus loin, la voûte vous apparaît hérissée de pointes métalliques. Si vous voulez faire demi-tour et prendre la galerie se dirigeant vers le nord, rendez-vous au [305](#). Si vous décidez de continuer, le couloir fait un coude et s'oriente au nord. Brusquement, les pointes commencent à se détacher du plafond et à se planter dans le sol. *Tentez votre Chance* deux fois de suite. Si vous êtes *Malchanceux*, vous êtes atteint par une pointe (déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE, 1 point de votre total d'HABILETÉ, et cochez 1 unité de Poison). Si vous êtes *Chanceux*, vous atteignez sans encombre la porte suivante, que vous franchissez et qui se referme derrière vous. Rendez-vous au [100](#).

## 233

Vous vous penchez pour ramasser un rouleau de parchemin. Quand vous le touchez, il tombe en poussière. En même temps, vous entendez un soupir provenant du cadavre, qui commence également à se désagréger. Tous les objets qui l'entourent disparaissent dans des nuages d'âcre fumée jaune, la neige se met à tomber à gros flocons, et vous comprenez que vous n'avez pas intérêt à vous attarder. Deux sentiers distincts sortent de la Passe du Dragon. Prenez-vous celui de gauche (rendez-vous au [177](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [314](#))?

## 234

Il vous est impossible de ralentir ni de diriger la planche qui glisse à toute vitesse sur la pente. Elle finit par s'arrêter d'elle-même contre un talus herbeux, au bas de la descente, à côté d'un Kazanide armé d'une lance. Il ramasse la planche et, après l'avoir portée dans un chariot qui en contient déjà beaucoup d'autres, il commence à vous faire part de ses doléances. « Quelqu'un vient encore de pousser un des tobaks sur la glissière. Je ne dis pas que c'est vous... mais c'est dangereux de rester ici à ramasser des tobaks à longueur de journée... Dites donc, qui êtes-vous ? » Vous dégainez votre épée et vous avancez vers lui. Devant ce comportement agressif, il s'évanouit, ce qui vous permet de vous éclipser dans la nature. Ici, le terrain est plus plat et plus dégagé. Le sentier que vous suivez se divise en deux. Quelle branche prenez-vous : celle de gauche (rendez-vous au [379](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [122](#))?

## 235

Vous vous approchez avec circonspection de l'obélisque. Il est orné de gravures représentant des chevaux au galop... et sur son sommet tronqué repose le Médaillon ! Redoutant une ultime épreuve, vous examinez prudemment les alentours. Le sol et les murs sont percés de multiples trous. En y collant votre œil, vous manquez vous éborgner sur des pointes de flèche. Si, comme vous le soupçonnez, c'est le poids du Médaillon qui retient ces projectiles dans leur logement, il va falloir le remplacer par un poids identique. Si vous possédez suffisamment de Pièces d'Or, combien, à votre avis, pèse le Médaillon : 5 Pièces d'Or (rendez-vous au [307](#)) ou 10 Pièces d'Or (rendez-vous au [199](#))? Si vous n'avez pas de Pièces d'Or, ou si vous décidez de vous emparer du Médaillon sans chercher plus loin, rendez-vous au [291](#).

## 236

En longeant la galerie, vous remarquez que ses murs sont percés de trous bizarres. Soudain, une petite créature velue sort de l'un de ces trous. Vous l'observez attentivement et la voyez se prélasser, puis se mettre à ronronner. Elle paraît absolument adorable. Qu'allez-vous faire : vous laissez séduire et la caresser (rendez-vous au [113](#)) ou, estimant qu'on n'est jamais trop prudent, l'éviter (rendez-vous au [362](#))?

## 237

Vous étreignez la Serre Grise. Un double impalpable du faucon vient se poser sur votre épaule.

Tout le reste s'immobilise et le temps suspend son vol. L'oiseau vous susurre à l'oreille une sorte de piaulement rauque : « Vous voyez le dessin au-dessus duquel je suis perché ? C'est le plan de la Voie Droite, le secret du Labyrinthe. Le haut représente l'entrée, au nord ; le bas, la sortie, au sud. Suivez la Voie Droite et vous atteindrez le Médaillon. » L'esprit du faucon réintègre son corps, et vous vous dirigez vers le portail. Rendez-vous au [366](#).

## 238

Vous vous abreuvez d'eau délicieusement fraîche. Aussitôt, vous vous sentez ragaillardi, en pleine forme pour affronter les tâches et les périls qui vous attendent (ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE et ne cochez *pas* la prochaine unité de Poison qui se présentera). Vous ouvrez la porte, vous entrez, et elle se referme bruyamment derrière vous. Rendez-vous au [292](#).

## 239

Vous descendez au port, où un navire vous paraît sur le point d'appareiller. Il est entouré d'une foule de matelots Kazanides, de voyous, de mendiants, de Nains et de badauds de tout acabit. Vous interrogez un passant sur la destination de ce bateau, et il vous répond : « La côte du Dragon, au Kazilik. » Vous savez que

le Kazilik possède un Labyrinthe et un Médaillon. Désirez-vous vous renseigner sur la possibilité de prendre passage à bord de ce navire (rendez-vous au [128](#)) ou préférez-vous vous balader sur le port (rendez-vous au [339](#)) ?

## 240

Vous vous engagez délibérément dans le couloir et remarquez, suspendus au plafond, deux cubes de pierre marqués de points comme des dés. Lorsque vous arrivez à leur niveau, ces cubes tombent à terre. Lancez deux dés : si vous obtenez de 9 à 12, ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE**. Devant vous, le mot « PÈSE » est gravé dans la muraille, en face d'une porte. Vous poussez cette porte, qui se referme après votre passage. Rendez-vous au [349](#).

## 241

Vous laissez la vieille femme s'extasier devant son coffre au trésor. Elle finit par murmurer une incantation, et un serpent doré se dresse hors du coffre. Fredonnant à mi-voix, la vieille lui caresse la tête et le fourre dans sa poche. Après quoi elle vous remet 15 Pièces d'Or (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous déclare : « Vous m'avez rendu service, brave aventurier. Maintenant, c'est peut-être à mon tour de vous rendre service. Je suis dépositaire de bien des secrets. Qu'aimeriez-vous savoir ? » Vous décidez de lui révéler certains aspects de votre mission pour la conquête du trône. « Ah, Élu de Segrek, de grands dangers vous menacent ! Chingiz est en train de bouleverser toutes les traditions. Pour triompher de lui, vous devez vous procurer les Médaillons. Suivez ce chemin jusqu'à Uruz. Quand vous vous trouverez devant le grand Labyrinthe, regardez le motif gravé en haut et à gauche du portail : c'est la clef du Labyrinthe. N'oubliez pas qu'on y entre par le haut, qui représente le nord. Je connais bien le Labyrinthe, car j'ai participé à son édification quand j'étais jeune et que mes pouvoirs étaient puissants. » Sur ces mots, elle charge le coffre sur son dos et disparaît au premier coude du sentier. Vous partez

dans la direction opposée. Le chemin que vous suivez est raboteux et accidenté, tandis que, sur votre gauche, une route plus facile et plus plate se dirige vers des oiseaux qui tournent dans le ciel. Prenez-vous la route de gauche (rendez-vous au [115](#)) ou restez-vous sur le chemin indiqué par la vieille femme (rendez-vous au [161](#)) ?

## 242

Comme il ne vous paraît pas raisonnable d'entrer là-dedans avant de savoir où vous mettez les pieds, vous longez le mur. Brusquement, vous éprouvez une sensation de froid dans les os et la brume se déchire, dévoilant un Nécromancien. Si vous n'avez pas acquis la capacité de combattre les Nécromanciens, vous êtes instantanément pétrifié par un envoûtement : vous perdez l'usage de tous vos sens et votre mission s'arrête là. Si vous possédez la capacité de combattre les Nécromanciens, le total que vous avez atteint remplacera, pour cet affrontement, celui de votre **HABILETÉ**.

**NÉCROMANCIEN HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous décidez finalement de revenir sur vos pas et de sauter par la fenêtre. Rendez-vous au [174](#).

## 243

Adana-Broussah vous jette un regard inquiet lorsque le Nécromancien déclare qu'il lui faut l'un des hommes de la horde et qu'il est prêt à le payer liés cher. Beshbalik étant visiblement tenté par la bourse qu'exhibe la créature démoniaque, Adana-Broussah vous conseille de déguerpir. Si vous piquez des deux et fuyez au grand galop, rendez-vous au [60](#). Si vous possédez deux brins de Treffilli et savez comment les utiliser pour vous rendre invisible, rendez-vous au [10](#).

## 244

Vous tombez de la tour comme du plomb. Soudain, I une force étrange émane des pierres. Elle prend la forme d'une main gigantesque, qui vous saisit au passage et vous dépose en sûreté sur un moellon formant saillie, sans que vous puissiez vous expliquer ni comment ni pourquoi cela a pu se produire (ajoutez 1 point à votre total de CHANCE). Rendez-vous au [381](#).

## 245

Vous cheminez longtemps sur le chemin escarpé. Il est abrupt et, par endroits, partiellement barré par des glissements de terrain et de petites avalanches. Vous finissez par atteindre une grande crevasse glacée. Du côté opposé, un pont-levis relevé est gardé par ce qui paraît être un cavalier transformé en bloc de glace. Un examen plus minutieux révèle la présence d'un obélisque dont le sommet est percé d'un orifice : apparemment, il doit falloir jeter quelque chose dans ce trou pour que le pont-levis s'abaisse. Si vous possédez une boule de fer, rendez-vous au [315](#). Sinon, il n'existe pas d'autre moyen de franchir la crevasse. Vous allez devoir faire demi-tour et perdre un temps précieux à descendre au pied de la montagne et à traverser la forêt : cochez 2 unités de Poison, déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE et rendez-vous au [88](#).

## 246

Vous pénétrez dans une forge. La première chose qui vous tombe sous les yeux est un petit Nain tremblotant accroupi dans un coin. Vous remarquez ensuite un Mamlik et deux Orques qui s'efforcent d'entendre quelque chose en collant l'oreille contre le mur de la maison voisine. Ils ne s'aperçoivent pas de votre présence, et le Nain vous fait signe de ressortir au plus vite. Vous retournez dans la rue. Rendez-vous au [98](#).



245 *Le pont-levis est gardé par ce qui semble être un cavalier transformé en bloc de glace.*

## 247

Vous vous trouvez dans une pièce dont les murs de pierre sont creusés de nombreux alvéoles. Le sol est constellé de fléchettes, au milieu desquelles gisent les squelettes de trois êtres humains. Soudain, une volée de petits dards empoisonnés jaillit des trous de la maçonnerie. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, un seul d'entre eux vous atteint (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE). Si vous êtes *Malchanceux*, lancez deux dés et déduisez de votre total d'ENDURANCE le total des points obtenus. Cochez 1 unité de Poison. Si vous êtes encore vivant, retournez au [160](#) et lancez le dé magique pour connaître votre prochaine position.

## 248

Vous cueillez délicatement trois brins de la plante... qui se fane et meurt. Ajoutez ces brins de Treffilli à votre *Feuille d'Aventure*. Vous passez une nouvelle porte, qui se referme hermétiquement derrière vous. Rendez-vous au [393](#).

## 249

Filasse prend à droite et, un peu plus loin, vous dépose en vous souhaitant bonne chance. Vous vous trouvez sur une petite place grouillante de monde. Soudain, vous voyez quatre Orques pousser au centre de la place deux Nains enchaînés. D'après les remarques que vous entendez autour de vous, vous comprenez qu'il s'agit d'une exécution pour manque de loyauté comme il s'en produit régulièrement. Une sonnerie de cor retentit, et trois Gargouilles, déployant leurs ailes, se laissent tomber en vol plané du haut du donjon qui domine la ville. Elles mettent le premier Nain en charpie, mais, en le dépeçant, elles rompent accidentellement les liens du second. Celui-ci s'enfuit à toutes jambes, se mêle à la foule et passe tout près de vous, talonné par l'un des Orques. Si vous souhaitez aider le Nain, rendez-vous au [6](#). Si vous préférez vous éloigner sans vous faire remarquer, rendez-vous au [208](#).



## 250

Les cavaliers s'alignent devant vous. « Qui êtes-vous, étranger ? Qu'attendez-vous pour vous prosterner devant vos maîtres Yigeniks ? Si vous ne répondez pas, vous le payerez de votre vie. » L'un d'eux met pied à terre, brandit un cimenterre et le fait tournoyer au-dessus de sa tête. « A genoux, esclave. Votre vie m'appartient. » Comment réagissez-vous ? Si vous élevez la voix et ripostez que vous êtes l'un des Élus de Segrek, rendez-vous au [181](#). Si vous mettez un genou à terre et acceptez les conséquences de votre silence, rendez-vous au [304](#). Si vous vous préparez à combattre le guerrier, rendez-vous au [211](#).

## 251

Vous restez au milieu du groupe des Maraudeurs, dont les odeurs se confondront ainsi avec la vôtre. Le Mamlik passe auprès de vous sans s'arrêter et retourne discuter avec Beshbalik. Le ton monte rapidement, et le Mamlik, furieux, finit par s'en aller sur son cheval noir. Rendez-vous au [319](#).

## 252

Vous êtes obligé de passer à proximité de deux Orques assis sur une pierre. La neige qui tombe en abondance s'est amassée sur leurs têtes, les coiffant de cônes blancs. Ils mangent de curieux fruits jaunes, dont ils crachent les pépins en pariant à qui ira le plus loin. Comme ils ne s'intéressent pas à vous, vous pensez pouvoir poursuivre discrètement votre chemin, mais, à ce moment-là, l'un d'eux vous aperçoit et vous hèle : « Hé, vous, là-bas, venez par ici. » Vous vous approchez, et ils vous demandent de vous poster à dix pas. Ils ont décidé de faire un concours : le gagnant sera le premier qui parviendra à cracher un pépin sur votre chapeau. Si vous acceptez, rendez-vous au [24](#). Si vous tirez votre épée et attaquez les deux Orques, rendez-vous au [320](#).



## 253

Il se frotte les mains avec jubilation pendant que vous lui comptez les 5 Pièces d'Or (déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*), puis vous conduit à une hutte de pierre bien protégée contre les intempéries, aux fenêtres garnies de solides barreaux. A l'intérieur, il fait agréablement chaud. «Je pense que vous êtes l'un des Élus », vous déclare-t-il, visiblement très fier de sa perspicacité. «Chingiz veut vous tuer, mais je connais le secret du Labyrinthe des Bogomils... parce que vous avez besoin d'un Médaillon. » Il se tait et, brusquement, vous regarde comme s'il vous voyait pour la première fois. « Oui, je vais vous le révéler, ce secret... Quand vous entrerez dans le Labyrinthe, tournez d'abord vers l'ouest, puis vers le nord, puis vers l'ouest, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous en ressortiez. C'est simple. » Il paraît immensément satisfait de lui-même et vous demande si vous désirez vous reposer. Préférez-vous faire un petit somme dans la hutte (rendez-vous au [84](#)) ou repartir tout de suite (rendez-vous au [150](#)) ?

## 254

La pièce dans laquelle vous vous trouvez est pleine de statues d'étalons. Soudain, trois de ces statues s'animent. Les chevaux piaffent et s'ébrouent en frappant les dalles de leurs sabots. Lancez un dé à six reprises pour déterminer le chemin que vous suivrez entre les étalons ; notez le résultat sur votre *Feuille d'Aventure*. Puis lancez un dé pour connaître le point que frappent les étalons. Si le chiffre obtenu correspond au premier chiffre de la liste que vous avez notée, vous avez reçu un coup de sabot (déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE). Lancez le

dé encore cinq fois et comparez les résultats avec les cinq derniers chiffres de la liste. Si vous n'épuisez pas tous vos points d'ENDURANCE, vous avez réussi à atteindre la porte suivante. Rendez-vous au [359](#).

## 255

La populace arrivée par la route envahit la place du marché de la petite ville de Torrez, où l'on trouve non seulement des étalages de victuailles, mais aussi des jeux de hasard, des jongleurs et des acrobates. Si vous possédez de l'or, vous tâtez votre bourse. Elle a disparu ! On vous a dérobé toutes vos pièces, à l'exception de celle que vous dissimulez sagement dans votre botte. Déduisez toutes les Pièces d'Or, sauf une, de votre *Feuille d'Aventure*. Sachant que vous allez avoir besoin d'or pour accomplir votre mission, vous sortez votre seule et unique pièce et déambulez sur la place dans un état d'hébétude. De quel côté vous dirigez-vous : vers la gauche (rendez-vous au [107](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [213](#)) ?

## 256

Geronicus vous remet la fiole, dont vous buvez le contenu pendant qu'ils vous conduisent à la Forteresse par des voies détournées. Quand ils vous poussent malgré vous contre une muraille de roc, une douleur fulgurante vous laboure l'épaule. Vous passez au travers du rocher, mais quand vous débouchez de l'autre côté, vous tombez à genoux, torturé par la souffrance (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE, 1 point de votre total d'HABILETÉ, et cochez 2 unités de Poison), et vous comprenez qu'une erreur fatale a été commise. Soudain, un Nécromancien se matérialise devant vous, sa canne à la main, et vous parle d'une voix rauque, enrouée : « Eh oui, nous avons découvert cette entrée et l'avons imprégnée de Poison Noir de Lisz. Et maintenant, fier aventurier, vous allez mourir ! » Si vous n'avez pas acquis la capacité de combattre les Nécromanciens, votre mission s'achève ici dans une agonie de douleur. Si vous

avez la capacité de combattre les êtres immatériels, rendez-vous au [365](#).

### 257

Marcher dans la forêt n'est pas facile. Vous devez vous frayer péniblement un chemin à travers une masse de broussailles (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Rendez-vous au [86](#).

### 258

On vous fait sortir de la hutte, une sonnerie de cor retentit, et la foule s'amasse autour de vous. La femme - elle s'appelle Aggellatha - s'avance au centre du cercle et lève les mains pour réclamer le silence. On amène deux taureaux noirs qui ont un aspect redoutable mais semblent être en état d'hypnose. Au garrot de chacun d'eux est attachée une corde dont on enroule plusieurs fois le bout autour de l'un de vos avant-bras, les quarante derniers centimètres pendant librement de votre main. « Vous devez déployer toutes vos forces pour rapprocher les taureaux l'un de l'autre et nouer les extrémités des deux cordes, vous explique Aggellatha. Si vous n'y parvenez pas, vous serez écartelé. » Lancez trois dés pour connaître la force des taureaux. Lancez ensuite deux dés et additionnez le résultat à votre total d'ENDURANCE pour déterminer la force dont vous disposez. Pour réussir, il faut que votre force soit supérieure à celle des taureaux. Si vous échouez, votre mission s'arrête là. Si vous réussissez, rendez-vous au [28](#).

### 259

Vous sortez de la pièce en tapinois et longez furtivement un couloir jusqu'à une porte entrebâillée. Vous y jetez un coup d'œil : Vetch est en train de détacher, avec l'aide d'un Orque, les chaînes qui entravent une monstrueuse Gargouille. La Gargouille flaire votre présence, pousse un cri et s'élance à votre poursuite. Acculé au fond du couloir, vous pivotez sur vos talons et dégainez votre épée.

## GARGOUILLE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), les autres ont eu le temps de s'éclipser, et vous quittez prudemment la maison. Deux voies s'offrent à vous : une sombre venelle, droit devant vous (rendez-vous au [271](#)), ou une rue plus passante et bien éclairée, sur votre gauche (rendez-vous au [328](#)).

## 260

Vous montez les marches quatre à quatre. Au moment où vous passez devant une fenêtre ouverte, vous entendez un bruit de pas descendant l'escalier. Vous enjambez aussitôt l'appui de la fenêtre, prenez pied sur une corniche et vous engagez sur cet étroit passage, où vous êtes bientôt rejoint par trois Gargouilles poussant des cris stridents. Vous essayez de les chasser à coups d'épée, mais elles font un tel vacarme, en voletant et en glapissant, que vous n'êtes pas surpris de voir l'un des gardes Kazanides de Chingiz apparaître sur la corniche. Il vous déclare que le fait de vous trouver dans cette partie de la Forteresse prouve que vous avez renoncé à la vie, et il lève son cimeterre.

## GARDE KAZANIDE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 10

Si vous survivez (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous regardez les Gargouilles accompagner dans sa chute le corps de votre adversaire, qui va s'écraser sur les rochers, au pied de la muraille, puis vous rentrez en repassant par la fenêtre. Entendant du bruit, vous courez vous cacher dans une pièce, et comme il n'y a pas de feu dans l'imposante cheminée, vous en escaladez le conduit de fumée. Rendez-vous au [82](#).



260 *Un des gardes Kazanides de Chingiz surgit sur la corniche et lève son cimenterre.*

## 261

Vous trouvez une bonne cachette sous une pile de plaques de tourbe et y restez tapi jusqu'à ce que vous estimiez pouvoir en sortir sans danger. Ce repos vous a fait du bien (ajoutez 2 points à votre total d'**ENDURANCE**), mais, quand vous vous relevez, vous êtes entouré de cavaliers silencieux. Un Orque à l'aspect pitoyable est enchaîné à l'un des chevaux, et des Griffaucons tournent au-dessus du groupe. L'un des cavaliers s'avance et se présente cérémonieusement : « Bhoriss Canterstrike ». Il s'enquiert du motif de votre présence sur « le territoire des Bogomils ». Si vous lui révélez que vous êtes l'un des Élus de Segrek, rendez-vous au [91](#). Si vous répondez que vous êtes un marchand ambulancier, rendez-vous au [183](#).

## 262

Vous êtes dans une pièce où gît le cadavre d'un Tueur Mamluk. Le serpent qui l'a tué est encore lové autour de son cou. La mort ne lui a pas fait lâcher son glaive mortel, qu'il tient toujours d'une poigne de fer. Ajoutez 1 point de votre total de **CHANCE**, puis retournez au [160](#) et lancez le dé magique pour connaître votre prochaine position.

## 263

Vous abordez le Troll avec circonspection, car c'est un véritable colosse. Il s'incline et se présente : « Skrutch, des Cohortes de Guerriers Trolls attachés à la personne du Vizir ». Il se met au garde-à-vous, fait le salut militaire, puis reconnaît piteusement qu'il est perdu. « Je dois prendre la garde sur la route de Bogomil et je suis déjà en retard. » Vous acceptez de l'accompagner. Le fait qu'il possède une carte vous surprend agréablement. Malheureusement, il la tient à l'envers et ne sait manifestement pas lire. Cette carte est très précise et vous permet de conduire le Troll hors de la forêt et de le mettre sur la route de Bogomil. Tout à coup, vous vous trouvez nez à nez avec deux Trolls, qui dégainent aussitôt leur épée et injurient Skrutch en lui criant de

vous tuer. De quel côté de la route tentez-vous de fuir : à droite (rendez-vous au [8](#)) ou à gauche (rendez-vous au [111](#)) ?



## 264

A travers le nuage de fumée et de poussière qui vous entoure, vous voyez que de gros blocs de pierre se sont détachés des murs et de la voûte du labyrinthe. Entendant des pas approcher, vous vous dissimulez derrière les décombres. « Alors, Capitaine Snapskull, vous avez le Médaillon ? » La voix est celle d'un Orque. « Non, chef, répond une autre voix, mais nous avons découvert les cadavres de deux d'entre eux. Et j'en sens un troisième dans les parages. » Il renifle. « Monseigneur Chingiz veut qu'on les tue tous, dit la première voix. Aucun d'eux ne doit atteindre la Forteresse avec un Médaillon : le pouvoir du Trône est encore trop puissant. » Deux possibilités s'offrent à vous pour sortir du Labyrinthe croulant. Laquelle choisissez-vous : dégager une petite ouverture sur votre gauche en descellant une pierre (rendez-vous au [78](#)) ou vous glisser dans le trou béant que vous apercevez droit devant vous (rendez-vous au [217](#)) ?

## 265

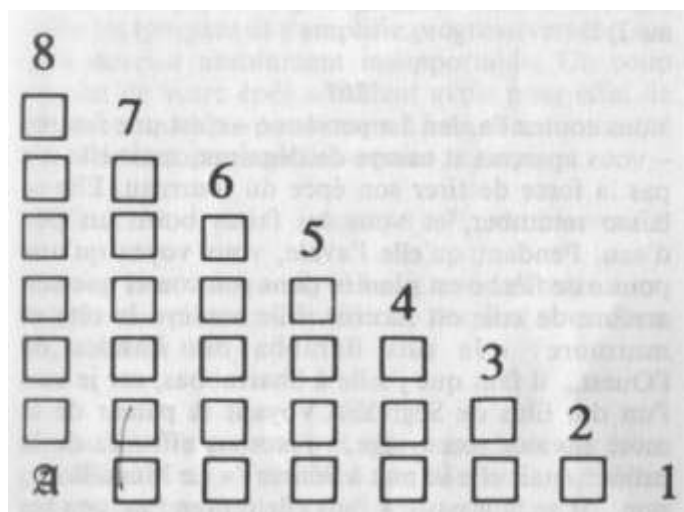
En faisant le tour de la chambre dans l'obscurité, vous découvrez à tâtons une autre porte. Elle s'ouvre sans difficulté et se referme hermétiquement derrière vous. Vous vous trouvez dans une véritable fournaise, aveuglé par une incandescence chauffée à blanc : celle de la Chaudière, la source d'énergie qui alimente le Sanctuaire du Trône. Vous passez à côté de la Chaudière en courant le plus vite possible, mais sa température est telle que votre organisme en est fatalement affecté (lancez un dé et



déduisez le nombre de points obtenus de votre total d'ENDURANCE ; cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*). Vous pénétrez dans une nouvelle galerie. Rendez-vous au [360](#).

## 266

On croirait que le vieil homme ne touche pas les branches des buissons : elles semblent s'écarter d'elles-mêmes sur son passage, alors que vous devez vous y frayer péniblement un chemin. Soudain, il s'arrête et se retourne. Il vient de se rappeler quelque chose. « Chingiz a fait appel aux démoniaques Nécromanciens, méfiez-vous de ces gens-là. Geronicus - euh, c'est moi - vous aidera à acquérir la capacité de les affronter. Si vous atteignez le niveau 6, 7 ou 8, vous serez capable de les combattre d'égal à égal. » Geronicus fait apparaître un diagramme magique :



Placez-vous en A et lancez un dé autant de fois qu'il le faudra pour parvenir à l'un des chiffres indiquant les différents totaux d'HABILETÉ. Quand vous obtenez 5 ou 6, vous montez d'une case ; quand vous obtenez 2, 3 ou 4, vous vous déplacez d'une case vers la droite ; quand vous obtenez 1, vous ne bougez pas et vous déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE. Si le résultat obtenu ne vous satisfait pas, vous avez la possibilité de faire une seconde tentative en repartant de A, mais, dans ce cas, vous

devez déduire 1 point de votre total de **CHANCE**. Si vous atteignez le niveau 6, 7 ou 8, notez « Capacité de Combattre un Nécromancien » dans la case « Pouvoirs » de votre *Feuille d'Aventure*. Gericus convoque trois aigles qui, vous dit-il, vous mettront sur la bonne voie pour vous mettre en quête des six Médaillons. Lequel de ces oiseaux choisissez-vous : l'Aigle Noir (rendez-vous au [163](#)), l'Aigle Blanc (rendez-vous au [188](#)) ou l'Aigle Doré (rendez-vous au [2](#))?

## 267

Vous courez l'aider. La personne - c'est une femme - vous aperçoit et essaye de dégainer, mais elle n'a pas la force de tirer son épée du fourreau. Elle se laisse retomber, et vous lui faites boire un peu d'eau. Pendant qu'elle l'avale, vous voyez qu'une pointe de flèche est plantée dans son cou et que son armure de cuir est lacérée. Elle soulève la tête et murmure : « Je suis Barabba des Landes de l'Ouest... il faut que j'aille à Sharrabbas, car je suis l'un des Élus de Segrek. » Voyant la pâleur de la mort envahir son visage, vous vous efforcez de la calmer, mais elle se met à délirer : « Le Médaillon... non... il ne faut pas... » Puis elle reprend un peu ses esprits, et vous lui dites qui vous êtes. Elle sourit. « Je suis perdue, je le sais. Prenez le Médaillon Hulugu, je vous le lègue. » Elle tire le Médaillon de l'une de ses poches et vous le remet. « A Sharrabbas, mettez-vous en quête de l'Aconit aux Clefs Croisées... il vous... » Un frisson la secoue, elle suffoque et meurt dans vos bras. Vous examinez le Médaillon : sur le côté face est ciselé un Aigle, sur le côté pile est gravé le nombre «1000». Ajoutez 2 points à votre total de **CHANCE** et notez le Médaillon sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous saluez de l'épée la dépouille de votre vaillante collègue et vous vous remettez en route. Rendez-vous au [81](#).

## 268

Vous vous dirigez vers l'ouest en vous rapprochant du personnage immobile, qui ne fait toujours pas le moindre geste. Vous allez jusqu'à le picoter du bout de votre épée, mais il semble être en pierre. Haussant les épaules, vous passez outre... et vos oreilles sont assaillies par un étrange gémissement qui vous vrille les tympans et s'amplifie progressivement jusqu'à devenir absolument insupportable. Un coup du plat de votre épée semblant avoir pour effet de diminuer quelque peu l'intensité du son, combattez le Hurleur comme un adversaire normal.

**HURLEUR HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, le bruit cesse et vous franchissez une porte qui se referme derrière vous. Rendez-vous au [64](#).

## 269

Le couloir fait un coude et débouche dans une pièce grouillante de Vermines de Cachot. Affolées, celles-ci se mettent à courir en tous sens en vous barrant le passage, et elles sont beaucoup trop nombreuses pour que vous puissiez les combattre une par une. Une fenêtre grande ouverte éclaire la scène. Si vous possédez le Pouvoir de Provoquer la Tempête, rendez-vous au [47](#). Sinon, il ne vous reste plus qu'à faire demi-tour et à prendre l'autre direction : rendez-vous au [369](#).

## 270

Vous ramassez la canne à pêche. Aussitôt, des lanières de cuir en jaillissent et vous encerclent les poignets. Ne pouvant plus la lâcher, vous êtes tiré par la ligne et tombez dans l'étang. Entraîné vers le fond, vous descendez en retenant votre respiration, et voilà qu'une étrange créature, mi-homme mi-poisson, nage vers vous. C'est un Elkiem ! Vous desserrez rapidement les lanières de cuir, mais le monstre vous empoigne avant que vous n'ayez regagné la surface. Réduisez votre total d'**HABILITÉ** de 1 point



270 *Vous n'avez pas rejoint la surface qu'un  
monstre mi-homme mi-poisson vous empoigne !*

pour ce combat seulement. Si votre premier coup de dés donne les deux as, vous vous êtes noyé.

**ELKIEM HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Si vous survivez (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous vous hissez hors de l'étang et respirez à pleins poumons avant de reprendre votre route, trempé et grelottant. Rendez-vous au [167](#).

### **271**

Vous vous dirigez vers la Forteresse. Apparemment, la seule façon possible d'y pénétrer oblige à gravir un long escalier de pierre gardé par une douzaine d'Orques à l'aspect rébarbatif, sous les ordres d'un capitaine Mamlik. Vous comprenez tout de suite qu'il n'est pas question pour vous d'essayer de passer par là. En examinant les alentours, vous remarquez, debout à côté d'un grand obélisque, une femme portant un gros panier de fleurs. Elle vous fait signe. Répondez-vous à son appel (rendez-vous au [162](#)) ou continuez-vous à chercher une autre manière d'entrer dans la citadelle (rendez-vous au [276](#))?

### **272**

Vous vous retrouvez parmi les Yigeniks. Ils ont anéanti leurs adversaires et sont présentement occupés à dépouiller de leurs armes et de leurs objets précieux les cadavres de leurs ennemis. Ce travail terminé, tout le groupe s'en va et chevauche longtemps avant que vous n'aperceviez en contrebas, au fond d'une vallée, une importante agglomération. Là, on vous conduit devant une vieille femme, qui vous demande si vous vous sentez assez fort pour affronter l'Épreuve des Yigeniks. Si vous répondez par l'affirmative, rendez-vous au [346](#). Si, pour l'instant, vous préférez repartir et attendre, pour subir l'Épreuve, d'avoir développé vos pouvoirs et vos capacités, rendez-vous au [209](#).

## 273

Vous suivez le couloir se dirigeant vers le nord. A la lumière des torches, vous distinguez un mot gravé dans le mur de pierre : « Médaillon ». En passant devant une grille métallique, vous respirez une bouffée d'air frais et vous vous sentez curieusement revigoré (ajoutez 3 points à votre total d'ENDURANCE). Vous franchissez une porte qui se referme hermétiquement derrière vous. Rendez-vous au [153](#).

## 274

Dépités, les Trolls décident de vous arrêter. Vif comme l'éclair, vous dégainez votre épée. Combattez chacun des Trolls à tour de rôle.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier TROLL	8	9
Second TROLL	9	10

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), le conducteur de la charrette crache sur les cadavres, récupère les Pièces d'Or qui lui ont été extorquées et vous offre de monter dans sa voiture. « C'est un monde ! Les laquais de Chingiz vous obligent à payer un droit de passage absolument illégal ! Vivement que les dieux nous envoient un souverain légitime. » Il vous regarde du coin d'un œil dans lequel il vous semble voir pétiller une lueur de connivence. Rendez-vous au [155](#).

## 275

La région est très accidentée. Il s'est mis à neiger, et marcher vous paraît de plus en plus pénible. Le vent glacé vous hurle aux oreilles, et vous êtes épuisé (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Dans le tourbillon des flocons, une ombre vous chuchote de faire halte et de vous reposer. Écoutez-vous cette

voix tentatrice (rendez-vous au [15](#)) ou vous contraignez-vous à continuer à marcher dans la tempête (rendez-vous au [169](#)) ?

## 276

Vous marchez derrière un véhicule en essayant de ressembler le plus possible aux gens qui vous entourent. Les patrouilles d'Orques sont nombreuses, et, de temps en temps, vous croisez un Mamlik. Soudain, un petit oiseau vient se percher sur votre épaule, puis s'envole pour se poser dans une ruelle déserte. Vous l'y suivez et le regardez tracer sur le sol, avec son bec, le « A » gothique qui est l'emblème d'Astragal. Avec stupéfaction vous voyez alors l'oiseau écrire tout un message du magicien. « J'espère que ce messager ailé vous atteindra à temps. Si ce n'est pas déjà fait, mettez-vous en rapport avec le dénommé Mandrake Aconit, à l'exclusion de toute autre personne. Il passe le plus clair de son temps à fumer sa grosse pipe malodorante à la taverne des Ailes du Dragon... d'où mon écervelé de collègue, le magicien Geronicus, émet continuellement des signaux en soufflant des bouffées de fumée par la cheminée. » L'oiseau sautille alors dans la poussière, fait disparaître le message en le balayant avec ses ailes, et s'envole. Vous restez dans cet endroit discret et vous vous y reposez pendant quelques heures avant de vous mettre en quête des bouffées de fumée qui vous indiqueront remplacement de la taverne. Rendez-vous au [298](#).

## 277

Vous traversez les lambeaux de la toile, qui commence incontinent à se reconstituer pendant qu'une Araignée Géante se laisse tomber du plafond derrière votre dos, et vous fuyez à toutes jambes loin de l'horrible bête. Rendez-vous au [76](#).

## 278

La piste que vous suivez vous amène dans une plaine dégagée. Par endroits, vous longez un bouquet d'arbres et de broussailles dans lequel murmure un ruisseau. La piste commence à se peupler de piétons, de cavaliers et de véhicules qui se dirigent

tous du même côté, et, aux propos que vous entendez, vous comprenez que c'est jour de marché dans la bourgade voisine de Torrez. Mêlé à la foule, vous vous sentez en sécurité... jusqu'au moment où vous apercevez au loin un barrage. Un important détachement d'Orques contrôle tous les passants. Préférez-vous quitter la route (rendez-vous au [159](#)) ou rester au milieu de la foule et tenter votre chance (rendez-vous au [308](#)) ?

### 279

Vous tendez les 10 Pièces d'Or au chef des chenapans (déduisez 10 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*), qui les empoche avec le sourire. « Rendez-vous au pays des Bogomils. Cette route est le chemin le plus court, et les gardes qui la surveillent ne sont pas des soldats d'élite. Si vous passez l'épreuve avec succès, le Labyrinthe n'est pas compliqué : en y entrant, tournez d'abord vers l'ouest, puis alternativement vers le nord et vers l'ouest jusqu'à ce que vous atteigniez le Médaillon. » A l'entendre, cela paraît tout simple, mais il vous prévient que vous n'êtes peut-être pas le premier : « Il se pourrait que le Médaillon ait déjà été enlevé. » Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE et rendez-vous au [383](#).

### 280

Vous suivez la route d'Uruz au milieu d'une foule de Kazanides revenant de la foire. Des véhicules dépassent les piétons, et certains proposent une place assise « moyennant une petite rétribution ». L'un d'eux s'étant arrêté, vous criez au conducteur : « Combien ? » et il vous répond : « Deux Pièces d'Or. » Si c'est dans vos moyens, décidez-vous de monter dans le chariot (rendez-vous au [364](#)) ? Si vous n'avez pas d'or ou si, de toute manière, vous préférez marcher, rendez-vous au [101](#).

### 281

Vous longez prudemment le couloir poussiéreux. Il s'infléchit vers le nord et, en tournant le coin, vous butez contre un squelette étendu dans la pénombre. Il est vêtu des lambeaux



d'une vieille armure de cuir, et un gros ver surgit en rampant d'une des orbites du crâne. Soudain, un cri strident retentit au-dessus de votre tête et une créature dégingandée vous dégringole sur le dos en vous faisant tomber. Vous vous relevez d'un bond, l'épée à la main, et affrontez la créature, qui a de longues pattes griffues et des crocs acérés.

**VAMPIRE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Si vous survivez (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous continuez à marcher vers le nord jusqu'à ce que le couloir vire vers l'ouest et aboutisse à une porte ouverte qui se referme en claquant aussitôt que vous l'avez franchie. Rendez-vous au [342](#).



**282**

Vous vous trouvez dans une pièce au milieu de laquelle un Médaillon orné d'un serpent est suspendu à une fine cordelette. Le sol s'ouvre brusquement sous vos pieds, et vous tombez dans la gueule béante d'un énorme Serpent (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Rendez-vous au [97](#) et notez votre nouvelle position sur le tableau.

**283**

Vous avancez prudemment, mais les lumières, qui proviennent de panneaux encastrés dans les murs, semblent avoir peu d'effet sur vous (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE). Lorsque le couloir tourne vers le sud, vous commencez à vous sentir faible (déduisez encore 2 points de votre total d'ENDURANCE) et,

comprenant que les lumières sapent votre énergie, vous courez vers la porte de sortie. Lancez deux dés pour déterminer votre vitesse, puis deux dés pour connaître la rapidité avec laquelle le sortilège agit sur vous. Si votre vitesse est égale ou supérieure à l'effet du sortilège, vous franchissez la porte sans dommage (rendez-vous au [393](#)). Dans le cas contraire, votre total d'ENDURANCE est réduit à néant et vous vous effondrez. Votre mission est terminée.

## 284

Vous avez bu la potion de mort explosive. Vos entrailles prennent délibérément la décision de quitter votre corps, et vous mourez dans des souffrances atroces. Votre mission est terminée.

## 285

Vous poussez la porte suivante et vous trouvez devant une femme assise sur le Trône de Sharrab-bas, au milieu de quatre Ogres enchaînés. Elle sou-ut. «Soyez le bienvenu, vaillant aventurier. Vous avez donné du fil à retordre à mon père et à ses Mamliks, mais vous ne prendrez pas possession du Trône... car il est à *moi* ! Mon père me le refusant, j'ai été obligée de le supprimer. Maintenant, c'est vous que je dois tuer. » Elle se jette sur vous en brandissant un glaive. Vous lui saisissez le bras et lui tordez le poignet. L'arme tombe à terre et commence à se consumer. La femme s'effondre comme une masse en s'écriant : « Eh bien, allez-y, asseyez-vous sur le Trône... et faites-vous mettre en pièces par mes Ogres. » Brusquement libérés de leurs chaînes, les Ogres se ruent sur vous. Si vous les combattez, rendez-vous au [335](#). Si vous lâchez votre épée et vous avancez sans arme vers le Trône, rendez-vous au [154](#).



285 Une femme est assise sur le Trône de Sharrabbas, au milieu de quatre ogres enchaînés.

## 286

Le chariot roule en bringuebalant, et Drukkah, le charretier, ne vous pose aucune question. La route est longue, et il vous explique qu'il se rend dans un important comptoir commercial situé dans le centre du Kazan. Pour passer le temps, il vous raconte des histoires datant de l'époque où Segrek était puissant et faisait régner l'ordre dans les basses terres. Soudain, il arrête le chariot, se lève, penche la tête de côté et scrute l'étendue marécageuse. Vous suivez son exemple et tirez votre épée de son fourreau. Tout à coup, deux Griffautours arrivent en volant au ras des roseaux et vous attaquent. Drukkah décapite le premier d'un seul coup d'épée, mais vous n'avez pas la même chance. L'énorme oiseau vous plante ses serres dans l'épaule, vous arrache du chariot et vous enlève très haut au-dessus des roseaux. Courez-vous le risque de lui planter votre épée dans le corps (rendez-vous au [309](#)) ou préférez-vous attendre qu'il vous repose à terre (rendez-vous au [227](#)) ?

## 287

En cours de route, Zaranj vous explique que les korkuts croient dur comme fer à la chance, au hasard, à la bonne et à la mauvaise fortune. « L'Épreuve et le Labyrinthe ne ressemblent à nul autre, mais le sort sourit aux aventuriers forts et courageux », déclare-t-il. Après une longue chevauchée, vous atteignez les hauteurs dominant Korkut, et vous voyez que la ville est située au fond d'une baie et que de nombreux navires sont mouillés dans son port. Zaranj vous conduit par des rues tortueuses jusqu'à la forteresse, où il informe les Anciens et les Mages que vous prétendez au Trône. Cette nouvelle provoque un grand émoi et beaucoup de remue-ménage. On vous fait reposer, on vous nourrit (ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE) et, finalement, on vous conduit à la Chambre du Hasard. Rendez-vous au [77](#).

## 288

Le Gobelin a brandi un grand cimenterre et fait front. Il vous défie : « Je reconnais votre odeur, vous sentez l'Élu. Vous allez mourir. »

**GOBELIN HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 5**

Si vous êtes vainqueur, vous commencez à vous tracasser au sujet de l'oiseau qu'il a lâché, car vous comprenez qu'il doit s'agir d'un signal, et vous décidez de filer au plus vite. Rendez-vous au [96](#).

## 289

Lorsque vous reprenez vos esprits, votre première pensée est pour votre précieux sac à dos. Bien que vous soyez ligoté et puissiez à peine bouger, vous avez l'impression qu'on ne vous a rien pris. Une jeune Kazanide apparaît et vous fait manger un brouet substantiel (ajoutez 1 point à votre total d'ENDURANCE). A contrecœur, elle répond à certaines de vos questions. « Oui, vous êtes recherché par ceux du Plat-Pays. Ils ont bien précisé : tous ceux qui se dirigent vers Sharrabbas, tous les voyageurs solitaires. Ils ont demandé qu'on ne touche à rien, et ils ont dit qu'ils viendraient vous chercher dès que la tempête se calmera. On les a prévenus par faucon messenger. » Et elle s'en va. Pendant quelques précieuses minutes, avant le retour des gardes, vous restez seul. En profitez-vous pour vous traîner vers le feu et faire brûler les liens qui vous entravent (rendez-vous au [371](#)) ou préférez-vous ne pas vous exposer, pour l'instant, aux dangers d'une tentative d'évasion (rendez-vous au [178](#)) ?

## 290

L'étalon est fougueux et difficile à maîtriser en terrain accidenté. Le train rapide vous fatigue et, lorsque vous faites halte pour la nuit, vous êtes à bout de forces (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Rendez-vous au [372](#).

## 291

Vous prenez le Médaillon. Aussitôt, une volée de flèches s'abat sur vous, et c'est en titubant que vous repartez. Lancez un dé pour savoir combien de projectiles ont fait mouche et déduisez 3 points de votre total d'ENDURANCE pour chacune de vos blessures. Si vous survivez (cochez 2 unités de Poison), vous examinez le Médaillon : au revers figure le nombre « 1000 ». Vous vous traînez hors du Labyrinthe et vous vous retrouvez en plein soleil. Rendez-vous au [295](#).

## 292

Vous êtes confronté à un dilemme : une galerie orientée vers l'est (rendez-vous au [25](#)) et une autre vers le sud (rendez-vous au [205](#)). Laquelle prenez-vous ?

## 293

Vous êtes dans une galerie enfumée. Lorsque la fumée se dissipe, vous apercevez un personnage en robe noire tenant une canne. Il lève cette canne et frappe le sol. D'énormes vers à longues dents surgissent de terre et vous barrent le passage. Vous faites demi-tour et repartez en courant, tandis que les murs de la galerie commencent à s'écrouler tout autour de vous. Au milieu du fracas des éboulements, il vous semble entendre une lointaine mélodie. Rendez-vous au [264](#).

## 294

Vous vous hissez sur la rive et inspectez les alentours. Comme il y a beaucoup de brouillard et que vous ne voyez pas où vous posez les pieds, vous avancez prudemment jusqu'à ce que vous vous trouviez devant un haut mur de pierre. Vous le longez et finissez par atteindre une fenêtre. Celle-ci est ouverte et donne sur une pièce pleine de fioles, de bouteilles et de bocaux. Les murs sont couverts de signes cabalistiques, et au centre est posé un grand coffre dont le couvercle relevé découvre un monceau de bijoux, de bijoux et de Pièces d'Or. Entrez-vous par la fenêtre (rendez-

vous au [174](#)) ou continuez-vous à longer le mur (rendez-vous au [242](#)) ?

### 295

Vous êtes au fond d'un fossé rocailleux, où vous avez la surprise de voir une volute de fumée prendre la forme d'un personnage qui s'incline devant vous. « Vous avez traversé le Labyrinthe des Bogomils, vaillant aventurier, ce qui est un brillant exploit. Si vous n'avez pas trouvé le Médaillon, que vos recherches soient couronnées de succès. Si vous avez trouvé le Médaillon, puissiez-vous conquérir le Trône. Que les dieux soient avec vous. » Le personnage disparaît, et vous grimpez hors du fossé. Vous êtes en rase campagne. Après avoir marché pendant des heures, vous finissez par trouver un endroit convenable pour passer la nuit. Rendez-vous au [399](#).

### 296

Vous vous joignez aux autres compagnons, dont le travail est très dur. Ils vous expliquent qu'ils sont en train de rebâtir les remparts de la ville. Manifestement, Chingiz s'attend à une guerre avec les clans s'il devient le souverain du Kazan. Lorsque le fardier est chargé, vous êtes éreinté (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE, cochez 1 unité de Poison et ajoutez 2 Pièces d'Or sur votre *Feuille d'Aventure*). Les compagnons se dispersent, et vous repartez. Rendez-vous au [350](#).

### 297

Le sentier que vous empruntez se dirige vers une chaîne de hautes montagnes. Au bout de quelque temps, vous apercevez une piste praticable descendant dans une vallée boisée. Préférez-vous escalader les montagnes (rendez-vous au [37](#)) ou descendre dans la forêt (rendez-vous au [88](#)) ?



298 Dans le coin le plus  
enfumé de la taverne sont assis un vieillard et  
un homme fumant une grosse pipe malodorante.



La taverne des Ailes du Dragon est pleine de monde. Plusieurs feux y flambent, mais l'endroit le plus enfumé est assurément le coin où est assis un vieillard tenant une boîte sur ses genoux, à côté d'un homme fumant une grosse pipe malodorante. Vous vous approchez d'eux. Si c'est la première fois que vous les rencontrez, l'homme à la pipe vous examine attentivement, puis il sort de sa poche un petit cristal rougeoyant et fait les présentations : il s'appelle Mandrake Aconit, et son compagnon est le Mage Gericus. (Si vous avez déjà rencontré le Mage, il est si distrait qu'il ne vous reconnaît pas.) Vous vous asseyez à leur table, et Mandrake entreprend de vous exposer la situation : « Chingiz s'est efforcé de condamner par la magie toutes les issues secrètes de la Forteresse. Seul Gericus est en possession des diverses fioles indiquant aux Élus le chemin à suivre et leur ouvrant les portes dérobées. Toutes les autres ont été saisies par les diaboliques Nécromanciens qui essayent de percer les mystères du Trône. Vous êtes le dernier espoir des Kazanides. Avec ou sans Médaille, vous devez pénétrer dans la Forteresse et vous asseoir sur le Trône, afin de nous débarrasser de ce maudit Chingiz et de son abominable fille, Meghan-na-Dur. Maintenant, concentrez-vous et choisissez l'une de ces fioles. » Quelle fiole prenez-vous ?

Le Poignard

Rendez-vous au [361](#)

Le Croissant de Lune

Rendez-vous au [338](#)

La Croix

Rendez-vous au [256](#)

Le Triangle Sacré

Rendez-vous au [124](#)

Le capitaine Milsabor vous conduit à une cabine où est déjà suspendu un hamac et vous remet quatre gros biscuits de mer peu appétissants mais d'une solidité à toute épreuve. Vous vous hissez dans le hamac au moment où le navire commence à rouler

et à tanguer, et vous vous estimez installé assez confortablement (ajoutez 1 point à votre total d'**HABILETÉ** et 4 points à votre total d'**ENDURANCE**). Rendez-vous au [189](#).

### 300

Vous partez en courant à la recherche d'une bonne cachette, mais quand vous voyez un Griffautour pique sur vous du haut des cieux, vous vous arrêtez, tirez votre épée et vous apprêtez à vous défendre.

**GRIFFAUTOUR HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, vous vous apercevez que, pendant que vous vous battiez contre le rapace, trois gardes Orques vous ont rattrapé. Combattez-les l'un après l'autre.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	7	6
Deuxième ORQUE	7	6
Troisième ORQUE	7	6

Si vous survivez (cochez 3 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous décidez d'éviter la grand-route et de vous cacher pendant un certain temps. Rendez-vous au [261](#).

### 301

Il est trop tard pour esquiver. Vous parvenez à bloquer la main du Tueur, et une bague tombe de son doigt ganté. Renonçant à lutter, il s'esquive par la porte. En jetant un coup d'œil par la fenêtre garnie de barreaux, vous le voyez sauter en selle et partir au galop. Vous ramassez la bague (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Le mendiant ayant disparu, vous quittez la hutte. Rendez-vous au [150](#).

### 302

Vous entrez dans une pièce au plafond de laquelle est suspendu un énorme balancier sur lequel repose une coupe en verre contenant 10 Pièces d'Or. Vous passez sous le balancier. A combien de points s'élève actuellement votre total d'ENDURANCE? Si c'est un nombre impair, vous faites osciller le balancier et les Pièces d'Or vous tombent dans les mains (ajoutez-les à votre *Feuille d'Aventure*). Si c'est un nombre pair, il ne se passe rien. Retournez au [160](#) et lancez le dé magique.

### 303

La vieille femme en haillons s'agite. Elle n'est pas ligotée, mais semble assez mal en point. Elle vous regarde et vous déclare que vous aurez bien de la chance si on vous exécute sur-le-champ. « Les chasseresses d'Hurlamor s'imaginent acquérir de la force en infligeant des souffrances et des tortures. » Brusquement, les yeux de la vieille se fixent sur votre épaule, où quelques brins de verdure se sont coincés dans les attaches de votre armure. « Du Treffilli ! Vous m'avez apporté du Treffilli ! » Son enthousiasme fait vite place à la méfiance. « Qui êtes-vous, pour m'apporter du Treffilli ? » Vous lui expliquez votre mission, et elle sourit en assurant qu'elle a maintenant la possibilité de vous aider. Elle détache les brins d'herbe et les écrase entre ses doigts en marmonnant dans une langue inconnue. Aussitôt, vous devenez tous deux invisibles. Elle vous délie, et vous passez ensemble sous le nez de vos gardiennes. Vous récupérez votre épée dans une autre hutte, et la vieille glousse lorsque l'arme disparaît à son tour. Vous redevenez visibles en arrivant à l'orée de la forêt, où la vieille femme vous invite à l'accompagner. Si vous acceptez sa proposition, rendez-vous au [130](#). Si vous la quittez pour continuer seul votre chemin, rendez-vous au [368](#).

### 304

Comme ils sont trop nombreux pour que vous puissiez les combattre tous et que révéler qui vous êtes risquerait de

compromettre vos chances de succès, vous vous mettez à genoux. Tous les cavaliers éclatent de rire. « Vous êtes verni, mon garçon. Aujourd'hui, la chasse a été bonne, alors levez-vous. » Ils trouvent la plaisanterie du plus haut comique... mais leurs sourires s'effacent vite lorsqu'ils repèrent un gros oiseau qui plane au loin, et ils se lancent à sa poursuite. Rendez-vous au [18](#).

### 305

Vous prenez la galerie se dirigeant vers le nord. Soudain, une herse s'abaisse à quelque distance derrière vous, puis une autre en fait autant un peu plus près. Manifestement, les herses sont de plus en plus proches et descendent de plus en plus vite. Vous réussissez à passer sous la suivante avant qu'elle ne tombe bruyamment, et vous courez vers la dernière, située devant la porte de sortie. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, la herse vous prend au piège. Votre mission est terminée, car rien ne pourra empêcher le poison de se répandre dans tout votre organisme (cochez toutes les unités de Poison restantes). Si vous êtes *Chanceux*, vous réussissez à franchir la porte juste avant que la herse ne s'abaisse derrière vous. Rendez-vous au [72](#).

### 306

Vous affrontez le quartier des voleurs. Le Nain vous a clairement expliqué l'itinéraire, et vous suivez les rues animées sans inquiétude, une main sur la poignée de votre épée et votre sac à dos soigneusement fermé. Au moment où vous passez à côté d'une petite fille, un Griffaucon s'abat sur elle en lui donnant des coups de bec. Elle hurle et son cou est plein de sang. Vous arrêtez-vous pour lui venir en aide (rendez-vous au [55](#)) ou passez-vous comme si de rien n'était (rendez-vous au [373](#)) ?

### 307

Vous prenez le Médaillon en le remplaçant par le sac contenant 5 Pièces d'Or (déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Le sac s'enfonce, et une volée de flèches s'abat sur vous pendant que

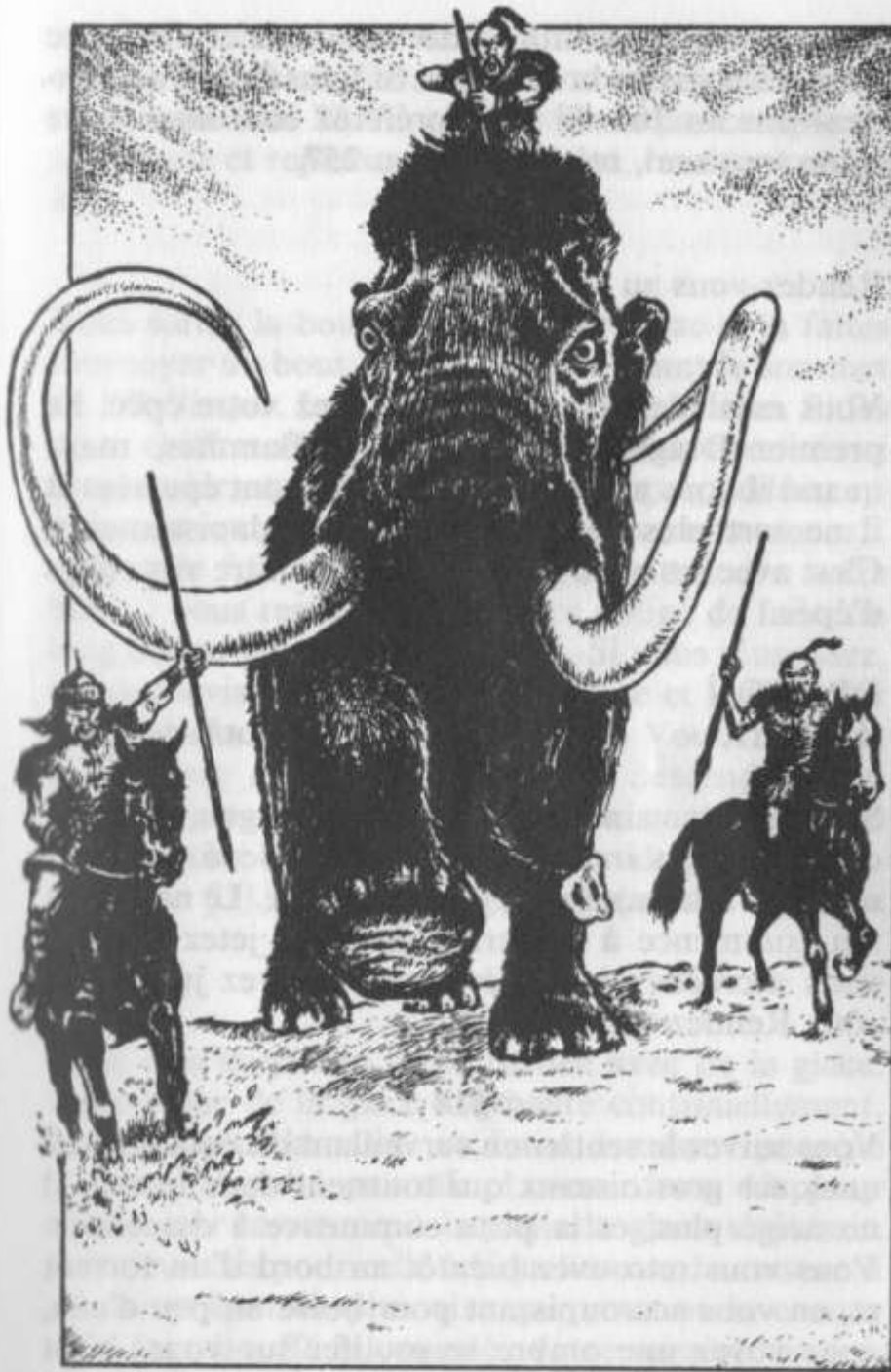
vous détalez. Lancez un dé pour savoir combien d'entre elles vous atteignent et déduisez 3 points de votre total d'ENDURANCE pour chaque flèche qui fait mouche. Si vous êtes encore en vie, vous vous traînez hors du Labyrinthe. En examinant le Médaillon, vous découvrez, au revers, le nombre « 1000 ». Rendez-vous au [295](#).

### 308

Les Orques se tiennent au milieu de la route et filtrent les passants. A côté de vous, un marchand chargé de plusieurs gros sacs vous exprime ses doléances : « Des contrôles, encore des contrôles, toujours des contrôles, voilà ce qui nous attend si Chingiz devient roi. Moi qui vous parle, je vends des truffes du Gorak. Dix Pièces d'Or la kazanonce, ça paraît un prix raisonnable : je les ai payées six. Mais dans ce pays, personne ne semble aimer les truffes. A propos, je m'appelle Chogum et j'ai cent dix kazanonces à vendre. » Vous aidez le marchand à porter ses sacs en vous disant que l'arôme des truffes couvrira toute autre odeur que les Orques pourraient flairer sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, les Orques vous laissent passer ; rendez-vous au [255](#). Si vous êtes *Malchanceux*, ils vous examinent avec méfiance, vous renflent et vous mettent la main au collet ; rendez-vous au [92](#).

### 309

Vous enfoncez votre épée dans le ventre du Griffautour, qui pousse un cri strident et vous lâche. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, vous faites une mauvaise chute (déduisez 2 points de votre total d'HABILETÉ, 4 points de votre total d'ENDURANCE, et cochez 2 unités de Poison). Si vous êtes *Chanceux*, votre chute est amortie par les roseaux. Rendez-vous au [322](#).



310 *Le Mastomammouth frappe la  
glace du pied, et son cornac pointe sa flèche  
sur votre cœur.*

### 310

A peine avez-vous pris pied de l'autre côté de la crevasse que le sol se met à trembler. Derrière vous, les ponts de neige s'écroulent tous les deux. Vous faites quelques pas hésitants... et voyez apparaître deux cavaliers Kazanides et l'un des légendaires Masto-mammouths. Le gigantesque animal s'avance pesamment et frappe la glace de son pied tandis que son cornac bande son arc en pointant sa flèche sur votre cœur. Vous restez pétrifié. Le Mastomammouth pousse un formidable barrissement et sa trompe s'enroule autour de votre taille. Vous perdez connaissance. Rendez-vous au [289](#).

### 311

Vous vous frayez un chemin à travers bois jusqu'à ce que vous arriviez à une clairière. Assis sous un chêne, un vieil homme vêtu d'une robe de magicien regarde les glands tomber, s'enfouir dans le sol et en ressortir sous forme de pousses. Ce spectacle semble beaucoup l'amuser : il glousse et pouffe dans sa barbe. Tout à coup, il s'aperçoit de votre présence. « Ah, je vous attendais, marmotte-t-il. Voyons voir... qu'est-ce que je dois vous dire ? Astragal m'a bien recommandé de ne pas oublier. » Il tripote nerveusement le nœud qu'il a fait à sa longue barbe, murmure entre ses dents et s'enfonce dans les épaisses broussailles. Si vous le suivez, rendez-vous au [266](#). Si vous préférez continuer votre route tout seul, rendez-vous au [257](#).

### 312

Rendez-vous au [184](#).

### 313

Vous escaladez le gréement et tirez votre épée. Le premier Dragon crachait feu et flammes, mais, quand il vous aperçoit, ses réserves sont épuisées et il ne sort plus de son bec que des glapissements. C'est avec ses ailes qu'il se défend contre vos coups d'épée.

## DRAGON KAZILIK HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, le second Dragon, pendant ce temps-là, a incendié le bateau, enlevé plusieurs matelots avec ses serres et pris le large. Le navire en feu commence à couler. Vous vous jetez à l'eau, vous accrochez à une épave et dérivez jusqu'à la côte. Rendez-vous au [348](#).

### 314

Vous suivez le sentier en surveillant du coin de l'œil quelques gros oiseaux qui tournent dans le ciel. Il ne neige plus, et la piste commence à descendre. Vous vous retrouvez bientôt au bord d'un torrent et, en vous accroupissant pour boire un peu d'eau, vous voyez une ombre se profiler sur vous : c'est une vieille femme toute ratatinée, vêtue de loques qui ont peut-être été des parures élégantes. Elle vous dit s'appeler Gehlehna et vous demande si vous aimeriez gagner un peu d'or : elle a un petit travail à vous confier. Si vous acceptez de l'aider, rendez-vous au [22](#). Si vous ne tenez pas compte de sa requête et repartez de votre côté, rendez-vous au [115](#).

### 315

Vous sortez la boule de fer de votre sac et la faites tourner au bout de son filin en visant le sommet de l'obélisque. Lancez un dé à deux reprises. Si les deux chiffres obtenus coïncident, vous avez réussi du premier coup. S'ils ne coïncident pas, déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE et recommencez... autant de fois qu'il le faudra pour atteindre votre but. Si vous renoncez, vous êtes obligé de faire un long détour (rendez-vous au [88](#)). Si vous réussissez, le pont-levis s'abaisse sur la crevasse et le Guerrier Glacé déclare : « Passez, étranger. » Vous traversez la crevasse et suivez un chemin descendant qui vous amène à une bifurcation. De quel côté vous dirigez-vous maintenant : vers la droite (rendez-vous au [81](#)) ou vers la gauche (rendez-vous au [145](#))?



### 316

Vous êtes dans une pièce édifiée avec de la glace. L'épaisseur de la glace augmente continuellement, et vous devez la casser au fur et à mesure pour ne pas être absorbé par elle. Lancez deux dés pour déterminer la vitesse à laquelle la glace s'épaissit, puis deux dés pour celle à laquelle vous la cassez. Si la glace s'épaissit plus vite que vous ne la cassez, vous êtes étouffé et congelé : votre mission est terminée. Dans le cas contraire, déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE, retournez au [160](#) et lancez le dé magique.

### 317

Vous donnez un coup d'épée dans le noir, et la lame frappe un objet métallique. Un rire narquois retentit, et vous sentez une épée vous toucher le dos. « Alors, vous vous croyez capable de m'affronter dans l'obscurité ? Eh bien, bonne chance. » Si vous possédez le Pouvoir de Combat Nocturne, combattez normalement. Sinon, réduisez votre total d'HABILETÉ de 2 points pour ce combat seulement.

COMBATTANT DES TÉNÈBRES HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous repartez à tâtons dans la nuit. Rendez-vous au [214](#).

### 318

Une foule dense se presse sur le passage d'un défilé, mais, de votre place, vous ne pouvez pas voir de quoi il s'agit. Si vous vous faufilez jusqu'au premier rang, rendez-vous au [396](#). Si vous faites demi-tour et prenez le chemin de la Forteresse, rendez-vous au [271](#).

### 319

Adana-Broussah vient vous rejoindre. Tout en nettoyant le sang qui souille son épée, elle bavarde avec animation. « Nous avons eu un petit différend avec Chingiz au sujet du coût d'une opération dont il voulait nous charger. Beshbalik est bien décidé à continuer à effectuer ses raids en tant que mercenaire indépendant. Je crains qu'il ne soit plus difficile que je ne le pensais de s'approcher de Sharrabbas. » Dans ces conditions, souhaitez-vous vous éclipser et voyager seul (rendez-vous au [88](#)) ou préférez-vous rester avec les Maraudeurs (rendez-vous au [386](#))?

### 320

Pour vous, il ne saurait être question de vous attarder pendant qu'ils jouent à leurs jeux idiots : leur chef ne va pas tarder à arriver. Vous dégainez votre épée, et ils s'empressent d'en faire autant. Combattez-les l'un après l'autre.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	7	6
Second ORQUE	7	6

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous vous empressez de disparaître en entendant arriver quelqu'un et descendez rapidement le versant de la montagne. Rendez-vous au [122](#).

### 321

Lorsque vous ouvrez les yeux, la première chose que vous voyez est le visage hideux d'une Nécromancienne qui vous observe en se léchant les lèvres, découvrant ainsi ses longs crocs pointus. I n voûté, vous êtes incapable de faire le moindre geste. En regardant autour de vous, vous apercevez d'autres personnes dans les parages et vous comprenez que vous vous trouvez au

sommet de l'une des tours de la Forteresse. A ce moment-là, des trompettes sonnent, et Chingiz fait son entrée, entouré île ses gardes du corps et suivi d'une femme. « Alors, voilà le dernier des Élus, ricane-t-il. Et comment proposez-vous de faire passer ce brave garçon de vie à trépas ? » La Nécromancienne montre un chaudron d'huile bouillante et quelques grosses pierres. « Bouilli et écrasé », répond-elle avec un petit rire. « Trop compliqué. Balancez-moi le dernier des Élus du haut de cette tour. » Après avoir prononcé cette sentence fatidique, Chingiz se retire. On vous traîne jusqu'au parapet, le sortilège qui vous paralysait est annulé, et on vous jette dans le vide. Si vous êtes en possession de la Serre Grise de Sakar, vous pouvez vous rendre au [43](#). Si vous détenez au moins un Médaillon, vous pouvez vous rendre au [244](#). Mais si vous n'avez ni l'un ni l'autre, vous devez vous rendre au [83](#).

## 322

Vous pataugez longtemps dans la roselière, où vous finissez par prendre conscience de craquements bizarres. Brusquement, une étrange créature ligneuse se dresse au-dessus des roseaux. Elle est d'une taille gigantesque, ses membres de bois sont d'une longueur incroyable, et elle semble chercher quelque chose. Vif comme l'éclair, vous vous laissez tomber à plat ventre... et vous vous trouvez nez à nez avec une Kazanide qui vous fait signe de ne pas bouger et de garder le silence. La créature - c'est un Kalamite - continue à craquer et à grincer jusqu'à ce qu'elle vous ait déniché. Elle entoure alors votre corps de ses immenses doigts et s'apprête à vous soulever. Si vous portez aussitôt la main à votre épée, rendez-vous au [104](#). Si vous faites le mort, rendez-vous au [195](#).



322 *Brusquement, une étrange et gigantesque  
créature ligneuse se dresse au-dessus des roseaux !*

### 323

Vous vous retournez et interrogez l'Elfe, qui paraît en assez pitoyable condition. Il vous conduit à un banc, et vous vous asseyez l'un à côté de l'autre. « Écoutez, je sais que c'est après vous qu'ils en ont, j'ai le don de double vue et je peux vous aider. Autrefois, j'appartenais à la Cour de Segrek, j'étais Grand Elfe, pas moins ! » Vous ne demandez pas mieux que d'accepter son aide, et il vous tend une petite bouteille noire. « Buvez ça. C'est le seul moyen d'échapper au flair de cette damnée Nécromancienne. Le breuvage obnubile toutes ses facultés de voyance, il vous suffira de faire semblant d'être éméché. » Vous buvez la mixture, qui a un goût infect (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE), et passez le barrage routier sans encombre. L'Elfe, qui se surnomme lui-même Fine-Mouche, vous déclare qu'il a une information importante à vendre moyennant 10 Pièces d'Or. Si vous disposez de cette somme sur votre *Feuille d'Aventure* et si vous êtes prêt à la dépenser, rendez-vous au [71](#). Si vous n'êtes pas assez riche, ou si vous ne voulez pas payer le renseignement, vous remerciez poliment l'Elfe de son aide et continuez votre chemin. Rendez-vous au [23](#).

### 324

Vous vous trouvez devant un Minotaure armé d'une énorme matraque, aux pieds duquel gît le cadavre d'un Mamlik. Le Minotaure attaque.

**MINOTAURE URUZ HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9**

Si vous êtes vainqueur, le corps du Minotaure s'enfonce dans le sol. Vous regardez autour de vous et apercevez deux galeries. Laquelle choisissez-vous : celle qui se dirige vers le sud (rendez-vous au [156](#)) ou celle qui se dirige vers l'est (rendez-vous au [190](#))?

## 325

Aussitôt la porte franchie, vous vous trouvez devant une scène de carnage. Des cadavres de Mamliks, de Chevaliers, de Trolls et de Gobelins s'entassent aux pieds d'un Nécromancien qui rit comme un dément. Il se retourne, vous aperçoit et projette sur vous une multitude de petits poignards. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, lancez deux dés pour savoir combien de poignards vous atteignent et déduisez autant de points de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes *Chanceux*, tous les poignards vous ratent. Vous avez affaire à Zizzadek, le fou furieux qui est le maître de tous les êtres immatériels. Il prend l'apparence d'un redoutable Dragon et s'avance vers vous à pas pesants.

ZIZZADEK HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 14

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), le cadavre se décompose pendant que retentit un hurlement inhumain. Vous enjambez les autres corps et vous vous trouvez devant deux portes. Laquelle décidez-vous de franchir : celle de gauche (rendez-vous au [158](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [54](#)) ?

## 326

Les chenapans étant trop nombreux pour que vous puissiez espérer en venir à bout, vous fuyez à toutes jambes, mais une lanière lestée, lancée par l'un de vos poursuivants, s'enroule autour de vos chevilles et vous fait culbuter (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE). Vous êtes aussitôt entouré de faciès grimaçants, qui vous débarrassent de votre entrave en ricanant. Rendez-vous au [127](#).

## 327

Vous êtes dans une pièce entièrement tapissée de miroirs. Soudain, la tête d'un serpent surgit du miroir qui couvre le sol. Vous tombez dans sa gueule béante et vous vous enfoncez dans les ténèbres (déduisez 2 points de votre total ENDURANCE).

Rendez-vous au [157](#) et marquez votre nouvelle position sur le tableau.

### 328

Vous êtes dans la rue des Armuriers. Tout à coup, la porte de l'une des maisons s'ouvre et une escouade d'Orques armés en fait sortir un groupe d'Elfes. L'un des Orques cloue un avis sur le panneau de bois. Vous vous approchez et lisez : « Toute personne surprise à aider ou à héberger un étranger sera punie de mort. Une récompense de 30 Pièces d'Or est offerte pour chaque étranger signalé aux autorités. » Vous faites demi-tour et vous trouvez devant deux Orques qui vous observent d'un air soupçonneux. Vous courez vers la porte. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, elle est fermée à clef et vous êtes encerclé par un groupe d'Orques, dont l'un vous assomme d'un coup sur le crâne. Rendez-vous au [321](#). Si vous êtes *Chanceux*, la porte est ouverte. Vous entrez, refermez à double tour, traversez l'atelier en courant, échangez votre épée contre une authentique Durandal du Kazan (ajoutez 1 point à votre total d'**HABILETÉ**) et ressortez par la porte de derrière. Rendez-vous au [65](#).

### 329

Vous passez rapidement, mais, quand vous vous retournez, la nature du monticule se révèle d'elle-même. Une grande couverture de cuir a été repoussée, révélant un Gobelin en train de faire prendre son essor à un Griffaucon. Le rapace s'envole et disparaît derrière la montagne. Revenez-vous sur vos pas pour attaquer le Gobelin (rendez-vous au [288](#)) ou continuez-vous votre chemin (rendez-vous au [96](#))?

## 330

### Pouvoir de modifier les objets métalliques

Vous avez bu la mixture qui confère ce Pouvoir. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Si c'est votre première potion magique, retournez au [45](#) et choisissez votre deuxième mixture. Sinon, rendez-vous au [74](#).

## 331

Vous attaquez l'Orque par surprise, mais il réagit avec une étonnante agilité.

ORQUE GARDIEN HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 6

Si vous êtes vainqueur (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), sellez un cheval, dispersez les autres et partez sur la monture que vous avez choisie. Rendez-vous au [148](#).

## 332

Vous vous trouvez devant un panneau, éclairé par une torche, sur lequel figurent six cercles. Chacun d'eux contient le dessin d'un animal : Taureau de l'Uruz ; Aigle du Hulugu ; Tigre à dents de sabre du Yigenik ; Serpent du Korkut ; Cheval du Bogomil et Dragon du Kazilik. Si vous n'avez pas de Médaillon, rendez-vous au [61](#). Si vous êtes en possession d'un ou plusieurs Médaillons, choisissez-en un et placez-le dans la niche marquée du même symbole. Déduisez ensuite 641 du nombre figurant au dos de ce Médaillon et rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à la différence.



### 333

Vous estimez plus prudent de couper à travers champs. Malheureusement, le terrain devient fangeux, et vous êtes obligé de contourner les endroits marécageux jusqu'au moment où vous vous rendez compte que vous risquez fort de vous égarer. Un gros oiseau vous survole, vous aperçoit et s'éloigne à tire-d'aile. Entendant creuser non loin de là, vous franchissez une légère élévation et apercevez un Gobelin de Marais en train d'enterrer quelque chose. A côté de lui gît un cadavre. La créature sent votre présence, glapit que vous ne lui prendrez pas son or et se jette sur vous.

**GOBELIN DE MARAIS HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur (cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous sortez de terre un coffre à demi enseveli et y trouvez 25 Pièces d'Or (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Soudain, un bruit de chevaux vous parvient des profondeurs du marais. Vous cachez-vous jusqu'à ce que les cavaliers soient passés (rendez-vous au [261](#)) ou regagnez-vous la route en courant (rendez-vous au [53](#)) ?

### 334

Vous êtes complètement paralysé. Deux Orques reçoivent l'ordre de vous empoigner... et vous ne vous souvenez plus de rien jusqu'au moment où vous reprenez vos esprits dans un cimetière. La Nécromancienne prend la parole : « Vous m'appartenez, je peux faire de vous tout ce qui me plaît, et ce qui me plaît, c'est de vous voir souffrir... longtemps. » Elle frappe le sol avec sa canne, et les tombes commencent à s'ouvrir. Il en sort des cadavres décomposés et des squelettes, tous armés de poignards flambant neufs avec lesquels certains entreprennent de vous taillader. Vous êtes en grand danger et votre mission est des plus compromises si vous n'êtes pas en possession de la Serre Grise de Sakar (rendez-vous au [102](#))



334 Armés de poignards aiguisés, des cadavres décomposés et des squelettes sortent des tombes.

ou de deux brins au moins de Treffilli, à condition de savoir comment les utiliser (rendez-vous au [146](#)). Si vous ne possédez rien de tout cela, vous périssez de la Mort des Mille Coupures. Vous avez échoué.

### 335

Vous tirez votre épée, mais elle vous tombe des mains, vous laissant sans défense. Les Ogres se jettent sur vous, et vous entendez une voix venue du Trône déclarer qu'aucune arme ne doit être brandie ni utilisée dans l'aura du Trône du Kazan, sous peine de mort immédiate. En vous retournant, vous voyez Meghan-na-Dur : elle tient toujours son glaive, mais sa chair se décompose, laissant apparaître le squelette. Elle s'effondre et meurt. Vous allez malheureusement subir le même sort. Vous avez manqué de sagacité, et votre mission a pris fin au pied du Trône sacré.

### 336

Vous vous asseyez sur la planche de bois et la propulsez sur la piste glacée, dont vous dévalez les méandres à une vitesse vertigineuse. Rendez-vous au [234](#).

### 337

Vous fuyez à toutes jambes, vous arrêtez un peu plus loin et vous plaquez contre un mur. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, vous vous tirez avec quelques contusions de la charge des taureaux qui passent en trombe devant vous (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Si vous êtes *Malchanceux*, lancez deux dés pour connaître le nombre des meurtrissures que vous infligent les taureaux et déduisez le *double* de ce nombre de votre total d'ENDURANCE. Les taureaux foncent sur un mur et passent au travers. La galerie dans laquelle vous vous trouvez tourne vers le sud et conduit à une porte que vous ouvrez. Rendez-vous au [207](#).

## 338

Rendez-vous au [361](#).

## 339

Vous longez le quai. Aucun autre navire ne paraît être sur le point d'appareiller. Soudain, vous apercevez un maquignon : assis sur une barrière, il tient les rênes d'un assortiment de chevaux. Si vous voulez essayer de louer une monture, rendez-vous au [220](#). Si vous décidez de quitter Korkut à pied, rendez-vous au [388](#).

## 340

Vous vous trouvez dans une pièce où un Griffautour géant volette en se cognant contre les murs. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, il ne vous fait aucun mal. Si vous êtes *Malchanceux*, lancez un dé et réduisez votre total d'ENDURANCE du nombre de points obtenus. Retournez au [160](#) et lancez le dé magique pour poursuivre votre périple à travers le Labyrinthe.

## 341

Vous entrez dans la boutique. A l'intérieur, une enseigne annonce : « Mandrake Aconit - Serrurier (et Bourrelier) ». Une porte donne sur un atelier où un homme grand et fort fume la pipe en fredonnant et en limant une clef. Il vous demande ce que vous désirez, et vous répondez à voix basse que vous êtes l'un des Élus de Segrek et un ami d'Astragal. L'homme vous regarde fixement, puis déclare qu'il ne comprend pas de quoi vous parlez. Après quoi il souffle un rond de fumée qui vous encercle, vire au rouge et prend la forme d'un « A » gothique. « Si vous cherchez à vous loger, pourquoi ne pas essayer la taverne des Ailes du Dragon ? » Prenant un morceau de craie, il écrit rapidement : « Soyez le bienvenu, mais prenez garde ! Il y a des yeux et des oreilles partout. Restez caché. Je vous verrai à l'auberge dans quelques heures. » Vous quittez l'atelier par la porte de derrière et vous trouvez dans un étroit passage. De quel côté dirigez-vous

vos pas : vers la gauche (rendez-vous au [65](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [276](#)) ?

### 342

Devant vous, deux couloirs mènent l'un vers le nord, l'autre vers l'ouest, tandis que les deux portes situées au sud et à l'est sont hermétiquement closes. Vous remarquez que des empreintes de pas se dirigent vers le nord, et vous entendez des cris stridents provenant de la galerie de l'ouest. Quelle direction choisissez-vous : le nord (rendez-vous au [87](#)) ou l'ouest (rendez-vous au [36](#)) ?

### 343

Filasse vous dépose dans une rue animée, non loin d'un petit comptoir commercial, vous souhaite bonne chance et s'en va. Conscient du fait que Chingiz doit disposer d'innombrables mouchards, vous inspectez prudemment les alentours et vous vous mettez en route en vous efforçant de prendre un air dégagé. La rue dans laquelle vous vous trouvez arrive bientôt à un carrefour. Si vous vous dirigez vers le comptoir, rendez-vous au [52](#). Si vous continuez tout droit, rendez-vous au [208](#). Si vous tournez à gauche dans une autre rue, rendez-vous au [318](#).

### 344

lin passant près d'un groupe de négociants prospères, l'accent familial du Gorak vous fait tendre l'oreille. « En ce moment, je donnerais n'importe quoi pour des truffes. Mais dans ce pays, on dirait que les gens n'aiment pas les truffes, ce qui fait que personne ne songe à en importer. » Connaissez-vous quelqu'un qui a des truffes à vendre ? Si oui, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au nombre de kazonces de truffes que possède cette personne. Si vous ne connaissez aucun importateur de truffes, vous quittez la ville de Toricz. Rendez-vous au [280](#).



346 Une double haie de guerriers  
est alignée de part et d'autre d'une tranchée  
pleine de charbons ardents.

### 345

L'Ornicanthrope descend en vol plané, se pose et s'approche de vous. Il ne pourra pas vous transporter bien loin, car il est blessé : une flèche est plantée dans son flanc. Vous commencez par refuser son aide, mais il insiste, vous soulève au-dessus de la pente broussailleuse, vous emporte par la voie des airs et vous dépose à des kilomètres de là, sur une autre colline. Vous le remerciez chaleureusement, et il s'en va. L'endroit vous paraît convenable pour y passer la nuit. Rendez-vous au [399](#).

### 346

Les préparations sont vite faites. On Vous amène à l'entrée d'une double haie de guerriers alignés de part et d'autre d'une tranchée pleine de charbons ardents. La vieille femme annonce qu'il s'agit de l'Épreuve des Yigeniks, celle qui ouvre les portes du Labyrinthe. « Vous devez courir le plus vite possible sur les braises, tout en essayant de parer les coups que vous porteront les guerriers. » Lancez un dé pour connaître votre vitesse, puis un autre qui représente un coup. Si les deux chiffres obtenus coïncident, déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE. Recommencez l'Épreuve dix fois. Si vous y survivez, rendez-vous au [134](#).

### 347

Vous parlez au Gremlin d'une voix enjôleuse qui fait son chemin dans son esprit. Petit à petit, son visage s'éclaire, et il finit par être convaincu qu'il *doit* vous laisser passer. Il vous tourne le dos et, après quelques simagrées, sort une clef de sa poche et vous ouvre la porte avec un sourire épanoui. Rendez-vous au [363](#).

### 348

Vous vous traînez hors de l'eau et vous enfoncez en titubant de fatigue à l'intérieur des terres. Redoutant l'arrivée d'autres Dragons, vous ne lâchez pas votre épée, mais rien ne se produit. Vous devez marcher pendant plusieurs heures avant de trouver

un endroit suffisamment facile à défendre pour que vous puissiez y prendre un peu de repos. Rendez-vous au [399](#).

### 349

Il y a des portes fermées à clef au sud et à l'est, et des couloirs ouverts au nord et à l'ouest. Au nord, le silence est troublé par un curieux reniflement et vous apercevez une femme assise par terre. Vous dirigez-vous vers elle (rendez-vous au [215](#)) ? Ou préférez-vous aller vers l'ouest (rendez-vous au [147](#)) ?

### 350

Vous longez une étroite venelle lorsque vous êtes arrêté par un Troll pustuleux, portant une petite cage. Il demande à voir vos parchemins d'identité. Vous faites semblant de fouiller dans votre sac, mais quand vous dégainez votre épée, le Troll ouvre la cage et un petit oiseau s'envole.

**TROLL HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 9**

Si vous êtes vainqueur (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous n'apercevez l'oiseau messager nulle part et comprenez qu'il ne va pas tarder à amener des renforts. Devant vous s'ouvrent deux ruelles. Laquelle prenez-vous : celle de gauche (rendez-vous au [65](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [276](#)) ?

### 351

Vous vous approchez du cadavre. C'est celui d'une femme vêtue comme vous d'une armure de cuir, probablement l'un des Élus de Segrek. Elle ne porte aucune blessure apparente, mais semble ne plus avoir un seul os dans le corps. Ici, la lumière du jour est plus vive. Entreprenez-vous de fouiller la morte pour voir si elle ne serait pas en possession d'un Médaillon (rendez-vous au [139](#)), gagnez-vous au plus vite la sortie (rendez-vous au [170](#)) ou revenez-vous sur vos pas pour prendre la galerie orientée vers l'ouest (rendez-vous au [268](#)) ?



## 352

Vous acceptez la proposition de l'inconnu, lui payez ce qu'il vous demande (déduisez 2 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*) et enfourchez la deuxième monture. Le cavalier prend la tête, et vous lui emboîtez le pas. Tout à coup, vous êtes assaillis par six Orques et un Mamlik surgis des buissons. Votre cheval s'arrête pile, et un sortilège vous colle à la selle et aux étriers. Un abominable rictus apparaît sur le visage du Mamlik, qui passe derrière vous et vous plante son glaive dans le dos. Votre mission est terminée.



## 353

Lorsque les cavaliers arrivent, vous êtes bien dissimulé derrière un gros rocher. Ils passent devant vous sans vous voir et vous poussez un gros soupir de soulagement, mais, soudain, ils font demi-tour et reviennent examiner les traces de vos pas dans la neige. Des traces qui conduisent tout droit à votre cachette ! Ils lâchent alors un grand Griffaucon, qui 'élève à la verticale et se laisse tomber sur vous en vous labourant le dos et la nuque de coups de bec (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Vous sortez précipitamment de votre abri et affrontez les cavaliers dans une attitude défensive. Rendez-vous au [250](#).

## 354

Les Yeux de Serpent sont un jeu de dés. Après avoir misé en posant quelques Pièces d'Or sur la table, on lance trois fois les dés en cherchant à obtenir une paire. Si on y parvient, on touche le double de sa mise et la partie est terminée. Si on obtient les deux as (les Yeux de Serpent), on récupère trois fois sa mise. La

mise maximale est de 5 Pièces d'Or, et on ne peut pas jouer plus de trois coups. Risquez une, deux ou trois fois de 1 à 5 Pièces d'Or et procédez aux ajustements appropriés sur votre *Feuille d'Aventure*. En ramassant vos gains (s'il y en a), vous remarquez qu'un Gobelin vous observe. Quittez-vous la taverne par la grande porte (rendez-vous au [168](#)) ou préférez-vous sortir discrètement par derrière (rendez-vous au [198](#)) ?

### 355

En longeant le souterrain, vous entendez soudain, non loin de vous, des bruits d'altercation, des cris, des coups. Vous vous arrêtez pour déchiffrer une inscription sur le mur : « Vous êtes sur la Voie Droite qui conduit hors du Labyrinthe ; dorénavant, brave aventurier, vous n'avez plus rien à craindre. » A ce moment-là, deux Orques se jettent sur vous en hurlant et en brandissant des sabres. Combattez-les l'un après l'autre.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	7	6
Second ORQUE	7	6

Si vous survivez (cochez 2 unités de Poison sur la *Veuille d'Aventure*), vous franchissez une porte qui se referme derrière vous. Rendez-vous au [264](#).

### 356

#### Pouvoir de persuasion

Vous avez bu la mixture qui confère ce Pouvoir. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Si c'est votre première potion magique, retournez au [45](#) et choisissez-en une autre. Si c'est la seconde, rendez-vous au [74](#).

## 357

La boisson au Cimetière descend toute seule dans votre gosier en vous procurant une agréable sensation de chaleur... mais, soudain, des taches noires commencent à danser devant vos yeux et votre estomac manifeste de nettes velléités d'indépendance. Alkis revient, renifle le breuvage et vous arrache la chope des mains. Vous vous sentez malade comme un chien (déduisez 1 point de votre total d'**HABILETÉ** et 2 points de votre total d'**ENDURANCE**). Rendez-vous au [210](#).



## 358

Vous êtes dans une crypte, face à un Démon. Devant vous, un Médillon repose sur un obélisque. Soudain, le Démon se dédouble. Si vous avez des fleurs pour amadouer les deux Démons, vous pouvez en offrir une à chacun. Si vous ne possédez qu'une seule fleur, vous devez combattre le premier Démon. Si vous n'avez pas de fleur du tout, il faudra les combattre tous les deux, à tour de rôle.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier DÉMON DU LABYRINTHE	6	8
-----------------------------	---	---

Second DÉMON DU LABYRINTHE	7	7
----------------------------	---	---

Cochez 2 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre le Médillon. Il est orné d'un serpent et porte, au dos, le nombre « 1000 ». Rendez-vous au [69](#).



358 *Vous êtes dans une crypte, face à un Démon.*

## 359

Une porte coulisse devant vous, et vous entrez dans une crypte voûtée abritant des tombeaux sur lesquels sont gravés des squelettes. La voix du Sanctuaire du Trône s'élève : « Vous avez franchi la première des barrières qui vous séparent du Trône du Kazan. Maintenant, possédez-vous un deuxième Médaillon ? Si oui, posez-le ici. » Un obélisque surgit du sol dallé. Si vous êtes en possession d'un second Médaillon, déduisez 874 du nombre figurant au dos et rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à la différence. Dans le cas contraire, une porte s'ouvre dans le mur en face de vous et vous devez vous rendre dans une étrange pièce pleine de bocalux et de bouteilles. Rendez-vous au [45](#).

## 360

Le bruit de vos pas se répercute dans la galerie sonore. Vous franchissez un grand portail et pénétrez dans une pièce abritant le tombeau de Segrek. Deux Gobelins sont en train d'essayer de fracturer le sarcophage. Les attaquez-vous (rendez-vous au [121](#)) ou vous retirez-vous sur la pointe des pieds (rendez-vous au [38](#)) ?



## 361

Tous les trois, vous quittez ensemble les Ailes du Dragon par une porte dérobée. Une succession de ruelles et de passages vous amène au pied de la Forteresse. Geronicus vous remet la fiole que vous avez choisie, et vous en buvez le contenu qui vous procure une sensation de bien-être. Vous plaçant face à une paroi rocheuse, vous êtes attiré à travers la pierre par des forces invisibles, qui vous entraînent ensuite dans un couloir voûté où vous finissez par faire halte. Rendez-vous au [332](#).

## 362

Prudemment, vous essayez de contourner la petite créature, mais celle-ci, vexée d'être ignorée, se met à pousser des cris d'orfraie. Aussitôt, plusieurs de ses semblables sortent de leur trou, et l'une d'elles s'approche de vous et vous mord la cheville (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Lancez deux dés pour connaître le nombre de petites créatures velues qui vous assaillent, puis à nouveau deux dés pour savoir combien d'entre elles vous parvenez à tenir en respect avec votre épée. Si vous êtes attaqué par plus de créatures que vous n'en chassez, vous êtes mordu : déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE pour chaque morsure. Vous courez vers une porte métallique, l'ouvrez à la volée et la franchissez d'un bond. Elle se referme derrière vous. Rendez-vous au [342](#).

## 363

La porte donne sur une somptueuse chambre à coucher dans laquelle Chingiz est seul, assis dans un (norme) lit à colonnes. Son visage a une expression bizarre lorsqu'il murmure d'une voix faible : « Ainsi, vous avez réussi, Élu de Segrek... Je suppose que vous voulez savoir où se trouve le Trône ? » Il commence à perdre l'équilibre et tend la main pour ne pas basculer en avant. Vif comme l'éclair, vous tirez le Glaive Maléfique de votre botte, où il est resté soigneusement caché durant toutes vos pérégrinations, et le lui posez dans la main. Il vous regarde et sourit. « Vous êtes habile... Ni vous parvenez à vaincre ma redoutable fille, alors... » Il s'écroule, et vous vous apercevez qu'il a un poignard planté dans le dos. Ce fait explique qu'il soit mort. Brusquement, vous vous sentez beaucoup mieux (ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE et ne cochez plus aucune unité de Poison). Rendez-vous au [285](#).

## 364

Vous donnez les 2 Pièces d'Or. Le vieil homme vous examine attentivement et ricane. Aussitôt que vous êtes monté dans le chariot, il fait démarrer son attelage, à votre grand soulagement car vous craigniez qu'il ne vous fasse attendre. Il vous demande si vous aimeriez manger un fruit et, en vous retournant pour prendre une pomme, vous voyez se profiler l'ombre d'un glaive brandi au-dessus de votre tête. Pivotant sur vous-même, vous faites sauter l'arme de la main du charretier, avec lequel vous vous empoignez et luttez farouchement pendant que les chevaux s'emballent et que le chariot, livré à lui-même, cahote follement.

**TUEUR MAMLIK HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Le vaincu de ce combat à mains nues tombe de la voiture et est écrasé par les roues. Si vous êtes vainqueur (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), il faut que vous quittiez le chariot fou sans plus tarder : sautez-vous du côté gauche (rendez-vous au [19](#)) ou du côté droit (rendez-vous au [90](#))?

## 365

Vous tirez votre épée et combattez l'être démoniaque, dont vous déchirez la cape. Surpris que vous lui teniez tête, il bat en retraite dans l'obscurité. Deux Mamliks armés de cimenterres apparaissent, et le Nécromancien leur ordonne de vous attaquer pendant que lui-même prend l'aspect d'une panthère. Combattez vos adversaires à tour de rôle.

### HABILITÉ ENDURANCE

Premier MAMLIK	8	10
Second MAMLIK	9	10
PANTHÈRE	8	9

Si vous survivez (cochez 2 unités de Poison sur la *Veuille d'Aventure*), la canne du défunt Nécromancien s'enroule comme un serpent autour de vos chevilles et vous mord. Vous perdez connaissance. Rendez-vous au [321](#).



### 366

Vous pénétrez dans le grand Labyrinthe et vous vous mettez en marche vers le sud dans l'obscurité, tandis que le portail se referme bruyamment derrière vous. La voix d'Aggellatha vous parvient faiblement : « Maintenant, nous lâchons les deux Minotaures du Labyrinthe, qui ne vous quitteront pas pendant tout le temps que vous chercherez le Médaillon. Vous arrivez à une galerie orientée vers l'est. La prenez-vous (rendez-vous au [103](#)) ou continuez-vous vers le sud (rendez-vous au [136](#)) ?

### 367

Vous êtes dans une pièce dont les murs sont incrustés de bijoux, mais avant que vous n'ayez pu examiner ceux-ci de plus près, la tête d'un Serpent géant apparaît et vous êtes aspiré dans sa gueule béante (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Rendez-vous au [17](#) et notez votre nouvelle position sur le tableau.

### 368

Vous marchez rapidement dans le sous-bois, mais le sentier se perd dans les broussailles et vous ne tardez pas à vous égarer. En cherchant un chemin pour sortir de la forêt, vous finissez par déboucher dans une clairière, au milieu de laquelle un gigantesque Troll armé jusqu'aux dents est en contemplation



devant un arbre. Faites-vous un détour pour l'éviter (rendez-vous au [79](#)) ou l'abordez-vous délibérément (rendez-vous au [263](#)) ?

### 369

Vous marchez jusqu'à ce que vous arriviez devant une porte gardée par quatre Orques. Si vous possédez le Pouvoir de modifier les objets métalliques, vous transformez les hallebardes des gardes : elles prennent l'aspect de Pièces d'Or, et les Orques se désintéressent aussitôt de vous pour se battre comme des chiffonniers. Si vous possédez le Pouvoir de Persuasion, vous susurrez aux gardes que le seul but de leur existence est de vous laisser passer, et ils le font. Si vous ne possédez ni l'un ni l'autre de ces Pouvoirs, vous attaquez les Orques l'un après l'autre.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	7	6
Deuxième ORQUE	7	6
Troisième ORQUE	7	6
Quatrième ORQUE	7	6

Quel que soit votre Pouvoir, si vous êtes sorti vivant (cochez 3 unités de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), vous passez dans une autre pièce. Rendez-vous au [325](#).

### 370

La tempête continue à faire rage, et vous luttez contre elle pendant des heures. Soudain, vous apercevez un guerrier aux prises avec six monstrueux Gobelins qui l'empêchent de franchir un pont traversant une crevasse. Le guerrier manie l'épée avec une virtuosité stupéfiante, mais l'un des Gobelins a réussi à se faufiler derrière lui et s'apprête à lui planter son poignard dans le dos. Vous volez au secours du guerrier.



370 *Soudain, vous apercevez un guerrier aux prises avec six monstrueux Gobelins.*

### GOBELIN HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE**. L'assaut des Gobelins est repoussé. Quand le guerrier se retourne vers vous, vous vous apercevez qu'il est aveugle. Il se présente cérémonieusement : Alkis Trompe-la-Mort, de la légendaire brigade des Sensitive, les soldats aveugles qui vivent dans l'obscurité des gouffres s'étendant sous le Gorak. Il vous apprend qu'il est à la poursuite d'un criminel évadé, qui est venu au Kazan pour faire alliance avec Chingiz. Il vous demande ensuite qui vous êtes. Si vous lui faites confiance et lui révélez toute la vérité, rendez-vous au [62](#). Si vous marmonnez quelques vagues fariboles, rendez-vous au [224](#).

### 371

Dans la demi-obscurité, vous vous traînez jusqu'au l'eu et exposez aux flammes vos poignets entravés (déduisez 2 points de votre total d'**ENDURANCE** et cochez 1 unité de Poison). Vos liens se consomment, et vous avez tout juste le temps de dégainer avant le retour du garde.

### GARDE KAZANIDE HABILITÉ : 6 ENDURANCE: 7

Si vous êtes vainqueur, vous sortez en hâte dans la tempête et courez vous cacher derrière la hutte. Vous y trouvez une pile de planches taillées en pointe à une extrémité et une piste glacée descendant le flanc abrupt de la montagne. Vous poussez du pied l'une des planches : elle dévale la pente à toute vitesse. Voilà, apparemment, un moyen d'évasion ultrarapide. Souhaitez-vous en faire l'essai (rendez-vous au [336](#)) ou l'estimez-vous trop risqué (rendez-vous au [59](#)) ?

### 372

Les Yigeniks dressent le camp et font boire leurs montures avant de se restaurer eux-mêmes. Les chevaux broutent à côté des guerriers sans chercher à s'éloigner. Vous réussissez à dormir un peu (ajoutez 1 point à votre total d'**ENDURANCE**) et êtes éveillé

par les hennissements et les trépignements de chevaux, qui paraissent très nerveux. Quelques secondes plus tard, les Yigeniks sont en selle et un important détachement d'Orques surgit de sous les arbres. Si vous restez et prenez part au combat, rendez-vous au [118](#) Si vous en profitez pour fuir dans les ténèbres, rendez-vous au [203](#).

### 373

Vous ne tenez pas compte de l'incident et restez à bonne distance de la fillette. Le Griffaucon cesse de faire semblant de l'attaquer et se perche sur son épaule. La fillette vous tire la langue en essuyant la teinture rouge qui macule son cou. En veillant à ne pas vous laisser prendre à d'autres supercheries du même tonneau, vous finissez par atteindre la rue des Quarante-Marchands. Rendez-vous au [98](#).

### 374

Vous vous approchez du ver avec prudence, mais il ne vous voit pas, trop occupé à surveiller les créatures ailées qui volent au-dessus de lui. Quand vous tirez votre épée et lui en portez un coup, il se retourne vers vous en lâchant l'homme-oiseau.

**MÉGASTICOT HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8**

Si vous en venez à bout (cochez 1 unité de Poison et ajoutez 2 points à votre total de **CHANCE**), les hommes-oiseaux vous transportent au sommet d'une montagne, où ils vous remercient avec effusion d'avoir sauvé la vie d'un des leurs. Ils se nomment eux-mêmes Ornicanthropes et vous demandent si, pour vous témoigner leur reconnaissance, ils peuvent vous être utiles en quoi que ce soit. Si vous leur révélez que vous êtes l'un des Élus de Segrek, rendez-vous au [172](#). Si vous les priez simplement de vous redescendre sur la route et que vous les regardez disparaître à tire-d'aile, rendez-vous au [161](#).

### 375

Elle vous dit de la suivre et entreprend de faire la tournée des marchands, à chacun desquels elle remet un petit bouquet de fleurs en échange d'une bourse pleine de Pièces d'Or. Lorsqu'un commerçant refuse d'accepter ses fleurs, deux robustes kazanides apparaissent et se mettent en devoir de démolir son étal. Finalement, elle vous conduit dans une cave pleine de mendiants, de voleurs et de fripons. En regardant l'assemblée qui vous entoure, vous repérez un Mamlik : il vous observe. Si vous laites demi-tour, remontez l'escalier et sortez de la cave, rendez-vous au [65](#). Si vous allez trouver le Mamlik, rendez-vous au [80](#).

### 376

#### **Pouvoir de provoquer la tempête**

Vous avez bu la mixture qui confère ce Pouvoir. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Si c'est votre première potion magique, retournez au [45](#) et choisissez-en une autre. Si c'est la seconde, rendez-vous au [74](#).

### 377

Vous longez la galerie. Soudain, vous trébuchez sur les vestiges calcinés de quelqu'un ou de quelque chose. Sur le mur, au-dessus de ces restes, vous découvrez deux têtes de taureau dont les yeux verts scintillent. Lorsque vous vous en approchez, leurs naseaux vomissent des flammes qui éclairent trois Médaillons disposés sur un rang entre les têtes de taureau. Lequel de ces trois Médaillons décidez-vous de prendre ?

Le premier

Rendez-vous au [184](#)

Le deuxième

Rendez-vous au [312](#)

Le troisième

Rendez-vous au [228](#)

## 378

Le rat géant sans queue détaille devant vous. Une voix tonnante retentit : « Oui, suivez le rat, il vous conduira à l'entrée. » L'animal vous fait marcher longtemps dans des souterrains vétustés et poussiéreux, puis s'arrête et gratte le sol. En regardant attentivement, vous distinguez le dessin d'un cor. Si vous êtes en possession du cor de Segrek, c'est le moment de souffler dedans. Le sol se met à luire, il s'entrouvre un instant sous vos pieds, et vous tombez dans le trou. Rendez-vous au [332](#). Si vous n'êtes pas en possession du cor, vous êtes obligé de creuser avec votre épée (déduisez 3 points de votre total d'ENDURANCE et cochez 1 unité de Poison) jusqu'à ce que vous ayez pratiqué une ouverture suffisamment large pour y pénétrer. Rendez-vous au [332](#).

## 379

Le chemin que vous suivez descend dans un vallon débouchant sur une plaine. Plusieurs véhicules vous dépassent et, à distance, vous entendez aboyer des chiens et apercevez une foule qui semble se rendre à un marché. Devant vous, la route est coupée par un barrage. Six Orques fouillent les passants sous les yeux d'une inquiétante silhouette drapée dans une cape noire : une Nécromancienne. Que faire ? Perplexe, vous vous immobilisez et remarquez alors qu'un Elfe vous observe. Vous vous éloignez, mais il vous suit et vous appelle. Si vous vous arrêtez et vous retournez pour lui parler, rendez-vous au [323](#). Si vous préférez vous mêler à la foule des piétons, rendez-vous au [230](#).

## 380

Le sol tremble, et des blocs de pierre se détachent de la voûte en y creusant des trous par où s'engouffrent les rayons du soleil. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, l'une de ces pierres vous atteint (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Si vous êtes *Chanceux*, aucune ne vous louche. Il y a beaucoup de bruit et de fumée. Un Orque en armure passe en

courant sans vous voir. Vous marchez jusqu'à une ouverture béante : la porte qui la fermait a été arrachée de ses gonds. Vous entrez... et vous vous heurtez à un autre Orque.

**ORQUE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), la seule issue accessible est orientée vers le nord. Rendez-vous au [264](#).



**381**

En levant les yeux, vous voyez que les Orques et un Chevalier vous observent du sommet de la tour. Ils posent le chaudron d'huile bouillante en équilibre sur le parapet, tandis que l'un des Orques vous jette une grosse pierre. Lancez un dé pour déterminer votre position, puis un dé pour connaître le point de chute de la pierre. Si les deux chiffres obtenus coïncident, la pierre vous atteint, vous tombez et vous vous tuez. Votre mission s'arrête là. Si la pierre vous manque, on renverse l'huile bouillante sur vous. Lancez un dé pour savoir combien d'endroits de votre corps sont éclaboussés et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'ENDURANCE. Vous vous plaquez contre la tour, et une nouvelle pierre s'écrase sur la muraille en descellant quelques moellons. A coups de pied, vous repoussez les moellons ébranlés, qui s'éboulent en ouvrant une brèche dans laquelle vous plongez la tête la première au moment où une autre pluie d'huile bouillante tombe du ciel. De l'autre côté du mur, vous atterrissez sur un tas d'ordures nauséabondes qui amortit votre chute. Dans la pénombre, vous distinguez les portes de deux pièces. Dans laquelle entrez-vous : celle de gauche (rendez-vous au [265](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [40](#)) ?



**381** *Les Orques et un Chevalier vous observent du sommet de la tour.*



## 382

Vous êtes dans une pièce contenant des bocaux pleins d'herbes. Tous sont hermétiquement clos, à l'exception de celui étiqueté « Treffilli ». Vous avez tout juste le temps de prendre deux des brins qu'il contient avant qu'il ne se referme. Si le cœur vous en dit, prenez les deux brins de Treffilli et notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [398](#).

## 383

« Vous avez de la veine que je tienne les Élus en haute estime. Adieu, brave aventurier, et bonne chance. » Les chenapans disparaissent dans la montagne et vous repartez sur la piste, qui descend jusqu'à ce que le paysage devienne moins isolé. Le chemin finit par se diviser. A l'entrée de chacune de ses deux branches se dresse un obélisque : l'un est gravé d'un étalon (rendez-vous au [391](#)), l'autre d'un Tigre à dents de sabre (rendez-vous au [209](#)).» Quel chemin choisissez-vous ?

## 384

### Pouvoir de réussite

Vous avez bu la mixture qui confère ce Pouvoir (dans toutes les situations faisant intervenir votre CHANCE, vous serez désormais *Chanceux*). Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Si c'est votre première potion magique, retournez au [45](#) et choisissez-en une autre. Si c'est votre seconde potion magique, rendez-vous au [74](#).

## 385

Vous choisissez le garde qui se tient à côté de vous pour lui exposer votre situation. Il vous examine de la tête aux pieds, sourit d'un air entendu et vous recommande de n'en parler à personne d'autre. Après avoir tranché vos liens, il vous dit de marcher derrière le chariot, et vous vous conformez à ses ordres. Soudain, il vous saute dessus en criant que vous avez essayé de vous échapper. Vous pivotez sur vos talons en tirant votre épée.

## GARDE KAZANIDE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur (cochez 1 unité de Poison sur la *Feuille d'Aventure*), les autres Kazanides ont eu le temps de vous entourer, et l'un d'eux s'apprête à vous décocher une flèche en plein cœur. Rendez-vous au [31](#).

### 386

Les Maraudeurs s'en vont. Cette fois, vous chevauchez à leurs côtés, car on vous a donné une monture en contrepartie de votre participation à la bataille contre les Trolls. La horde se déplace au grand galop. A un carrefour, le groupe de tête est arrêté par un homme en cape noire, tenant une canne. Deux des cavaliers essaient de le tailler en pièces, mais en voyant leurs épées lui passer au travers du corps sans lui faire aucun mal, vous comprenez qu'il s'agit d'un Nécromancien. Si vous avez acquis la capacité de combattre un Nécromancien, faites-vous avancer votre cheval vers lui (rendez-vous au [151](#)) ? Si vous n'avez pas cette capacité, ou si vous préférez ne pas vous en mêler, rendez-vous au [243](#).

### 387

Vous vous approchez de la sombre silhouette, qui vous tend une main maigre en faisant appel à votre lion cœur. C'est un mendiant, auquel vous donnez quelques piécettes de fer sans grande valeur. Il regarde la tête de Tancred qui orne ces pièces, puis lève les yeux vers vous et, après vous avoir examiné attentivement, vous déclare que, si vous avez 5 pièces d'Or, il peut vous aider. Si vous possédez cette somme, acceptez-vous sa proposition (rendez-vous au [253](#)) ou refusez-vous son aide (rendez-vous ni [150](#))? Si vous n'avez pas d'or, vous êtes obligé de refuser.

### 388

Après avoir déambulé dans un dédale de ruelles, vous finissez par quitter Korkut par la seule route conduisant hors de la ville, sur laquelle vous vous engagez en traînant la jambe, accablé par la chaleur et la fatigue (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE). A ce moment-là, vous prenez conscience qu'un homme vous suit : il a un bandeau noir sur un œil, il claudique sur une jambe de bois, et il porte un orgue de Barbarie sur son dos. Il vous rattrape et vous demande si vous aimeriez entendre un peu de musique en échange d'un croûton de pain ou de quelques piécettes de fer. Il paraît extrêmement misérable. Si vous acceptez qu'il vous joue un air, rendez-vous au [9](#). Si vous refusez, rendez-vous au [108](#).

### 389

Vous courez à l'obélisque. Un Médaillon est posé dessus ! Vous le saisissez, mais il s'effrite entre vos doigts. Un ricanement étouffé retentit lorsqu'une; patte griffue surgit de l'obélisque et vous happe le poignet. Cette patte est celle d'une Taupe d'Oubliettes, qui émerge des débris de l'obélisque et vous attaque.

**TAUPE D'OUBLIETTES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6**

Si vous survivez, vous vous empressez de franchir une nouvelle porte. Rendez-vous au [100](#).

### 390

La galerie conduit à une petite fenêtre munie de barreaux. Au-dehors, vous apercevez le masque hideux d'une Gargouille. Brusquement, une porte devant laquelle vous êtes passé sans la remarquer s'ouvre et il en sort un Gobelin chargé d'un seau, qui s'éloigne en clopinant dans la galerie. Prudemment, vous jetez un coup d'œil dans la pièce : toutes sortes de gens y sont enchaînés, ou ligotés sur des instruments de torture. Des alentours du chevalet vous provient un faible appel : « Venez me détacher. » Vous vous approchez et trouvez un pauvre diable décharné qui

vous sourit. Un Nain halluciné se met à hurler: «Non, ne faites pas ça, surtout pas ! » Décidez-vous de libérer le prisonnier (rendez-vous au [109](#)) ou quittez-vous la pièce pour vous diriger vers le sud (rendez-vous au [360](#)) ?

### 391

Vous suivez la piste, qui se transforme bientôt en une vraie route empierrée, sur laquelle vous marchez pendant des heures et des heures sans rencontrer âme qui vive. Le paysage s'est aplani, et vous êtes dans une plaine herbeuse lorsque vous entendez un cavalier arriver derrière vous. Dans cette steppe, les cachettes sont rares. Décidez-vous île vous coucher à plat dans les hautes herbes (rendez-vous au [202](#)) ou continuez-vous à cheminer comme un voyageur normal (rendez-vous au [192](#)) ?

### 392

Vous entrez dans une pièce pleine de statues et de gravures représentant des dragons. Horrifié, vous voyez trois de celles-ci bouger et se mettre à s'agiter. Ce sont de petits Dragons Kaziliks, et vous savez qu'on peut les amadouer en leur offrant des pierres précieuses. Si vous avez trois gemmes en votre possession, vous passerez sans tirer votre épée (effectuez les rectifications nécessaires sur la *Feuille d'Aventure*). Si vous n'en avez que deux, vous serez obligé de combattre le premier Dragon. De même, si vous possédez seulement une pierre, vous devrez affronter le premier et le deuxième Dragon.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier DRAGON KAZILIK	10	12
Deuxième DRAGON KAZILIK	10	14
Troisième DRAGON KAZILIK	11	16

Si vous passez sans encombre ou si vous survivez au combat, rendez-vous au [359](#).



### 393

Vous vous trouvez devant deux galeries. Laquelle prenez-vous : celle qui se dirige vers l'est (rendez-vous au [205](#)) ou celle qui se dirige vers le sud (rendez-vous au [377](#)) ?

### 394

Vous entendez des pas traînants et, en jetant un coup d'œil, vous voyez entrer quatre Nécromanciens. L'un d'eux porte une boîte contenant quatre fioles marquées chacune d'un signe distinctif. L'un des Nécromanciens prend la parole : « Chingiz nous a chargés de découvrir les portes secrètes du Sanctuaire du Trône par lesquelles devront passer les Élus s'ils parviennent jusqu'à la Forteresse. En un mois, nos sortilèges n'ont réussi à neutraliser qu'une seule entrée, celle de la Croix. Nous devons agir plus vite. » Ils se mettent à psalmodier une incantation démoniaque, vous entendez un bruit de verre cassé suivi d'un grondement de tonnerre, et vous profitez du tumulte pour vous enfuir par la fenêtre. Une fois dehors, vous distinguez, dans le brouillard, deux chemins qui s'éloignent de l'édifice. Lequel vous tente le plus : celui de gauche (rendez-vous au [23](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [70](#)) ?

### 395

Vous êtes ligoté avec des lanières de cuir qui semblent se resserrer quand vous vous débattez, mais on ne vous a rien pris. On vous fait traverser la forêt obscure jusqu'à une clairière où s'élève un petit village. Vos ravisseurs silencieux dévoilent alors leurs visages en relevant leurs capuchons : le groupe est composé exclusivement de femmes. L'une d'elles vous adresse la parole : « Intrus, vous avez pénétré sans autorisation sur le territoire de Hurlamor, ce qui est passible de la peine capitale... moins que vous ne puissiez prouver que vous êtes fort et digne de vivre. A vous de choisir. Préférez-vous disputer la Course à la Flèche ou subir l'Épreuve des Trois Rondins? » Auxquelles de ces deux épreuves acceptez-vous - à votre corps défendant - de vous soumettre : la Course (rendez-vous au [48](#)) ou l'Épreuve (rendez-vous-au [206](#))

### 396

Vous vous frayez un chemin dans la foule pour voir passer le défilé. A côté de vous, un Kazanide décrit la scène à l'aveugle qui l'accompagne. « Le voilà qui arrive, ce fumier de Chingiz. Ça ne m'étonne pas qu'il n'ait confiance en personne. Si j'étais Vetch, je le tuerais tout de suite. Vetch est là-bas, un peu sur la droite, en compagnie de Mandrake Aconit qui fume son abominable pipe. » Vous tournez la tête : Vetch est très élégant dans son armure de combat tandis qu'Aconit est vêtu comme un forgeron. Le défilé prend fin, et les deux hommes se séparent. Souhaitez-vous filer l'un d'eux ? Si oui, lequel : Vetch (rendez-vous au [68](#)) ou Aconit (rendez-vous au [5](#)) ? A moins que vous ne préfériez continuer votre chemin vers la Forteresse (rendez-vous au [271](#)).



396 *Vous vous frayez un chemin dans la foule  
pour voir passer le défilé.*

## 397

Vous gravissez péniblement le versant de la montagne. Soudain, un petit Griffaucon descend du ciel en vol plané et se pose devant vous. Il pousse deux ou trois cris rauques... et se transforme en un vieux magicien qui vous déclare : « Je m'appelle Icaricus, salut. Il y a des heures que je vous cherche. Je vous apporte un message d'Astragal... » Il se tait et porte un doigt à sa bouche : il a oublié le message. Dépité, il décoche un coup de pied à une pierre qui se brise en mille morceaux. « Ah, oui : Méfiez-vous des Nécromanciens évoqués par Chingiz, qui s'adonne maintenant à la magie noire. Pour vous épauler dans votre combat, j'ai chargé... Euh je ne me souviens plus du reste. Enfin, peu importe. De quel côté allez-vous ? Je vous suggère le pays de Bogomils. Venez. » Il se transforme en aigle - un très gros aigle -, vous dit de vous accrocher à ses pattes et vous emporte au loin... jusqu'au moment où il vous laisse distraitement tomber sur un sentier et s'éloigne à tire d'aile. Rendez-vous au [391](#).

## 398

Zaranj se tient devant vous. « Vous êtes courageux et vous avez réussi à traverser le Labyrinthe, mais le sort ne vous a pas été favorable en ce qui concerne le Médaillon. Il faudra reprendre votre quête ailleurs. » Le vide se fait dans votre esprit. Rendez-vous au [69](#).





## 399

Vous vous bâtissez un abri avec des branchages, mangez quelques Provisions et vous endormez (ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE). Un petit oiseau vert et rouge vous réveille en voletant autour de votre tête et se pose devant vous. Avec sa patte, il prend un morceau de charbon de bois dans les cendres de votre feu de camp et dessine un « A » gothique sur un rocher. Vous comprenez alors qu'il s'agit d'un messenger d'Astragal. L'oiseau parle d'une voix aiguë, sifflante : « Salutations, ami. Désormais, la vitesse est primordiale. Tous les Médaillons ont été enlevés. Rendez-vous le plus rapidement possible à Sharrabbas. Vous *devez* pénétrer dans la Forteresse, par n'importe quel moyen. Si vous êtes déjà en possession d'un Médaillon, la tâche sera plus aisée. Si vous avez besoin d'aide, adressez-vous à... hum... Vetch... en aucun cas... » L'oiseau se tait, lâche le morceau de charbon de bois et s'envole. Vous vous mettez immédiatement en route. Après avoir marché pendant plusieurs heures, vous arrivez à un embranchement. Les deux sentiers paraissent aussi engageants l'un que l'autre. Lequel choisissez-vous : celui de gauche (rendez-vous au [297](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [116](#))?

## 400

Vous avez triomphé du malfaisant Vizir Chingiz et de sa diabolique fille Meghan-na-Dur en faisant échouer leur tentative d'usurpation du trône du Kazan. Grâce à votre courage, à votre sagacité et à votre habileté, c'est vous qui êtes maintenant assis sur le trône légendaire de Sharrabbas. Les Six Clans vous seront désormais fidèles, non seulement par respect des traditions, mais aussi parce que vous leur avez prouvé que vous êtes le guerrier le plus valeureux de tout le royaume. Les Nécromanciens, Mamliks et autres créatures démoniaques évoquées par Chingiz s'évanouissent dans les ténèbres et rentrent en rampant dans leurs trous. Vous levez une armée puissante pour faire régner la paix dans le pays et protéger les faibles. Les échanges commerciaux entre le Kazan et les autres États de la péninsule

du Khaal sont florissants, et le pays entre dans une ère de paix et de prospérité. Beaucoup vous considèrent comme le digne successeur du grand Segrek.

Au bout d'un an et un jour de règne, c'est à vous qu'il incombe de nommer vos propres Élus. Après votre mort, ils rivaliseront pour s'asseoir sur le trône de Kazan. Ainsi se perpétuera la tradition.

