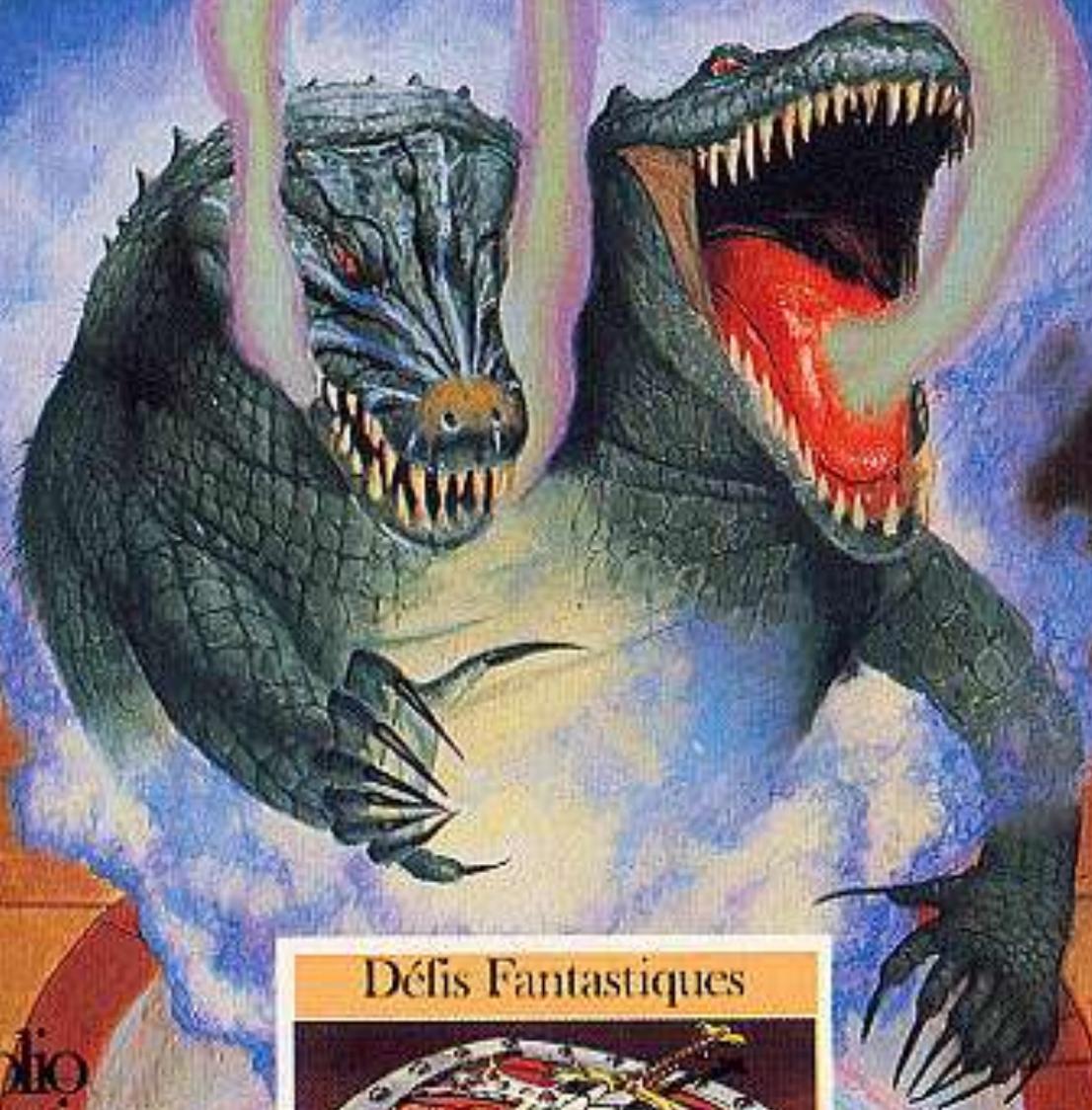


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Le Sceptre Noir



Défis Fantastiques



folio
junior

Titre original : *Masler of Chaos*

© Steve Jackson et Ian Livingstone, pour la conception de la série Défis Fantastiques ©
Keith Martin, 1990, pour le texte © David Gallagher, 1990, pour les illustrations ©
Éditions Gallimard, 1990, pour la traduction française

Andrew Chapman et
Martin Allen

Le Sceptre Noir

Défis Fantastiques/40

Traduit de l'anglais par Camille Fabien

Illustrations de David Gallagher



Gallimard



Comment combattre le Maître du Chaos

Avant de vous lancer dans cette aventure, vous allez devoir tout d'abord mesurer vos forces et vos faiblesses. Vous utiliserez pour cela une paire de dés grâce auxquels vous établirez votre total d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. Vous trouverez page 10 une *Feuille d'Aventure* qui vous servira à noter tous les éléments nécessaires au bon déroulement de votre mission. Ce document comporte notamment des cases d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE dans lesquelles vous inscrirez les chiffres obtenus aux dés. Il est conseillé d'écrire au crayon afin de pouvoir effacer par la suite les indications devenues caduques ou inutiles. Vous pouvez également faire une ou plusieurs photocopies de la *Feuille d'Aventure*, ce qui vous permettra, le cas échéant, de prendre un nouveau départ.

Habilité, endurance et chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et notez le résultat dans la case HABILETÉ de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total d'HABILETÉ sera donc compris entre 7 et 12.

Lancez 2 dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu, puis notez le résultat dans la case ENDURANCE de votre

Feuille d'Aventure. Votre total d'ENDURANCE ne sera donc pas inférieur à 14, ni supérieur à 24. Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et notez le résultat dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total de CHANCE sera donc compris entre 7 et 12.

Pour des raisons qui vous seront expliquées un peu plus loin, VOS points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE subiront de nombreuses modifications au long de votre aventure. Aussi prendrez-vous la précaution de vous munir d'une gomme afin

d'effacer les chiffres qui auront ainsi changé. N'effacez jamais, cependant, les points obtenus au départ de votre mission. En effet, quel que soit le nombre de points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE ou de CHANCE que vous aurez l'occasion de gagner ou de regagner au cours de vos tribulations, votre nouveau total ne pourra jamais dépasser celui que vous avez obtenu initialement, sauf en de très rares circonstances. Si, par extraordinaire, le cas venait à se présenter, des indications vous seraient alors fournies. Votre total d'HABILETÉ traduit votre dextérité dans le maniement de l'épée et, d'une manière générale, votre aptitude à combattre. Plus ce total est élevé, plus grandes seront vos chances de succès. Votre total d'ENDURANCE, lui, en dit long sur votre robustesse, votre volonté de survivre, votre détermination, votre forme physique et votre capacité à supporter les coups et blessures que vous ne manquerez pas de recevoir en affrontant vos ennemis. Plus ce total est élevé, plus longtemps vous survivrez. Enfin, vos points de CHANCE indiquent si vous êtes plutôt *Chanceux* ou *Malchanceux*, car sachez que la chance - tout comme la magie - fait partie de la vie quotidienne dans le monde fantastique que vous vous apprêtez à découvrir.

Magie

Au cours de votre mission, vous trouverez sans doute quelques objets aux propriétés magiques, mais il se peut fort bien que le caractère magique de ces objets vous échappe ; peut-être même ne saurez-vous pas exactement à quoi ils peuvent bien servir ! Parfois, vous aurez la possibilité d'acheter des accessoires aux pouvoirs magiques, si toutefois vous disposez de suffisamment d'argent pour les payer. Vous n'aurez pas, cependant, la faculté de jeter des sortilèges à votre guise car vous n'êtes pas un sorcier mais un guerrier, et vous n'avez aucune compétence en matière de formules magiques.

Combats

Souvent, vous serez amené à affronter une quelconque créature. Vous aurez parfois la possibilité de fuir, mais si tel n'est pas le cas - ou si vous décidez, de toute façon, de vous lancer à l'attaque -, voici comment devra se dérouler le combat : Tout d'abord, inscrivez dans une case vide des *Rencontres avec un Monstre*, sur votre *Feuille d'Aventure*, les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire. Ces points vous seront indiqués à chaque fois qu'un combat se présentera. Vous devrez alors procéder de la manière suivante :

1) Lancez deux dés pour le compte de votre adversaire. Ajoutez au chiffre obtenu son total d'HABILETÉ. Vous aurez ainsi calculé sa Force d'Attaque.

2) Jetez à nouveau les deux dés, pour votre propre compte, cette fois. Ajoutez au chiffre obtenu votre total d'HABILETÉ. Vous connaîtrez ainsi votre propre Force d'Attaque.

3) Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de votre ennemi, vous lui aurez infligé une blessure. Passez alors à l'étape n° 4. Si c'est la Force d'Attaque de votre ennemi qui est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous aura blessé. Dans ce cas, passez à l'étape n° 5. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, vous avez réussi tous deux à esquiver les coups échangés. Lancez aussitôt un nouvel Assaut en revenant à l'étape n° 1.

4) Vous avez blessé votre adversaire, ce qui vous permet de réduire de 2 points son total d'ENDURANCE. Vous pouvez, si vous le souhaitez, faire appel à votre CHANCE pour tenter d'aggraver sa blessure (des explications vous sont données plus loin). Passez ensuite à l'étape n° 6.

5) Votre adversaire vous a blessé, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Si tel est votre désir, vous pouvez recourir à votre CHANCE pour essayer d'atténuer les effets de cette blessure (les explications nécessaires vous sont livrées plus loin).

6) Modifiez votre total d'ENDURANCE, ou celui de votre ennemi, selon le cas (ainsi que votre total de CHANCE si vous avez eu recours à celle-ci - les explications nécessaires vous sont fournies plus loin).

7) Livrez un nouvel Assaut en répétant les étapes 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi le combat jusqu'à ce que le total d'ENDURANCE de la créature que vous combattez - ou le vôtre - soit réduit à zéro, ce qui signifie la mort.

Combat avec plus d'une créature

Si, lors d'un combat, vous devez affronter plus d'un adversaire, des indications vous seront alors données sur la façon de procéder. Selon les cas, il vous faudra combattre les créatures une par une ou toutes en même temps.

Chance

En diverses circonstances de votre mission, soit à l'occasion d'un combat, soit parce que vous serez confronté à une situation où le fait d'être Chanceux ou Malchanceux aura son importance (tous les détails vous seront donnés en temps utile), vous aurez la possibilité - ou l'obligation - de *Tenter votre Chance*. Le recours à la CHANCE n'est pas sans risques cependant, et vous devez savoir dès à présent qu'être Malchanceux peut entraîner les conséquences les plus désastreuses ! Pour solliciter votre CHANCE, procédez de la manière suivante : lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de CHANCE du moment, vous êtes Chanceux et vous obtiendrez de ce fait certains avantages. En revanche, si le chiffre donné par les dés est supérieur à votre total de CHANCE, vous êtes Malchanceux et vous serez alors pénalisé. Dans tous les cas, que le sort vous ait été ou non favorable, vous devrez réduire d'un point votre total de CHANCE. VOUS ne tarderez pas alors à constater que plus on fait appel à la CHANCE, plus l'entreprise devient risquée. Car si les choses tournaient mal et que votre total de CHANCE soit réduit à 1 ou 0, vous seriez automatiquement Malchanceux chaque fois que

vous vous trouveriez contraint de *Tenter votre Chance*. Aussi, soyez prudent !

Utilisation de la Chance dans les combats

Tenter votre Chance est une obligation qui vous sera imposée en certaines occasions et à laquelle vous ne pourrez vous soustraire. Les conséquences qui en découleront, selon que vous aurez été Chanceux ou Malchanceux, vous seront indiquées en chaque circonstance. Lors des combats, en revanche, c'est en toute liberté que vous pourrez recourir ou non à la CHANCE, soit pour aggraver une blessure infligée à un adversaire, soit pour atténuer les effets d'une blessure reçue par vous. Si, au cours d'un combat, vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance*, selon la règle qui vous a été expliquée. Si vous êtes Chanceux, la blessure coûtera 2 points d'ENDURANCE supplémentaires à votre adversaire (votre coup aura donc réduit son total d'ENDURANCE de 4 points au lieu de 2). Si vous êtes Malchanceux, en revanche, sa blessure ne sera plus qu'une simple égratignure et vous devrez rendre un point d'ENDURANCE à la créature (c'est-à-dire que le coup reçu lui aura coûté un seul point d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels). Si c'est votre adversaire qui vient de vous porter un coup, vous avez la possibilité de *Tenter votre Chance* pour essayer de réduire la gravité de votre blessure. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à limiter l'impact du coup et vous regagnez 1 point d'ENDURANCE (c'est-à-dire que la blessure infligée par votre adversaire ne vous aura coûté qu'un seul point d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels). Si vous êtes Malchanceux, en revanche, le coup que vous avez reçu se révèle plus rude qu'il n'y paraissait et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire, c'est-à-dire 3 en tout au lieu de 2. Et n'oubliez jamais qu'il vous faudra réduire d'un point votre total de CHANCE chaque fois que vous la tenterez, quel que soit le résultat obtenu.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Votre total d'HABILETÉ ne changera guère au long de votre aventure, mais il se peut qu'à l'occasion il subisse quelques modifications. Des indications particulières vous seront alors données en temps opportun. Une Arme Magique augmentera peut-être vos points d'HABILETÉ, mais n'oubliez pas qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois. Vous n'aurez donc pas le droit d'augmenter deux fois votre total d'HABILETÉ sous le prétexte que vous possédez deux épées magiques ! Et souvenez-vous que vos points d'HABILETÉ ne peuvent pas dépasser votre total de départ, sauf instructions contraires.

Endurance et Provisions

Votre total d'ENDURANCE, en revanche, subira de nombreuses modifications au cours des combats que vous livrerez et des exploits qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du terme de votre quête, il se peut que votre total d'ENDURANCE soit dangereusement bas : les combats deviendront alors plus périlleux que jamais et vous devrez redoubler de prudence.

Dans un sac à dos, on peut mettre une quantité de Provisions équivalant à 12 repas, pas un de plus. Mais au début de votre aventure, vous n'aurez pas de sac à dos : à vous de trouver l'argent pour en acheter un ! Sinon, les Provisions que vous pourrez emporter se réduiront à 4 repas. Vous aurez le droit de vous reposer et de prendre un repas quand bon vous semblera, sauf pendant les combats. Il est strictement interdit, toutefois, de prendre plus d'un repas à la fois ! Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Chaque fois que vous mangerez, vous augmenterez donc de 4 points votre total d'ENDURANCE et vous diminuerez d'une unité le nombre de repas disponibles. Une case spéciale de votre *Feuille d'Aventure* est réservée à vos Provisions

: tenez-la à jour avec le plus grand soin. Et n'oubliez pas que votre voyage sera long, vous devrez donc faire attention à vos vivres ! N'oubliez pas non plus que votre total d'ENDURANCE ne peut dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission, sauf instructions contraires.

Souvent, vous serez obligé de prendre un repas, soit au cours d'une étape longue et difficile, soit après avoir accompli une tâche particulièrement épuisante. Chaque fois que cette obligation vous sera imposée, vous devrez réduire d'une unité le total de vos Provisions, si tant est qu'il vous en reste. Si, en revanche, les vivres vous font défaut, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE pour n'avoir pas pu manger. Prendre un repas lorsque vous y êtes contraint ne vous rend aucun point d'ENDURANCE. Cela vous évite simplement d'en perdre davantage pour cause de sous-alimentation !

Chance

Votre total de CHANCE diminuera régulièrement au fur et à mesure que vous la tenterez, mais la fortune, parfois, vous sourira et vous aurez alors l'occasion de regagner des points (les détails nécessaires vous seront donnés lorsque le cas se présentera). Comme pour l'HABILETÉ et l'ENDURANCE, votre total de CHANCE ne pourra excéder vos points de départ, sauf instructions contraires.

Votre équipement

La mission que vous allez entreprendre est quelque peu inhabituelle : au départ, en effet, vous ne disposerez de rien d'autre que de vos seuls vêtements ! Vous n'aurez ni vivres, ni accessoires, ni arme, et vous ne pourrez compter que sur votre intelligence, votre ruse et vos Capacités (voir plus loin) pour vous procurer l'équipement dont vous aurez besoin. Trouver l'argent nécessaire à cela constitue une partie essentielle de votre mission et vous devrez tenir vos comptes avec le plus grand soin en notant, dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*, le détail

des sommes dépensées pour acheter le matériel qui vous fait si cruellement défaut. Bien entendu, vous inscrirez aussi, dans la case Équipement, chaque objet que vous aurez acquis. Si vous livrez un combat sans être muni d'une arme et d'une cuirasse, vous serez pénalisé. Sans cuirasse ni bouclier, vous devrez réduire de 2 points votre total d'HABILETÉ lorsque vous affronterez un adversaire, car vous deviendrez alors une cible facile pour ce dernier. Bien entendu, dès que vous vous serez procuré une cuirasse et un bouclier, vous retrouverez votre total habituel d'HABILETÉ. De même, si vous ne disposez d'aucune arme, vous n'aurez que vos poings pour vous battre, ce qui limitera la force de vos coups. Ainsi, lorsque vous frapperez un adversaire à mains nues, vous ne réduirez que d'un seul point son total d'ENDURANCE, au lieu de 2 si vous combattiez avec une épée. Si vous décidez d'avoir recours à la CHANCE pour augmenter l'impact d'un coup de poing, sachez que si vous êtes Chanceux, la blessure infligée coûtera 2 points à votre adversaire (au lieu de 4 si vous aviez eu une épée à la main). Si vous êtes Malchanceux, en revanche, votre poing aura manqué son but et la créature ne perdra aucun point d'ENDURANCE.

Les **capacités**

Vous êtes un aventurier accompli, aussi professionnel que chevronné, et vous faites preuve de qualités remarquables dont la plupart des autres guerriers sont dépourvus - c'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles on vous a confié la périlleuse mission que vous allez entreprendre ! Ces qualités, cette expérience, se manifestent à travers certaines Capacités bien particulières qui n'appartiennent qu'à vous et qu'il vous revient de choisir vous-même dans la liste ci-dessous. Vous en choisirez trois en toute liberté, mais pas une de plus ! Dans certaines situations, il vous sera demandé si vous possédez telle ou telle Capacité, et l'expérience vous apprendra très vite les effets de chacune d'elles. Pour l'instant, cependant, la brève description qui en est faite devra vous suffire à faire votre choix. Bien entendu, si vous décidez de mener plusieurs fois cette mission, vous aurez tout loisir, à chaque nouveau départ, de choisir des

Capacités différentes. Vous pourrez ainsi faire l'expérience de toutes les Capacités possibles ! A présent, lisez attentivement les descriptions qui suivent et choisissez les trois Capacités que vous désirez acquérir. Lorsque votre choix sera fait, vous les inscrirez dans la case prévue à cet effet, sur votre *Feuille d'Aventure*.

Hypersensibilité auditive

Cette Capacité vous permet d'entendre les sons les plus imperceptibles. Vous pourrez ainsi saisir des bribes de conversations, même chuchotées, et entendre derrière des portes des bruits infimes qui vous renseigneront sur ce qui se trame dans l'ombre...

Communication animale

Grâce à cette Capacité, vous aurez une sensibilité particulière au monde animal. De ce fait, vous serez beaucoup plus habile que d'autres à monter à cheval ou à dos de chameau, par exemple, et vous aurez la faculté de comprendre les raisons précises du comportement de tel ou tel animal croisé sur votre route - ce qui peut vous fournir, à l'occasion, des indices précieux !

Nyctalopie

Cette Capacité vous donne une vision nocturne d'une exceptionnelle acuité et vous permet de combattre dans l'obscurité avec autant d'efficacité qu'en plein jour. En temps normal, vous seriez singulièrement désavantagé si vous deviez affronter un adversaire dans les ténèbres ; mais grâce à cette Capacité, vous sentirez chaque mouvement de votre ennemi et vous pourrez lui porter des coups avec beaucoup plus de précision que n'importe quel autre guerrier confronté aux mêmes conditions.

Escalade

Grâce à cette Capacité, vous êtes en mesure d'escalader murailles, faces rocheuses et autres sommets. Si de tels exercices

vous sont imposés, vous aurez les meilleures chances de les accomplir avec succès. Et si d'aventure vous étiez contraint de prendre la fuite par les toits, sachez que cette Capacité vous serait fort utile !

Mobilité silencieuse

Voilà une Capacité qui vous rend maître dans l'art de passer sans vous faire remarquer à proximité de personnages ou de créatures que vous préféreriez éviter ! Vous aurez ainsi la faculté de ne pas vous faire repérer par les gardes et autres sentinelles, de ne pas attirer l'attention de créatures endormies ou regardant ailleurs, etc. Attention, cependant, car cette Capacité n'est pas toujours efficace : en effet, s'il est facile de marcher silencieusement sur du sable, il est en revanche beaucoup plus hasardeux de traverser une clairière jonchée de brindilles bien craquantes...

Filature

Une telle Capacité vous donne la faculté de suivre n'importe qui, homme ou créature, à la trace en examinant des empreintes de pied, de sabot ou de quoi que ce soit d'autre ; l'indice le plus infime suffira à vous mettre sur une piste. Vous disposerez d'une sorte de « sixième sens » qui se révélera particulièrement efficace lorsqu'il s'agira de deviner dans quelle direction se trouvent tels personnage, créature ou objet. N'oubliez pas pour autant que le succès couronnera à coup sûr vos recherches : certes, il est aisé de pister une grosse créature sur une surface sablonneuse, mais suivre quelqu'un dans la cohue d'une grande ville est autrement plus difficile, voire impossible ! Grâce à cette Capacité, cependant, vous augmenterez sensiblement vos chances de réussite.

La mauvaise réputation

Pour mettre la main sur l'Équipement dont vous aurez le plus urgent besoin au cours des étapes ultérieures de votre mission, vous allez devoir vous livrer à des activités peu licites. Vous risquez ainsi d'éveiller l'attention de la police chargée de maintenir un semblant d'ordre dans la cité hostile où vous vous apprêtez à pénétrer. Cette cité - Ashkyos est son nom - est un endroit peu recommandable. Elle est même le lieu privilégié de l'ignominie et de l'abjection. Aussi sa police ferme-t-elle volontiers les yeux sur les délits mineurs qui y sont monnaie courante. Vous avez donc de bonnes chances d'échapper à sa vigilance, mais jusqu'à un certain point seulement. Lorsque vous entrerez dans la ville, vous y serez un personnage parfaitement anonyme, un simple visiteur parmi d'autres, et votre RÉPUTATION sera égale à zéro. Mais si, par malchance, vous êtes pris en flagrant délit, alors que vous violez les lois locales, vous gagnerez, bien malgré vous, des points de (mauvaise) RÉPUTATION (les détails vous seront donnés en temps utile). Les autorités d'Ashkyos ont coutume de s'intéresser de près aux étrangers qui se font un peu trop remarquer. De ce fait, si vos actions attirent l'attention du public, vos points de RÉPUTATION augmenteront, au risque de vous créer, tôt ou tard, de fâcheux ennuis. Sachez notamment que si vos points de RÉPUTATION atteignent un total de 8 ou plus, vous serez obligé de quitter la ville à l'instant même pour continuer votre mission hors de son enceinte. Ce qui serait fort dommageable, en vérité, car plus vous resterez à Ashkyos, plus vous aurez d'occasions de vous procurer de l'argent et de réunir un Équipement d'une qualité digne des exploits qui vous attendent ! Aussi, réfléchissez bien avant de vous lancer dans des activités illégales, et surtout, ne vous faites pas prendre ! Au fur et à mesure que votre aventure se déroulera, toutes les indications vous seront données quant à l'évolution de votre RÉPUTATION, il est donc inutile de s'y attarder pour le moment. Rappelez-vous simplement que vous devrez faire preuve d'une

extrême prudence quand il s'agira de trouver des moyens de gagner de l'argent dans l'infâme cité que vous allez bientôt découvrir !

Quelques conseils... pour finir !

Votre voyage sera semé d'embûches, n'en doutez pas, et il se peut fort bien que votre mission échoue dès la première tentative. Pour mettre toutes les chances de votre côté, prenez des notes et dessinez une carte à mesure que vous progresserez - cette carte vous sera précieuse si vous voulez jouer à nouveau, elle vous permettra de vous rendre plus rapidement dans des régions encore inexplorées. Chaque fois que vous arrivez quelque part et que vous rencontrez un homme ou une créature, notez soigneusement le nom de l'endroit et celui de l'être rencontré, ainsi que ses caractéristiques s'il y a lieu : ces renseignements vous seront très utiles. Certains endroits ne recèlent rien d'intéressant. En revanche, ils sont truffés de pièges et les créatures qui les habitent ne vous manifesteront pas la moindre bienveillance. Parfois, vous prendrez peut-être de mauvaises directions et, même si vous vous rapprochez de votre destination finale, il n'est pas dit que vous trouverez ce que vous cherchez.

Ne gaspillez pas votre capital de CHANCE. Tentez-la le moins souvent possible lorsque vous n'y êtes pas obligé. En général, vous ne devriez *Tenter votre Chance* lors d'un combat qu'en toute dernière extrémité, lorsque c'est devenu une question de vie ou de mort. Inutile de *Tenter votre Chance* pour aggraver une blessure infligée à un ennemi, à moins que vous ne le jugiez vraiment indispensable. Vos points de CHANCE sont précieux ! Les paragraphes qui composent ce livre ne doivent jamais être lus dans leur continuité : l'histoire, alors, n'aurait aucun sens. Vous ne devez lire que les paragraphes auxquels on vous renvoie. Lire les autres ne ferait que vous jeter dans la plus grande confusion et diminuerait l'intérêt du jeu en détruisant l'effet de surprise.

Le meilleur moyen de réussir dans votre entreprise consiste à prendre le moins de risques possible -chaque joueur, même si les dés ne lui ont pas été favorables lors du calcul de ses points de départ, devrait être en mesure d'arriver à ses fins et de conquérir la gloire qui s'attache au succès d'une telle mission.

Et, maintenant, à vous de jouer ! Puissent les dieux vous être favorables et veiller à votre bonne fortune tout au long du rude voyage qui vous attend !



Le Sceptre du Commandement

Il n'est pas courant pour un guerrier - fût-il aussi brillant que vous - d'être invité à une réunion de sorciers. Et pourtant c'est le cas : vous avez été convoqué sans un mot d'explication, et, à votre arrivée, vous les voyez tous réunis autour du lit de mort d'un vénérable Grand Mage à l'agonie. L'heure est grave, à n'en pas douter !

- C'était un Tueur Astral... murmure le vieillard d'une voix faible. Il était trop tard pour jeter le sort qui aurait pu l'arrêter. Tout est allé si vite...

Le mourant est soudain pris d'une quinte de toux et parvient péniblement à cracher un peu de sang dans le bol que lui tend l'un des guérisseurs rassemblés à son chevet.

- Nous avons échoué... reprend-il, mais sa voix s'étouffe dans un nouvel accès de toux.

Un jeune sorcier pose la main sur le front brûlant du vieillard au visage sillonné de rides et lui murmure quelques mots de consolation :

- C'était impossible à prévoir, dit-il. Il y a des lustres qu'on n'avait vu semblable vilenie.

- Le Sceptre a été volé ! Ah, si seulement nous avions eu le pouvoir de détruire cet objet infernal ! A présent, il est entre les mains d'un être maléfique, doué d'une puissance peu commune...

L'un des guérisseurs, vêtu d'une longue tige grise, prend la main du vieillard et le conjure de se reposer. Mais l'effort que le Grand Mage a dû fournir pour parler semble avoir épuisé ses dernières forces, car bientôt sa tête retombe sur l'oreiller et ses yeux se ferment lentement tandis qu'il marmonne encore quelques paroles inaudibles. Vous quittez alors la pièce en compagnie du jeune sorcier. Pendant un long moment, vous restez tous deux

sans parler, puis il se tourne lentement vers vous, le visage grave :

- Cet homme était le plus savant de notre confrérie, vous confie-t-il. Moi, Ambéron, je lui dois beaucoup. Il fut mon plus grand maître. Telle une chandelle dans la tempête, son pouvoir résistait sans faiblir aux forces maléfiques qui travaillent à notre perte. Il faut retrouver ce Sceptre. C'est le Sceptre du Commandement, l'un des grands Sceptres traditionnels de la Puissance. En de mauvaises mains, il peut servir à unir les forces du mal et du chaos qui sont généralement divisées et se combattent les unes les autres. Quiconque a le pouvoir d'envoyer un Tueur Astral a également celui d'utiliser le Sceptre à cette fin. Le désastre qu'un tel mage pourrait provoquer dépasse l'imagination. Le ton et le regard d'Ambéron, le jeune sorcier, la précipitation avec laquelle on vous a fait venir au sein de cette assemblée ne peuvent laisser aucun doute : votre interlocuteur n'a pas exagéré, la situation est bel et bien tragique.

- Mais puisque tout cela est du domaine de la magie, pourquoi avoir fait appel à moi ? Je ne suis qu'un simple guerrier... faites-vous observer.

- Un « simple » guerrier? s'indigne Ambéron. N'y a-t-il pas des géants qui parlent de vous avec terreur ?

- Oui... c'est possible, reconnaissez-vous, surpris par le ton de votre interlocuteur.

- Et ce Grand Lombryk cracheur de feu que vous avez terrassé il y a quelques années, ce n'était rien, peut-être? poursuit-il avec emportement.

Vous lui faites remarquer que ce succès était dû pour beaucoup à la chance, mais Ambéron ne veut rien savoir : que vous le vouliez ou non, vous êtes un grand guerrier, un point c'est tout !

- Il nous est impossible d'envoyer un sorcier reprendre le Sceptre, poursuit-il. L'homme qui s'en est emparé sentirait la

présence d'un magicien bien avant qu'il ait pu s'approcher du but. Seul un guerrier peut mener à bien cette mission.

Vous n'avez rien à répliquer à cela ; en revanche, une question vous brûle les lèvres : puisque Ambéron semble décidément savoir beaucoup de choses, peut-être connaît-il aussi le nom de celui qui a volé le Sceptre ?

- Je le connais, en effet, répond le jeune sorcier. Et je sais également où est le Sceptre.

- C'est une bonne chose ! répliquez-vous.

- Une bonne chose ? Vous croyez ? Vous changerez sans doute d'avis lorsque je vous aurai dit qu'il se trouve à Koulgrah, la Terre du Chaos, le Continent Noir, repaire des pires serviteurs du mal, berceau de la sorcellerie la plus infâme, refuge des monstruositées les plus délétères du monde infernal. Voilà qui n'est pas fait pour vous rassurer !

- Pour être plus précis, c'est à Klakduhr que le Sceptre est conservé, poursuit Ambéron, une ville en ruine, grouillante de monstres et de Morts-Vivants.

- Tout cela est charmant, dites-vous d'un ton quelque peu ironique, mais je crois que j'en ai entendu assez.

Ambéron n'est pas du tout décidé à vous laisser repartir, et il vous attrape par le bras avant même que vous ayez eu le temps de faire un pas en direction de la porte.

- Deux de nos éclaireurs ont failli mourir pour recueillir tous ces renseignements. Il ne sera pas dit qu'ils auront pris de tels risques pour rien. Et d'ailleurs, tant que le Sceptre restera à Koulgrah, ni vous ni aucun autre habitant de Titan ne serez en sécurité.

Le regard d'Ambéron exprime la plus totale sincérité. Tout ce qu'il dit est pure vérité et vous ne pouvez demeurer indifférent

aux menaces qui pèsent désormais sur vos compatriotes - et sur vous-même.

- Votre voyage a déjà été organisé, reprend le jeune sorcier. Vous vous rendrez là-bas à bord du *Diablo*, une minable galère commandée par le capitaine Gâtchik. C'est un menteur, un assassin et une brute sadique, mais seuls des personnages de cet acabit consentent encore à faire voile vers Koulgrah. Bien entendu, il n'est pas question de voyager en tant que passager. Vous éveilleriez aussitôt les soupçons. Nous avons trouvé un meilleur moyen : ce soir, vous vous ferez assommer sur les quais par des hommes de Gâtchik en quête de main-d'œuvre, et vous serez embarqué comme galérien pour la prochaine traversée qui aura lieu cette nuit même, avec la marée.

Vous n'en croyez pas vos oreilles.

- Je refuse catégoriquement ! vous exclamez-vous avec indignation.

- Ça m'étonnerait ! réplique sèchement Ambéron. Prenez cela comme un hommage rendu à votre compétence et à votre notoriété : vous êtes le seul à avoir une chance de réussir cette mission, compte

tenu des circonstances. J'ai été clair, me semble-t-il : il faut à tout prix reprendre ce Sceptre. Ambéron accentue sa pression sur votre bras avec une force qui vous surprend de la part d'un jeune homme d'apparence aussi fragile.

- Si vous refusez, poursuit-il, nous devons confier cette tâche à un homme moins expérimenté. Selon toute probabilité, il échouera, et, dans peu de temps, le personnage qui est aujourd'hui en possession du Sceptre aura pris le pouvoir dans notre pays. Ce jour-là, vous serez mort, comme nous tous.

La logique implacable d'Ambéron et son pouvoir de persuasion finissent par vous convaincre. La mine sombre, vous ne pouvez faire autrement que d'accepter la mission, en sachant

pertinemment qu'elle sera la plus difficile d'une existence pourtant bien remplie en matière d'exploits !

- Quand vous serez parvenu à Ashkyos, il faudra vous enfuir du bateau, reprend le jeune homme. Vous n'aurez sans doute pas trop de mal à y parvenir. A ce moment-là, l'équipage sera complètement ivre. Vous devrez ensuite vous procurer une cuirasse, une arme et des vivres. Pour vous rendre à Klakduhr, vous pourrez prendre le bateau qui remonte la rivière de Cendre, mais il vous faudra payer votre passage. Si vous n'avez pas l'or nécessaire à cela, vous devrez chercher un autre moyen d'aller sur place. A propos d'or, il vous appartiendra d'en trouver par vous-même, mais voici qui va vous aider, au début tout au moins.

L'un des autres sorciers vous tend alors une vieille paire de bottes éculées. Vous aider? Ça? Tandis que vous levez sur Ambéron un regard interrogateur, celui-ci prend les bottes et, d'un geste, en dévisse les talons. A l'intérieur de chacun des talons, une petite cavité recèle une Pièce d'Or. Le jeune sorcier vous montre comment visser et dévisser les talons des deux bottes afin d'avoir accès à la précieuse cachette.

- Voici qui vous permettra d'acheter de quoi manger pendant quelques jours, dit-il. Je voudrais à présent vous donner quelques précisions au sujet de l'homme - si vraiment il s'agit d'un homme ! - qui a dérobé le Sceptre du Commandement. Les recherches que nous avons entreprises ont confirmé nos craintes : il s'agit d'un sorcier. Son nom est Shanfeu-Hankohr. Or, curieusement, il a existé, il y a de cela bien longtemps, un sorcier maléfique aux pouvoirs considérables, qui portait le même nom et avait fait alliance avec les Elfes Noirs. Il fut capturé, ainsi que ses complices, et exécuté par une horde de sauvages qui, après l'avoir taillé en pièces, s'amusèrent à regarder les vautours se repaître de ses restes. Tout cela s'est produit il y a environ trois cents ans... Pourtant, le résultat de nos investigations magiques ne laisse plus le moindre doute : *il s'agit bel et bien du même homme qui a pris possession du Sceptre du Commandement.* Mesurez-vous à présent l'extrême gravité du danger qui nous

menace ? Il faut que vous réussissiez à rapporter le Sceptre. De votre victoire dépend notre salut. Vous essayez encore de formuler quelques timides protestations, mais en vain : vous êtes forcé d'accepter leur plan. En espérant que le maigre pécule caché dans les talons de vos bottes suffira à assurer votre survie une fois que vous serez arrivé à Koulgrah - si toutefois vous parvenez jusque-là -, vous quittez les sorciers et vous vous enfoncez dans la nuit noire, en direction des docks. Là, vous faites semblant d'être ivre et vous attendez le coup de gourdin qu'on va vous donner sur la tête avant qu'on vous embarque comme esclave à bord du *Diablo*... Rendez-vous maintenant au [1](#).



1 Ramon subit sans pouvoir se défendre les coups de fouet répétés.

1

Tout s'est passé comme prévu. Le coup de gourdin vous a assommé pour le compte, et lorsque vous avez repris conscience, vous étiez enchaîné sur un banc, contraint désormais de ramer tout le jour en compagnie des autres galériens, vos compagnons d'infortune, pour faire avancer le *Diablo*, l'infernal navire commandé par le capitaine Gâtchik. Vous avez ainsi passé plusieurs jours dans des conditions éprouvantes, avec pour seule nourriture le maigre brouet réservé aux esclaves. Le travail surhumain que vous êtes obligé de fournir ne peut s'accommoder d'une alimentation aussi frugale et vous avez perdu 3 points d'ENDURANCE. Les chaînes qui vous entravent vous laissent tout juste assez de liberté de mouvement pour manier votre aviron. Le pont des rameurs, plongé dans la pénombre, dégage une odeur suffocante de sueur et de pourriture et la promiscuité est insupportable. Ce matin, le lieutenant en second -un Orque d'une laideur repoussante, la peau hérissée de verrues - est d'une humeur exécrationnelle et s'en prend au malheureux enchaîné à côté de vous. Ramon - c'est le nom de votre compagnon - est devenu votre ami au cours de ces épuisantes journées, et voilà qu'il lui faut subir, sans pouvoir se défendre, les coups de fouet répétés de la créature répugnante chargée de vous surveiller. Comment allez-vous réagir devant cette injustice ? Si vous souhaitez ne rien dire et laisser faire jusqu'à ce que l'Orque se lasse enfin, rendez-vous au [375](#). Si vous préférez intervenir pour mettre un terme à ce déchaînement de brutalité, rendez-vous au [62](#).

2

Si vous avez la Capacité d'Hypersensibilité Auditive, rendez-vous au 96. Dans le cas contraire, rendez-vous au [208](#).

3

Votre adversaire disparaît sous vos yeux ! Il s'agit à présent de réfléchir vite et d'agir avec prudence. Vous disposez exactement de trente secondes de répit pour faire une ou plusieurs choses

qui vous aideront à triompher. Vous avez le choix entre : Prendre un repas très rapide. Si vous n'avez plus de Provisions, il y a de quoi manger sur la table. Ce repas occupera entièrement les trente secondes qui vous sont accordées.

Boire une Potion si vous en avez une. Il faut dix secondes pour avaler chaque Potion.

Utilisez un anneau de CHANCE si vous en avez un.

Cette opération vous prendra également dix secondes.

Bénéficier des effets bienfaisants d'un objet magique, si vous en avez. Chaque manipulation d'objet magique durera dix secondes.

Boire un verre de vin que vous irez chercher sur la table. Il vous faudra pour cela dix secondes et vous regagnerez 4 points d'ENDURANCE.

Enfin, vous pouvez feuilleter un livre magique, si vous en avez un, avec l'espoir de trouver dans ses pages une formule qui vous sera utile. Cette lecture occupera l'intégralité des trente secondes. Si tel est votre choix, vous devrez diviser par 3 le nombre figurant dans le titre du livre et vous rendre au paragraphe dont le numéro correspond au résultat obtenu.

Lorsque vous aurez fait ce que vous avez décidé, vous vous rendrez au [68](#).

4

Les ruines de Klakduhr comportent plusieurs centres d'intérêt, et vous auriez tout avantage à dessiner une carte de l'endroit. Vous ne pourrez explorer chaque secteur des ruines qu'une seule fois - à moins qu'une indication contraire vous soit donnée dans l'un des paragraphes à venir. Vous devrez par conséquent noter soigneusement les endroits visités au fur et à mesure de vos investigations. De toute façon, vous n'apprendriez rien de plus si vous retourniez dans un secteur que vous connaissez déjà, il est

donc inutile de revenir sur vos pas, sauf instructions contraires. Lorsque vous aurez exploré l'un ou l'autre des lieux proposés, il vous sera demandé de revenir au présent paragraphe pour choisir une nouvelle direction. Si, après avoir cherché partout, vous n'avez pas réussi à découvrir les Profondeurs Infernales du Maître du Chaos, vous aurez échoué et votre mission alors prendra fin, tout près du but, ce qui sera d'autant plus rageant ! Les différents secteurs des ruines de Klakduhr, avec leur direction indiquée entre parenthèses, sont les suivants :

Les ruines du Sénat (N-O)	Rendez-vous au 42
Les maisons en ruine (O)	Rendez-vous au 155
Le Vieux Temple (S-S-O)	Rendez-vous au 321
Le Mausolée (S)	Rendez-vous au 109
Les Entrepôts (S-E)	Rendez-vous au 146
Le Cotisée en ruine (E-S-E)	Rendez-vous au 356
Le camp des Nomades (E et N-E)	Rendez-vous au 398

Choisissez l'endroit que vous souhaitez découvrir, puis rendez-vous au numéro correspondant.

5

Si vous êtes déjà allé dans les docks, rendez-vous au [262](#). Si c'est la première fois que vous y allez, rendez-vous au [104](#).

6

Poursuivant votre chemin jusqu'à la tombée du jour, vous finissez par trouver un point d'eau fraîche, alimenté par une source souterraine. Vous buvez tout votre soûl, ce qui vous rend 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes par ailleurs obligé de prendre 2 repas avant de vous endormir pour la nuit. Le lendemain, rien d'extraordinaire ne se produit, mais les vautours qui tournent

au-dessus de votre tête semblent de plus en plus optimistes... Si vous possédez l'Anneau d'Énergie, la chaleur n'aura aucun effet sur vous. Dans le cas contraire, elle réduira de 3 points votre total d'ENDURANCE. Cette fois encore, vous êtes obligé de prendre deux repas au cours de la journée. Enfin, le soir venu, vous plongez dans un sommeil profond et bien mérité. Au matin, vous vous rendez au [341](#).

7

Vous payez les deux Pièces d'Or. Aussitôt, Galloti s'approprie les œufs et s'allonge dessus, les couvrant soigneusement de sa fourrure. - Profitons un peu du soleil, dit-il alors d'un air détaché, comme si son comportement n'avait rien que de très normal.

Décidément, cette créature vous semble bien étrange ! Galloti se met ensuite à vous raconter sa vie. Il a eu de nombreux maîtres, dit-il, des chasseurs, des sages, des chefs nomades... Certes, tout cela ne vous apprend rien d'intéressant pour la suite de votre mission mais ce moment de détente n'est pas pour vous déplaire ! Galloti vous apprend aussi qu'il adore couper la tête des serpents d'un coup de ses dents pointues, ce qui peut toujours être utile à l'occasion ! La conversation se poursuit sur le même ton nonchalant et vous prenez plaisir à écouter ce curieux animal vous raconter quelques anecdotes de son existence. Intrigués par le spectacle que vous offrez en devisant ainsi au soleil, plusieurs passants s'arrêtent et vous observent d'un air amusé ou surpris. Vous gagnez ainsi un point de RÉPUTATION dont vous vous seriez volontiers passé ! Soudain, Galloti se trémousse un peu, comme si quelque chose le démangeait, puis il se lève. - Ce n'est pas vraiment dans mes habitudes, dit-il alors d'un air dégagé, mais je crois que ça valait la peine. En principe, nous devrions en tirer un peu d'or. A ce moment vous vous apercevez que la chaleur de son pelage a fait éclore les œufs ! Deux petits oiseaux aux plumes multicolores, étincelant sous le soleil, émergent des coquilles brisées et se mettent à pépier joyeusement. Leur chant mélodieux et la splendeur de leur plumage attirent aussitôt

l'attention des badauds. Et bientôt, on vous demande s'ils sont à vendre. Plusieurs passants, hommes et femmes, ouvrent leurs bourses et vous proposent des Pièces d'Or en échange des deux poussins. Vous arrivez à les vendre pour 10 Pièces d'Or, sous le regard satisfait de la mangouste (inscrivez cette somme sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous à présent au [193](#).

8

Le marchand se confond en remerciements et vous offre 4 Pièces d'Or pour vous récompenser de vos efforts. Rendez-vous au [394](#).

9

S'il vous est déjà arrivé, sur cette même Place des Fêtes, de combattre un gladiateur, rendez-vous au [314](#). Si vous n'avez jamais livré un tel combat, rendez-vous au [208](#).

10

Vous allez devoir *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [359](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [112](#).

11

Un allié invisible est venu à votre aide ! Vous êtes à présent à deux contre un, ce qui change quelque peu les règles de l'affrontement. Ainsi, à chaque Assaut, vous lancerez les dés pour chacun des trois combattants. Celui qui aura la Force d'Attaque la plus élevée aura réussi à porter un coup. Si c'est vous ou votre allié qui êtes dans ce cas, le Nécro-pathe aura été blessé. Si c'est lui que les dés favorisent, vous serez le seul à avoir reçu un coup. Notez que le total d'HABiLETÉ de votre partenaire invisible s'élève à 10. Si le Nécropathe est vaincu, rendez-vous au [177](#).



12 Vous êtes pris au piège dans un cul-de-sac par les
gardes armés de glaives.

12

Impossible de fuir : vous êtes pris au piège dans un cul-de-sac par les deux gardes armés de glaives. Le rictus diabolique qui déforme leur visage en dit long sur leurs instincts sanguinaires ! Vous devrez les affronter l'un après l'autre et ce sera un rude combat !

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	7	7
Second GARDE	8	6

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [271](#).

13

L'insupportable chaleur vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve ainsi réduit à zéro, tant mieux pour les vautours : ils

auront de quoi faire bombance ! Mais si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [329](#).

14

Vous vous sentez tout à fait déplacé dans cet endroit et vous décidez de vous en aller. Mais à ce moment, un serveur s'approche de vous et vous explique avec la plus exquise politesse qu'un client de l'établissement aurait besoin de vos compétences. L'homme, en effet, a un peu trop bu. Il craint de rentrer seul et souhaiterait trouver un garde du corps pour le ramener chez lui. Bien entendu, ce petit service sera rémunéré. - Pardonnez mon audace, mais j'ai pensé que ce genre de tâche pouvait convenir à un homme de votre... disons, de votre trempe... déclare le serveur d'un ton quelque peu méprisant. Si vous souhaitez accepter cette offre, rendez-vous au [184](#). Si vous préférez refuser, rendez-vous au [242](#).

15

En voyant le serpent approcher, votre chameau prend peur et recule. Vous parvenez cependant à le maîtriser et vous l'obligez à avancer de nouveau en contournant le serpent qui n'insiste pas et vous laisse partir. Soulagé, vous pouvez à présent poursuivre votre chemin en vous rendant au [183](#).

16

Vous trouvez dans ses poches une bourse contenant 5 Pièces d'Or que vous vous appropriez. Vous répugnez à dérober quoi que ce soit d'autre à cette créature de l'Enfer, mais sait-on jamais ? Peut-être découvrirez-vous quelque objet de valeur en continuant à fouiller son cadavre... Rendez-vous au [179](#).

17

En jetant un coup d'œil alentour, vous remarquez un homme gros et laid, écumant de rage, qui donne des coups de pied à une mangouste qu'il tient en laisse. Le petit animal se recroqueville pour essayer d'échapper tant bien que mal à ce déchaînement de brutalité. Vous vous approchez, en espérant que votre regard réprobateur incitera l'homme à se calmer ; c'est ce qui se passe, en effet. Dans un dernier élan de fureur, il crache rageusement, puis se tourne vers vous :

- Sale bestiole ! s'exclame-t-il en donnant encore un vague coup de pied à la mangouste. Elle est dressée, à ce qu'il paraît ! Elle sait faire des tours, on m'a dit ! Mais ses tours, je les attends encore, moi ! Il vous regarde alors avec attention, et soudain, son œil s'éclaire d'une lueur éloquente. De toute évidence, il voit en vous le jobard idéal susceptible de le débarrasser de son encombrant animal.

- Mais, dites donc, j'y pense tout d'un coup : peut-être que ça pourrait vous intéresser de racheter ce sac à puces ? Pour 3 Pièces d'Or, il est à vous ! Ça vous fera un bon pâté et, avec la peau, vous aurez de quoi fabriquer une jolie paire de gants !

Si vous avez la Capacité de Communication Animale, rendez-vous au [144](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [249](#).

18

Vous retournez vers la maison, mais il n'y a personne à l'intérieur. Sur le sable, cependant, vous remarquez des traces de pas qui ne sont pas les vôtres. Lancez 2 dés. Si vous avez la Capacité de Filature, vous ôterez 2 au chiffre donné par les dés. Si vous ne l'avez pas, vous ajouterez 2 à ce chiffre. Si le total ainsi obtenu est inférieur ou égal à vos points d'HABiLETÉ, vous pourrez suivre ces traces de pas jusqu'à une autre maison en vous rendant au 30. Si ce total est supérieur à vos points d'HABiLETÉ, il vous sera impossible de suivre cette piste et vous devrez revenir au 4 pour explorer un autre secteur des ruines de Klakduhr.

19

Vous avez maintenant parcouru une bonne distance dans le désert qui s'étend au sud d'Ashkyos. Autour de vous, le sol aride n'a donné naissance qu'à de rares plantes particulièrement tenaces, autour desquelles bourdonnent quelques insectes aux couleurs criardes. La chaleur écrasante du soleil vous incite à la somnolence. C'est sans doute la raison pour laquelle vous n'avez pas tout de suite remarqué la présence du petit serpent vert à bandes jaunes qui vient de surgir d'un amas de rocs et se précipite à présent sur vous. Ses deux crochets aux reflets d'ivoire laissent chacun perler une goutte de venin que vous devinez mortel. Toute modeste que soit sa taille, vous avez devant vous un adversaire redoutable. Si vous voyagez en compagnie de Galloti la mangouste, rendez-vous au [283](#). Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [223](#).

20

Explorer le passage se révèle tout aussi inutile que de fouiller l'arène. Apparemment, il n'y a rien ici, et même s'il y avait quelque chose, vous ne le trouveriez pas dans tout ce sable. Son

épaisseur est telle que vous êtes épuisé d'avoir dû marcher ainsi en vous enfonçant à chaque pas jusqu'à mi-mollet. C'est pourquoi vous voilà obligé de prendre un repas à l'instant même. Vous retournerez ensuite au [4](#).

21

Vous marmonnez quelques paroles embarrassées pour justifier votre répugnance à tuer de sang-froid une créature incapable de se défendre et, curieusement, l'Elfe Noir hoche la tête en signe d'approbation. Vous êtes surpris qu'un être aussi maléfique puisse partager vos sentiments en cette matière. Remarquant votre étonnement, il esquisse un sourire.

- Moi aussi, j'ai un certain sens de l'honneur, assure-t-il. Nous ne suivons pas les mêmes chemins, l'ami, cela ne fait aucun doute. Je suis au service du mal et pas vous. Mais aussi étrange que cela puisse paraître, il se trouve que je suis devenu votre débiteur. Si un jour je dois vous tuer, ce sera au cours d'un combat loyal. Pour l'instant, cependant, je vous dois ceci.

Il prend alors dans une poche de cuir attachée à sa ceinture un flacon en or qu'il vous donne. Ce flacon contient une Potion de Guérison. Lorsque vous la boirez (ce que vous pourrez faire à tout moment, sauf pendant un combat), vous regagnerez 5 points d'ENDURANCE. L'Elfe Noir vous montre aussi un bracelet en bronze finement ciselé que l'un des deux bandits a laissé là. Vous pouvez également prendre ce bracelet en l'inscrivant - ainsi que la Potion -sur votre *Feuille d'Aventure*. L'Elfe Noir se dirige alors vers la porte.

- Un dernier conseil, dit-il encore. Nous avons un ennemi commun : son nom est Fôhrmoll le Nécropathe. Ce soir, je m'occuperai d'un ou deux de ses hommes de main. De votre côté, allez faire un tour dans la Maison de Jeu. Vous y verrez des gnomes qui travaillent pour lui. S'ils vous trouvent sympathique, ils vous inviteront sans doute à participer à une de ces petites

expéditions dont ils ont le secret. Accompagnez-les et vous rencontrerez Fôhrmoll.

N'hésitez pas à le tuer, ainsi, lorsque nous nous rencontrerons à nouveau, nous serons au moins débarrassés de ce charognard !

À peine a-t-il fini de parler que l'Elfe Noir, aussi noir et silencieux que la nuit, a déjà disparu de la pièce. Si vous souhaitez faire un tour à la Maison de Jeu, rendez-vous au [311](#). Si vous pensez qu'il est temps de trouver un endroit où passer la nuit, rendez-vous au [27](#).

22

Vous reculez pour vous mettre hors de portée du Kraken, laissant au capitaine Gâtchik le soin de s'occuper du monstre. Le capitaine n'a d'ailleurs pas besoin de vous. Quelques coups de cimeterre bien placés lui suffisent en effet à couper le tentacule. Ses hommes viennent alors à sa rescousse et taillent en pièces les autres tentacules de la créature. Bientôt, le Kraken est vaincu, mais Gâtchik n'en a pas pour autant terminé avec vous. De son œil unique - l'autre a depuis longtemps quitté son orbite que dissimule un morceau de cuir noir -, il vous lance un regard furieux, tandis que son infernal perroquet s'écrie d'une voix grinçante : « Sous la quille, le ver de terre ! Sous la quille, le résidu de fond de cale ! » Gâtchik approuve la bestiole : tel est le châtiment que mérite un marin qui refuse d'aider son capitaine. Pieds et poings liés, vous êtes alors jeté à l'eau et l'on vous fait passer de force sous la coque du navire. Des centaines de coquillages sont accrochés à la quille et vous déchirent la peau tandis qu'on vous hisse lentement de l'autre côté. Les poumons en feu, le sang battant aux tempes, vous êtes au bord de l'évanouissement. Il vous semble que vous ne pourrez pas survivre à une telle épreuve ; pourtant, au terme d'une longue souffrance, vous émergez à nouveau, avalant une longue bouffée d'air. Ce cruel supplice vous a fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Vous êtes maintenant ramené à bord pour être à nouveau enchaîné à votre banc de galérien. Rendez-vous au [191](#).

23

En vous promenant dans le quartier des entrepôts, vous voyez soudain courir vers vous un jeune garçon qui porte un petit sac. Il file à toutes jambes, poursuivi par un gros marchand au teint rougeaud et deux manœuvres à la forte carrure. « Au voleur ! » s'égosille le marchand, le visage luisant de sueur. Le jeune garçon paraît suffisamment adroit et rapide pour échapper à ses poursuivants, mais vous n'auriez sans doute pas trop de mal à arrêter sa course. Si vous souhaitez capturer le voleur, rendez-vous au [218](#). Si vous préférez le laisser s'enfuir sans intervenir, rendez-vous au [57](#).

24

En inspectant les lieux avec soin, vous finissez par découvrir ce que vous cherchiez : une trappe dissimulée sous un amas de caisses. Malheureusement, l'une de ces caisses vous tombe sur la tête, ce qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Soulevant la trappe avec la plus extrême prudence, vous distinguez alors un petit escalier de pierre qui s'enfonce dans les profondeurs. Une odeur caractéristique de pourriture, et pour tout dire de chaos, vous prend à la gorge. Rendez-vous au [290](#).

25

Vous passez une mauvaise nuit, dormant peu et d'un sommeil agité. Au matin, le temps est gris et humide. Vous décidez alors de rester dans votre cabine pour vous reposer un peu. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [221](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [254](#).

26

Si c'est la première fois que vous allez dans le Vieux Quartier, rendez-vous au [337](#). Si vous y êtes déjà allé et que vous ayez rencontré, à cette occasion, un Nécropathe, rendez-vous au [101](#). Si vous y êtes déjà allé sans rencontrer de Nécropathe, rendez-vous au [351](#).

27

Si vous êtes disposé à payer une Pièce d'Or pour une chambre avec petit déjeuner compris, rendez-vous au [220](#). Si vous êtes trop avare pour cela - ou si vous n'en avez pas les moyens -, rendez-vous au [175](#).

28

Vous dormez paisiblement dans le camp nomade, à l'abri de toutes les créatures de cauchemar qui peuplent les Déserts du Chaos. Vous regagnez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [399](#).

29

En voyant l'amulette, le Zoalinte s'immobilise. « À vos ordres ! À vos ordres ! » gargouillent ses deux têtes à l'unisson. D'un geste, il vous montre alors la porte qu'il est chargé de garder. À ses yeux, il semble que l'amulette soit la preuve que vous êtes un ami de la maison ! Vous pouvez néanmoins attaquer le monstre, si tel est votre désir. Il suffit pour cela de vous rendre au [296](#). Si vous préférez vous diriger vers la porte, rendez-vous au [382](#).

30

Vous pénétrez dans la maison le plus silencieusement possible. Il vous semble alors apercevoir une ombre mouvante sur un mur, à côté d'une volée de marches qui mènent à une cave. L'ombre disparaît dans les profondeurs et vous décidez de descendre les marches à votre tour. La cave est froide et sombre, mais une petite lampe à huile dessine un halo de lumière dans un coin. À la limite de ce cercle lumineux, vous distinguez la haute silhouette d'un homme aux cheveux noirs. Il est vêtu d'une longue robe marron et serre une hache entre ses doigts, en émettant un sifflement menaçant. De toute évidence, votre présence en ce lieu lui paraît des plus inopportunes ! Qu'allez-vous faire ?

Attaquer cet homme Rendez-vous au [324](#) Essayer d'engager la conversation avec lui Rendez-vous au [383](#) Quitter cette maison et explorer un autre secteur des ruines de Klakduhr Rendez-vous au [4](#)

31

Il vous faut quitter Ashkyos à l'instant même. Vous n'avez plus le droit d'acheter le moindre objet ni de vous rendre où que ce soit à l'intérieur de la ville. En revanche, sur le chemin qui vous mène hors de son enceinte, vous pouvez encore acheter des Provisions. Pour chaque Pièce d'Or dépensée, vous obtiendrez l'équivalent de 2 repas. Rendez-vous à présent au [388](#).

32

Le Nécropathe n'est pas très rapide. Ce n'est pas non plus un virtuose dans le maniement des armes, mais les griffes qu'il porte aux mains peuvent vous labourer la peau et vous infliger des blessures aussi profondes que celles causées par une lame. Au surplus, le fait de se trouver parmi des tombes lui donne un surcroît de vitalité, ce qui augmente singulièrement son endurance au combat !

NÉCROPATHE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 15

Si votre total d'ENDURANCE tombe à 4 ou moins, rendez-vous au [372](#). Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [156](#).

33

Les magasins d'alimentation sont nombreux. Vous y trouvez des petits gâteaux, du pain délicieux, des tranches de bœuf assaisonné dans des petits pains au sésame, et bien d'autres choses tout aussi succulentes. On vend également des conserves spéciales pour aventuriers. Avec une Pièce d'Or, vous pouvez acheter de quoi faire 2 repas. N'oubliez pas, cependant, qu'un sac à dos ne peut contenir plus de 12 repas. Et si vous n'avez pas de sac à dos, il vous sera impossible d'emporter plus de 4 repas.

Après avoir fait vos achats - si vous souhaitez en faire -, vous pourrez découvrir d'autres magasins en retournant au [384](#), ou explorer un autre quartier de la ville (rendez-vous dans ce cas au [229](#)).

34

Si vous possédez au moins 4 Pièces d'Or, vous pouvez essayer d'acheter et de revendre de menus objets en espérant réaliser un bénéfice. Si vous ne disposez pas de cette somme, ou si vous ne voulez pas prendre le risque de faire de mauvaises affaires, rendez-vous au 229 pour choisir un autre quartier de la ville où aller.

Si vous souhaitez vous lancer dans le petit commerce, jetez un dé et ôtez de 4 le chiffre obtenu.

Vous saurez alors combien de Pièces d'Or vous aurez gagnées... ou perdues. Car si vous obtenez 5, le résultat de la soustraction sera - 1, vous aurez donc perdu une Pièce. Si vous obtenez 6, vous en aurez perdu 2. Si vous obtenez 3, en revanche, vous aurez gagné une Pièce, et ainsi de suite. Bien entendu, si le dé vous donne 4, vous n'aurez ni gagné ni perdu.

Lorsque vous en aurez fini avec vos petites transactions, vous vous apercevrez qu'un cercle de marchands s'est formé autour de vous. L'un d'eux vous signifie alors en termes dépourvus de toute ambiguïté qu'il est temps de déguerpir. Car les marchands, ici, c'est eux et ils n'aiment pas que des gagne-petit - surtout s'il s'agit d'étrangers -viennent marcher sur leurs plates-bandes ! Cet incident vous fait gagner 1 point de RÉPUTATION et, désormais, vous n'aurez plus le droit de revenir dans cette partie de la ville. Retournez à présent au [229](#) pour choisir un autre quartier à visiter.



35 *Le Troll est doté de deux têtes et d'une queue couverte d'écailles.*

35

La journée du lendemain est plus torride encore que la précédente et vous avancez avec peine sous un soleil de plomb. Certes, vous avez à présent parcouru plus de la moitié du chemin, mais quelle terrible épreuve ! C'est à désespérer ! Aujourd'hui également, vous êtes obligé de prendre 2 repas. Un surplomb rocheux - ils sont rares dans ce désert - vous permet de vous reposer quelques instants à l'ombre. Malheureusement, c'est l'endroit idéal pour vous attaquer par surprise. Et c'est en effet ce qui se produit. Apercevant soudain une ombre qui se dessine sur le sol, vous vous relevez d'un bond, juste à temps pour voir surgir l'énorme Troll, toutes griffes dehors, qui s'apprêtait à bondir sur vous.

Pour comble d'horreur, il s'agit d'un Mutant : il est doté de deux têtes et d'une queue couverte d'écaillés ; son corps se hérissé par endroits d'horribles protubérances, ses bras et ses jambes sont anormalement musclés et l'on peut voir veines et tendons se gonfler sous sa peau verdâtre. Vous allez devoir combattre cette créature rugissante, ce qui ne sera guère aisé. Chaque fois que le Troll vous portera un coup, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le monstre, en raison de la puissance de ses griffes et de ses crocs, vous aura infligé une blessure deux fois plus grave qu'à l'ordinaire : vous perdrez donc 4 points d'ENDURANCE, au lieu de 2.

TROLL A DEUX TÊTES HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [124](#).

36

Un faible bruit vous réveille juste à temps pour voir ramper vers vous un Python d'Eau ! Il vous faut combattre l'énorme reptile en vous rendant au [162](#).

37

En montant dans le canot, vous posez malencontreusement le pied sur le corps d'un homme d'équipage qui dormait là et que vous ne pouviez voir dans l'obscurité. Le marin se réveille en sursaut et se met à hurler : « À l'assassin ! À l'assassin ! À moi ! » D'un violent coup de poing, vous l'assommez pour le compte et vous le jetez à l'eau. Vous mettez ensuite le canot à la mer puis vous ramez de toutes vos forces pour vous éloigner le plus vite possible du *Diablo*. Fort heureusement, la plupart des matelots sont trop ivres pour réagir ; quelques-uns d'entre eux, cependant, lancent des poignards et même un harpon dans votre direction. Avant de disparaître dans l'obscurité, lancez un dé et ajoutez 1 au chiffre obtenu. Le résultat représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous aura fait perdre cette volée de projectiles. Si vous avez survécu, rendez-vous au [199](#).

38

L'homme au teint clair va chercher des consommations au bar tandis que le jeune garçon, sur un ton de conspirateur, vous explique à mi-voix que son complice et lui-même préparent un cambriolage. Il s'agit d'un gros coup qui pourrait bien rapporter des centaines de Pièces d'Or. Lorsque son compagnon revient, vous avalez d'un trait le vin suave et capiteux qu'il vous a apporté. Bientôt, vous éprouvez quelques difficultés à vous concentrer sur les propos de vos deux interlocuteurs... Mais ils sourient, c'est donc que tout va bien... Rendez-vous au [303](#).

39

Vous refusez catégoriquement et vous remontez les marches quatre à quatre pour sortir de la crypte. Mais quelqu'un vous attend au-dehors. Rendez-vous au [135](#).

40

Vous soufflez dans le Sifflet d'Argent, et bientôt, vous voyez arriver la mangouste qui court vous rejoindre. Si vous avez une

marque sur le front, rendez-vous au [226](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [366](#).

41

« Parfait », approuve l'homme. En quelques mots, il vous en dit un peu plus sur son compte. Son nom est Tutu Peyumpo et il exerce la profession de voleur. L'homme vous donne alors une poignée de menue monnaie ; vous pouvez ainsi vous offrir de quoi manger et une tasse de la tisane qu'on a coutume de boire dans la ville. Le repas que vous faites vous permet de regagner 2 points d'ENDURANCE. Confortablement installé à la terrasse d'un restaurant, vous buvez tranquillement votre tisane. Ces quelques heures de repos sont les bienvenues. Vous n'avez plus qu'à attendre patiemment que la nuit tombe... Ponctuel, le petit voleur arrive en même temps que la nuit, porteur d'un sac contenant des pinces, des crochets, des pieds-de-biche, un rouleau de corde et Dieu sait quoi encore... Vous partez alors tous deux le long des rues sombres en direction d'un entrepôt. Lorsque vous arrivez devant le bâtiment, Tutu Peyumpo vous demande de faire le guet pendant qu'il va se mettre au travail. Vous vous postez donc à l'endroit indiqué et vous montez la garde. Si vous avez la Capacité de Nyctalopie, rendez-vous au [291](#). Sinon, rendez-vous au [362](#).

42

Le Sénat est un édifice vaste et majestueux - ou plutôt « était » car il n'en reste plus grand-chose. Au-dessus de la grande porte d'entrée, une inscription, accompagnée d'étranges motifs, est gravée dans la pierre d'un fronton. De l'endroit où vous êtes, vous ne parvenez pas à distinguer ce qui est écrit. Pour parvenir à lire ces lettres, il vous faudrait escalader le bâtiment jusqu'au fronton. Si vous souhaitez essayer de monter là-haut, rendez-vous au [224](#). Si vous préférez entrer directement à l'intérieur de l'édifice, rendez-vous au [106](#).

43

Vous pénétrez prudemment dans la pièce en longeant le mur tandis que l'homme décrit un mouvement inverse, traînant l'Elfe Noir inanimé en direction de la porte. Lorsqu'il l'atteint enfin, il trébuche contre le corps de son complice. Pris de panique, il laisse alors tomber la créature toujours évanouie et se précipite au bas de l'escalier. Inutile d'essayer de le poursuivre, il est trop rapide. Si vous avez déjà rencontré un Elfe Noir au cours de cette aventure, rendez-vous au 100. Dans le cas contraire, rendez-vous au [325](#).

44

- Bon, eh bien, allons-y. Je vais faire mon numéro, soupire Galloti d'un ton peu convaincu. De toute évidence, votre compagnon considère qu'il est au-dessous de sa dignité de se livrer à ce genre d'exhibition. Si vous souhaitez lui épargner cette corvée, rendez-vous au [282](#). Si vous avez vraiment besoin de l'argent qu'il peut vous rapporter, vous lui demanderez de s'exécuter. Rendez-vous alors au [232](#).

45

Vous assommez le misérable ivrogne et vos compagnons d'infortune sont trop heureux de vous aider à l'étrangler. Malheureusement, le premier lieutenant a vu ce qui s'est passé. L'affaire est alors entendue : vous êtes condamné à mort pour l'exemple et, bientôt, vous voilà obligé de marcher sur une planche d'où l'on vous fait tomber à la mer à la pointe d'un sabre. Vous plongez dans l'eau et lorsque vous remontez à la surface pour reprendre votre souffle, vous apercevez une nageoire triangulaire qui se précipite sur vous. C'est un requin ! Vous poussez un hurlement de terreur, puis de douleur en sentant les dents acérées de l'animal se refermer sur vos mollets. Dans quelques instants, vous aurez été dévoré, ce qui aura la fâcheuse conséquence de mettre un terme à votre mission.

46

Vous allez devoir combattre le serpent venimeux. Certes, il ne parviendra pas à vous atteindre très facilement, et ses morsures ne provoqueront, pour l'instant, pas d'autres conséquences que l'habituelle perte de 2 points d'ENDURANCE, mais il se peut que son venin produise des effets tardifs !

SERPENT VENIMEUX HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [211](#).

47

- Poussez-vous, mon brave ! lancez-vous avec toute l'autorité naturelle que vous êtes capable de manifester.

Vous affirmez ensuite du même ton hautain que vous avez rendez-vous à l'intérieur avec quelqu'un de très important. Il vous faut à présent *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [98](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [196](#).

48

Vous éprouvez une certaine répugnance à vous allonger sur le lit infesté de punaises qui trône au milieu de la chambre, mais vous êtes tellement épuisé que vous vous endormez aussitôt. Si vous avez la Capacité d'Hypersensibilité Auditive, rendez-vous au [233](#). Sinon, rendez-vous au [152](#).

49

Vêtu de votre cuirasse, votre épée à la main, vous entrez dans l'arène. La foule assoiffée de sang pousse un long rugissement de satisfaction, impatiente de voir porter les premiers coups. Dans la tribune d'honneur, Levtô Labouath, le dictateur de la ville, un militaire cruel et corrompu, assiste au spectacle avec une joie sadique. Vous tournez autour de votre adversaire en cherchant le



49 *Le gladiateur, sourire aux lèvres, se tient en position de combat.*

meilleur angle d'attaque tandis que le gladiateur, sourire aux lèvres, se tient en position de combat. À vous de jouer, à présent : votre vie est entre vos mains !

GLADIATEUR HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 14

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [389](#).

50

Cet anneau augmente de 2 points votre total d'HABILITÉ ! En la circonstance, vous avez le droit de dépasser votre total de départ. Si vous possédez une arme magique, cette prime vient s'ajouter à celle dont vous bénéficiez déjà ! Votre total d'HABILITÉ peut même dépasser 12, le cas échéant ! Dépêchez-vous de retourner au [267](#) pour décider de ce qu'il convient de faire à présent.

51

Si vous avez la Capacité d'Hypersensibilité Auditive, rendez-vous au [36](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [132](#).

52

Une longue épée à la lame noire et luisante apparaît comme par enchantement et s'abat sur le Nécropathe qui perd aussitôt 2 points d'ENDURANCE. Si ce coup suffit à le tuer, rendez-vous au [177](#). S'il est toujours vivant, rendez-vous au [11](#).

53

La Place des Fêtes est un vaste espace où se pressent saltimbanques, ménestrels, bardes et dresseurs d'animaux qui offrent à la foule rassemblée les divertissements les plus variés. Dans un coin, une estrade entourée de gradins a été aménagée ; des estaminets plus ou moins louches s'alignent alentour et l'on ne compte plus les baraques de planches où se vendent toutes sortes de boissons plus ou moins rafraîchissantes. Dominant l'ensemble, le parc des Gladiateurs occupe une bonne partie de la

place. Si vous êtes en compagnie de Galloti, rendez-vous au 44. Si vous êtes déjà venu ici, rendez-vous au [9](#). Si c'est la première fois que vous êtes là, et sans Galloti, rendez-vous au [2](#).

54

À Rajasta, vous pouvez acheter de quoi manger à un vieil homme défiguré qui saisit avidement vos Pièces d'Or avec ses mains décharnées en forme de serres. Le prix à payer est deux fois plus élevé qu'à l'ordinaire : chaque repas vous coûte en effet une Pièce d'Or, mais vous n'avez pas le choix, il faut payer ou vous passer de Provisions. Si vous décidez d'acheter des vivres, faites les modifications nécessaires dans la case Trésor et Provisions de votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez à présent :

Chercher un endroit où passer la nuit si vous n'avez encore jamais dormi ici Rendez-vous au [166](#)

Aller dans une taverne, si vous ne l'avez pas encore fait Rendez-vous au [272](#)

Essayer d'acheter une monture en prévision du voyage qui vous attend Rendez-vous au [186](#)

Partir pour Klakduhr Rendez-vous au [114](#)

55

Des exclamations diverses retentissent dans la rue et vous voyez tous deux un détachement de gardes se diriger vers l'escalier. L'Elfe Noir, à votre grande surprise, vous adresse alors un sourire. - Je crois que nous n'aurons pas le temps de finir notre petite affaire, dit-il.

Vous êtes tout à fait d'accord avec lui, car si vous poursuiviez le combat, le vainqueur, quel qu'il soit, serait capturé par les gardes qui commencent maintenant à monter les marches. L'Elfe Noir se précipite vers la porte, déroule une corde qu'il porte à la ceinture, murmure quelques mots dans la langue de ses

semblables, puis disparaît ! Il lui a suffi pour cela de saisir une extrémité de la corde qui s'est soudain dressée et l'a propulsé dans les airs. Dieu sait où ! Il s'est littéralement volatilisé tandis que l'écho de ses dernières paroles « Je m'occuperai de vous à Klakduhr ! » retentit encore à vos oreilles. Au fait, et si vous songiez vous aussi à prendre la poudre d'escampette avant qu'il ne soit trop tard ? Si vous avez la Capacité d'Escalade, rendez-vous au [281](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [365](#).

56

Vous donnez la Sphère Sacrée de Hazdur à Baal-Demattsh le Savant. Son visage rayonne de bonheur, et lorsqu'il prend entre ses mains le précieux objet, celui-ci émet soudain un halo de lumière bleue tout en produisant un léger bourdonnement. Ses disciples tombent alors à genoux en marmonnant des prières. Baal-Demattsh dépose délicatement la Sphère sur un coussin de velours et vous déclare que vous lui avez apporté la source de sagesse divine que lui et ses fidèles étaient venus chercher ici.

Le Sage vous bénit, ce qui vous fait gagner 1 point de CHANCE. Il tient également à vous récompenser en vous offrant les objets suivants que vous pouvez prendre en partie ou en totalité, selon vos désirs : une lanterne et de l'huile, un rouleau de corde, une épée et des Provisions équivalant à 6 repas. Il vous fait également don de l'un ou l'autre (à vous de choisir) de ces deux objets magiques : Une Potion d'ENDURANCE qui vous rendra un nombre de points d'ENDURANCE égal à la moitié de votre total de départ (arrondissez au chiffre supérieur si ce total est impair). Vous pourrez boire cette Potion à n'importe quel moment, sauf pendant un combat.

Un cimenterre magique. Cette arme augmentera de 1 point votre total d'HABILETÉ lors des combats au cours desquels vous l'utiliserez. Et, maintenant, réfléchissez bien avant de choisir! Vous pouvez passer la nuit au camp nomade, ce qui vous permettra de regagner 4 points d'ENDURANCE. Au matin, les nomades s'en iront, il vous sera donc impossible de revenir ici.

Retournez à présent au [4](#) pour choisir un autre secteur des ruines de Klakduhr à explorer.



57

Le jeune voleur s'échappe sans difficulté, mais l'un de ses poursuivants s'arrête net et pointe sur vous un doigt frémissant d'indignation : - Vous, là ! Vous auriez pu l'arrêter au lieu de rester planté là comme une asperge ! Vous avez fait exprès de le laisser partir, vous êtes sûrement un voleur, vous aussi !

Des passants se mettent alors à vous dévisager, ce qui vous vaut de gagner 1 point de RÉPUTATION. Vous feriez mieux de quitter le quartier et de choisir un autre secteur de la ville où traîner vos pas. Retournez pour cela au [229](#).

58

Une haute silhouette enveloppée d'une cape noire apparaît soudain dans l'encadrement d'une porte. C'est un être au teint pâle, la peau luisante comme des écailles, et qui dégage une odeur de pourriture. Il s'agit d'un Nécropathe qui serait sans doute ravi de vous transformer en Mort-Vivant pour vous ajouter à sa nombreuse collection ! Si vous avez une marque sur le front, rendez-vous au [133](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [322](#).

59

Le projectile enflammé atterrit sur le pont, juste à côté de vous. Sous le choc, il projette une pluie de débris incandescents qui vous frappent de plein fouet et vous font perdre 8 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [358](#).



60 *La créature assise derrière le comptoir est dotée d'énormes yeux à facettes.*

60

Le seul établissement où il est possible de trouver une chambre s'appelle la Maison de la Peste. C'est un ancien asile destiné jadis aux victimes d'une forme de peste particulièrement redoutable qui rendait fous furieux ceux qu'elle affectait. L'édifice a été transformé par la suite en hôtel. La créature assise derrière le comptoir de la réception est le produit d'une répugnante mutation : elle est dotée d'énormes yeux violets à facettes, semblables à ceux d'un insecte, d'où s'écoule une substance jaunâtre que le monstre essuie de temps à autre d'une patte caoutchouteuse hérissée de poils noirs. Votre réaction de dégoût semble lui faire plaisir ; avec un large sourire, il vous annonce qu'une chambre pour la nuit vous coûtera 2 Pièces d'Or. Si vous disposez de cette somme, vous devriez rester ici, car vous avez bien besoin de sommeil, même si la chambre que la créature vous propose est presque aussi repoussante qu'elle. Après avoir payé les 2 Pièces d'Or, vous vous rendez au 48 pour prendre le repos qui vous est indispensable. Si vous n'avez pas cette somme, ou si vous refusez de la payer, il vous faudra dormir à la belle étoile. Dans ce cas, vous irez vous réfugier dans une rue déserte et vous vous endormirez sur le trottoir, pelotonné dans l'ombre, à l'abri des regards. Rendez-vous alors au [152](#).

61

Vous vous asseyez à la table des gnomes et vous jouez aux dés avec eux ; vous avez de la chance : vous gagnez 2 Pièces d'Or. Au bout d'un moment, deux des gnomes se lèvent pour aller chercher des consommations au bar ; les deux autres se rapprochent alors de vous :

- Vous m'avez l'air d'être un fameux guerrier, dit l'un d'eux à voix basse. On aurait bien besoin de quelqu'un dans votre genre. Si ça vous intéresse, on peut vous proposer un petit travail à faire ce soir. Ce n'est pas vraiment très légal, mais vous serez bien payé. Si on allait en discuter dans un endroit tranquille ?

Vous les suivez au dehors, jusque dans une ruelle sombre et déserte.

- Tout ce que vous aurez à faire, reprend le gnome, c'est de monter la garde. Notre patron s'intéresse à... disons, à la recherche scientifique. Il a besoin de quelques ossements qu'on va aller lui chercher au cimetière. Cinq Pièces d'Or pour vous si vous êtes d'accord pour nous accompagner. Si vous souhaitez accepter cette offre, rendez-vous au [273](#). Si vous préférez refuser, rendez-vous au [293](#).

62

Vous criez à l'Orque d'arrêter ses mauvais traitements, mais le monstre, loin de se laisser impressionner, se tourne vers vous avec un rictus cruel et vous inflige la même correction qu'à Ramon. Les terribles coups de fouet vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Lorsqu'il en a terminé, l'Orque, soufflant et jurant, le teint écarlate, se désintéresse de vous et va martyriser d'autres galériens. Ramon vous chuchote quelques mots à l'oreille pour vous remercier ; si l'Orque avait continué à le fouetter ainsi, il n'aurait peut-être pas survécu, murmure-t-il. Son corps meurtri semble désarticulé et ses yeux fatigués expriment un profond désespoir. Ce cauchemar n'aura donc jamais de fin ? Rendez-vous au [375](#).

63

Une main sèche et ratatinée comme celle d'une momie apparaît soudain dans un halo de lumière et vous saisit l'épaule, du côté où vous tenez votre arme. Son étreinte est si puissante qu'elle vous fait perdre 1 point d'HABILETÉ. Si vous parvenez à tuer votre adversaire, la main mystérieuse disparaîtra tout aussitôt et vous retrouverez votre total d'HABILETÉ tel qu'il était auparavant. De plus, vous devrez lancer un dé à chaque Assaut ; si vous obtenez 1, 2 ou 3, l'étreinte de la main sera tellement puissante que vous perdrez 1 point d'ENDURANCE

supplémentaire, quel que soit celui qui aura remporté l'Assaut. Retournez à présent au [32](#) pour mener le combat à son terme.

64

Le Rince-Meules ne correspond pas du tout à ce que vous imaginiez. Son nom est trompeur : il s'agit en fait d'un établissement de grande classe dans lequel vous aurez du mal à pénétrer avec votre tenue négligée. L'entrée est en effet gardée par un portier à la forte carrure, chargé d'écarter les importuns. Apparemment c'est un homme, mais il semble bien qu'il soit quelque peu mâtiné de Troll. Qu'allez-vous faire ?

Lui donner de l'argent en espérant ainsi qu'il vous laissera entrer Rendez-vous au [259](#) Essayer de l'impressionner en vous faisant passer pour quelqu'un d'important Rendez-vous au [47](#) Aller plutôt au bar du Koala Rendez-vous au [360](#) Aller faire un tour dans la Maison de Jeu Rendez-vous au [311](#)

65

Vous avez le temps de tirer 3 carreaux d'arbalète sur la même cible. Pour chaque tir, lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, vous avez fait mouche. Si ce total est supérieur, vous aurez raté votre coup. Si vous faites mouche deux fois, vous aurez tué un daim et vous pourrez récupérer vos carreaux. Si vous ne parvenez pas à atteindre deux fois votre cible, le daim vous échappera et vous ne retrouverez même pas vos carreaux qui se seront perdus dans la nature. Vous devrez alors les supprimer de la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez réussi à tuer un daim, rendez-vous au [312](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [190](#).

66

Si vous voulez faire quelques courses de dernière minute, vous en aurez la possibilité en vous rendant au [384](#). Mais attention, une fois vos achats terminés, vous devrez obligatoirement vous rendre au [388](#) et nulle part ailleurs (notez bien ce numéro pour

ne pas l'oublier). Si vous n'avez pas besoin de faire un tour dans les magasins, c'est dès maintenant que vous vous rendez au [388](#).

67

La fléchette vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE, mais il y a plus grave : elle est empoisonnée et vous vous sentez tomber en avant tandis que vous perdez connaissance. Rendez-vous au [303](#).

68

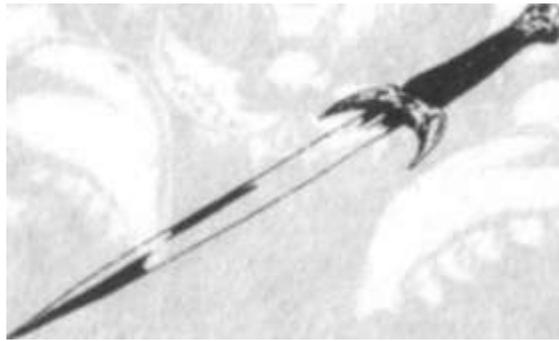
Shanfeu-Hankohr réapparaît. L'amulette qu'il porte au cou s'éclaire d'une lueur diffuse tandis que son corps se matérialise à nouveau. Votre combat reprend, mais vous devez ajouter 6 points au total d'ENDURANCE qui était le sien au moment où il a disparu car, pendant son absence, il a réussi à guérir par magie quelques-unes de ses blessures. Retournez à présent au [289](#) pour continuer le combat. Si vous parvenez à tuer votre adversaire, vous vous rendez alors au [349](#) (notez bien ce numéro).

69

Lorsque vous boirez cette Potion d'ENDURANCE, vous regagnez un nombre de points d'ENDURANCE égal à la moitié du total que vous aviez au départ de l'aventure (vous arrondirez au chiffre supérieur si ce total était impair). Par exemple, si vous disposiez d'un total initial de 19 points, cette Potion vous rendrait 10 points d'ENDURANCE perdus. Vous pouvez la boire à tout moment, sauf pendant un combat. Retournez maintenant au [275](#).

En tournant le coin d'un hangar, vous tombez nez à nez avec... le capitaine Gâtchik ! Impossible de se tromper : le carré de cuir noir sur son œil mort, sa jambe de bois, et le cimenterre qu'il tient dans sa grosse main noueuse ne peuvent laisser aucun doute sur son identité.

- Alors, tu pensais pouvoir t'échapper, gronde-t-il avec fureur en brandissant son arme. Les hommes qui l'accompagnent commencent à former un cercle autour de vous. Si vous souhaitez engager le combat, rendez-vous au [93](#). Si vous préférez prendre la fuite, dépêchez-vous de vous rendre au [385](#).



Vous vous trouvez face à un gigantesque scorpion à dix pattes doté de pinces verdâtres. Sa longue queue noire recourbée au-dessus de sa carapace se termine par un dard écarlate à trois piquants. Le dos de la créature est hérissé d'épaisses pointes noires d'où s'échappe une substance laiteuse qui enveloppe les flancs du monstre d'une sorte de membrane gluante et pestilentielle. Le monstre n'est pas prompt à réagir lorsqu'il vous voit surgir devant lui ; vous avez donc le temps de vous enfuir sans subir le moindre dommage. Si tel est votre désir, retournez au 4 pour choisir un autre endroit où aller. Si, en revanche, vous souhaitez rester ici et combattre le scorpion, rendez-vous au [97](#).



71 Vous vous trouvez devant un gigantesque scorpion à dix pattes doté de pinces verdâtres.

72

Qu'allez-vous faire pour essayer de vous tirer de ce mauvais pas ?

Combattre les inconnus Rendez-vous au [371](#)

Essayer de les amadouer Rendez-vous au [176](#)

Leur proposer de l'argent pour qu'ils vous laissent tranquille Rendez-vous au [350](#)

Leur montrer un objet qui pourrait les impressionner Rendez-vous au [142](#)

73

Si vous êtes obligé de partir (parce que vos points de RÉPUTATION atteignent un total de 8 ou plus), rendez-vous au [31](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [66](#).

74

Si vous avez la Capacité de Communication Animale, rendez-vous au [165](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [369](#).

75

Vous hissez sur votre épaule le cadavre de l'Orque et vous remontez les marches qui mènent au dehors. Là, quelqu'un vous attend ! Rendez-vous au [135](#) pour faire sa connaissance.

76

En posant malencontreusement le pied sur une pierre cachée par le sable, vous vous tordez la cheville et vous vous cognez contre une colonne. Sous le choc, la colonne se renverse sur vous en vous donnant un rude coup dans les côtes. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous souhaitez continuer à explorer les environs, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez quitter le Colisée et faire un tour ailleurs, retournez au [4](#).

77

Un beau jour, l'infamale traversée arrive enfin à son terme ! Lorsque la vigie crie « Terre ! », les hommes d'équipage célèbrent aussitôt l'événement en s'enivrant avec conviction. Le *Diablo* entre alors dans l'estuaire qui mène à Ashkyos et jette l'ancre à proximité de la ville. Les galériens sont délivrés de leurs chaînes, mais on vous attache les uns aux autres avec une corde, et les panneaux d'écouille sont verrouillés pour vous empêcher de sortir. Vous n'avez pas trop de mal à vous défaire de vos liens, mais il vous est beaucoup plus difficile d'ouvrir les écoutilles. Perplexe, vous vous demandez comment faire pour sortir d'ici lorsque, par chance, quelques hommes d'équipage en quête de distraction décident de venir s'amuser à donner des coups de fouet aux galériens. Ils sont complètement ivres et laissent ouverte l'écouille par laquelle ils sont descendus, ce qui vous permet de vous glisser au-dehors sans qu'ils vous remarquent. Vous voici à présent sur le pont du navire. Si vous avez la Capacité de Mobilité Silencieuse, rendez-vous au [244](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [138](#).

78

Un peu de gibier serait le bienvenu, mais il vous est impossible d'attraper le moindre daim. Les vautours qui tournent au-dessus de votre tête semblent ricaner... Vos malheurs les enchantent ! Rendez-vous au [190](#).

79

La Manticore décrit un cercle au-dessus de votre tête et vous décoche encore quelques épines. Lancez deux dés quatre fois de suite. Chaque fois que le chiffre obtenu sera supérieur à votre total d'HABiLETÉ, vous aurez reçu une épine et vous perdrez 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous aurez jeté les dés à quatre reprises, la créature du Chaos se posera devant vous et vous devrez alors la combattre en vous rendant au [102](#).

80

Vous vous approchez de l'homme à la cape sombre, mais ce dernier devine aussitôt vos intentions. Il dégaine alors un long poignard à la lame recourbée et se précipite sur vous en grondant. Pas de chance ! Vous vous êtes attaqué à un tueur à gages qui vient de recevoir le prix d'un de ses forfaits. Il vous faut à présent le combattre. Au cours des trois premiers Assauts, vous perdrez 4 points d'ENDURANCE chaque fois que sa Force d'Attaque sera supérieure à la vôtre, à cause du poison dont la lame de son poignard est enduite. À partir du quatrième Assaut, le combat reprendra un cours normal et vous ne perdrez plus que 2 points d'ENDURANCE si vous êtes touché.

TUEUR A GAGES HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [348](#).

81

Le visage sillonné de cicatrices, l'œil mauvais, le capitaine Transhcek lance un juron sonore, crache par terre, puis se précipite sur vous en brandissant son sabre. Voilà un combat qui promet d'être rude !

CAPITAINE TRANSHCEK HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [201](#).

82

Après avoir parcouru quelques mètres sur la corniche, vous arrivez devant une porte entrouverte. Vous jetez un coup d'œil par l'entrebâillement : dans une pièce aux murs de pierre brute sont alignées d'énormes jarres remplies de boue. De grosses louches en fer et des seaux sont posés à côté. Il fait chaud et une odeur de levure, qui n'est d'ailleurs pas désagréable, se dégage de l'endroit. Vous voyez alors un mutant entrer dans la pièce. Il prend une louche, verse de la boue dans un seau, puis disparaît



82 Dans une pièce aux murs de pierre brute sont alignées d'énormes jarres remplies de boue.

de votre champ de vision. Quelques instants plus tard, vous entendez, en provenance de la fosse, un remue-ménage peu ragoûtant : la Chose émet des bruits de succion, de mastication, de déglutition et bien d'autres borborygmes sur lesquels il est inutile de s'attarder. Apparemment, la créature se nourrit de cette boue. Dans ce cas, peut-être pour-riez-vous en manger aussi ? Qu'allez-vous faire ?

Entrer dans la pièce et manger un peu de la mixture Rendez-vous au [339](#) Vous diriger vers la herse Rendez-vous au [352](#) Revenir sur vos pas et suivre la corniche vers la droite (si vous n'avez pas encore pris ce chemin) Rendez-vous au [117](#)

83

En fouillant les corps du kidnappeur et de son complice, vous découvrez en tout 4 Pièces d'Or. Vous essayez de trouver d'autres objets de valeur, mais bientôt, vous entendez des cris au dehors. Vous jetez un coup d'oeil derrière vous et vous voyez alors arriver un détachement de gardes qui s'apprêtent à monter l'escalier. Impossible de les combattre, ils sont trop nombreux. Si vous avez la Capacité d'Escalade, rendez-vous au [281](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [365](#).

84

Vous déclarez à l'homme à la hache que vous n'avez nulle intention de l'attaquer. Celui-ci, alors, abaisse son arme, l'air soudain plus détendu. Il se présente sous le nom de Kanyan-Happu et vous explique qu'il est à la recherche d'un livre magique. Il semble qu'il soit parfaitement au courant de l'objet de votre mission, car il vous précise aussitôt qu'il n'a nulle intention de chercher querelle au Maître du Chaos. Il sait cependant où se situe l'entrée des Entrailles du Chaos. Il est d'ailleurs tout disposé à vous indiquer l'endroit ; il vous prévient même qu'un piège vous y attend, devant une certaine porte. Pour l'instant, il ne veut vous donner aucun détail, mais il vous en dira plus si jamais vous lui apportez le livre qu'il cherche. Si ce

volume est déjà en votre possession, et que vous souhaitez le lui donner, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre que comporte le titre de l'ouvrage. Si vous possédez ce livre mais que vous ne vouliez pas le lui remettre, vous pouvez soit attaquer cet homme (en vous rendant au [324](#)), soit retourner au [4](#) pour explorer un autre secteur des ruines de Klakduhr. Enfin, si vous n'avez pas ce livre, vous pouvez promettre à Kanyan-Happu de l'aider à le retrouver ; rendez-vous dans ce cas au [338](#). Si vous ne souhaitez pas lui apporter votre aide, retournez au [4](#) pour choisir un autre secteur des ruines de Klakduhr à explorer.

85

Arrivé au bas des marches, vous vous trouvez devant une porte fermée que vous n'avez aucun mal à forcer. Vous découvrez alors une petite pièce dont les murs sont couverts de rayonnages sur lesquels s'alignent livres et manuscrits. Vous sentez cependant que cet endroit est le repaire d'une créature portant la marque du Chaos ! Si vous avez une lanterne, rendez-vous au [71](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [198](#).



86

Vous passez la journée dans un entrepôt à manipuler de lourdes caisses. C'est un rude labeur, mais on vous nourrit bien et vous recevez 4 Pièces d'Or en salaire. On vous donne également un endroit où passer la nuit ; vous regagnez 4 points d'ENDURANCE. Au matin, vous pourrez rester dans ce quartier en vous rendant au [279](#). Si vous préférez aller ailleurs, retournez au [229](#) pour choisir un autre secteur.

87

Vous vous asseyez pour observer d'un peu plus près les autres clients, mais bientôt un colosse velu et à la mine patibulaire se précipite vers vous.

- Dites-donc, vous ! lance-t-il. Ici, c'est réservé aux gens qui boivent ! Si vous n'avez pas soif, fichez le camp !

Qu'allez-vous faire ?

Commander du vin blanc Rendez-vous au [212](#) Commander du vin rouge Rendez-vous au [113](#) Aller au Rince-Meules Rendez-vous au [64](#) Aller plutôt à la Maison de Jeu Rendez-vous au [311](#)

88

Votre coup inflige au Démon la perte habituelle de points d'ENDURANCE. Votre arme est donc efficace contre lui. Retournez à présent au [302](#) pour terminer le combat.

89

Vous décidez de trouver un endroit où vous pourrez dormir confortablement. Vous louez une chambre dans un hôtel éloigné du Vieux Quartier et vous payez la Pièce d'Or qu'on vous demande. Hélas, vous passez une très mauvaise nuit et vous ne regagnez aucun point d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [287](#).

90

Vous prenez vos jambes à votre cou, mais au moment même où vous atteignez la porte, un Elfe Noir surgit et s'empare du Sceptre que vous avez sottement laissé derrière vous ! Dans un grand éclat de rire, l'Elfe s'enfuit en grimpant le long d'une corde magique grâce à laquelle il disparaît soudain, Dieu sait où. Votre poltronnerie va recevoir son juste prix : un groupe de mutants se précipite en effet le long du couloir. Brandissant haches et

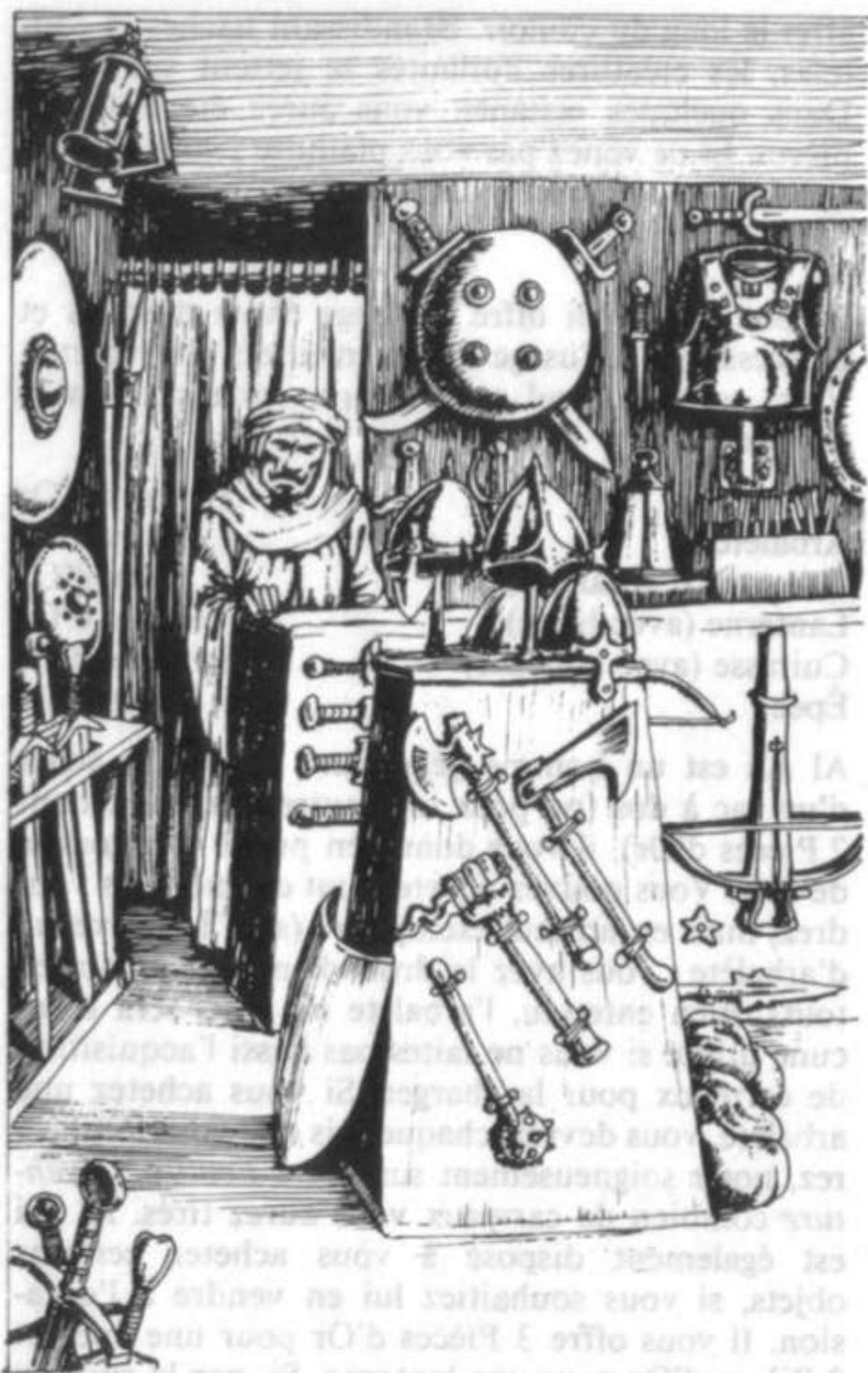
coutelas, les créatures hurlantes se jettent sur vous. Dans quelques instants, vous aurez été taillé en pièces. Et ne venez pas vous plaindre : vous n'aviez qu'à pas vous montrer si pleutre !

91

Le Sheikh Al Ali offre un large choix d'armes et d'accessoires à l'usage des aventuriers chevronnés. Voici ce qu'il vend avec le prix correspondant à chaque article :

Sac à dos	2 Pièces d'Or
Arbalète	4 Pièces d'Or
Carreaux d'arbalète (5)	1 Pièce d'Or
Lanterne (avec huile)	4 Pièces d'Or
Cuirasse (avec bouclier)	8 Pièces d'Or
Épée	5 Pièces d'Or

Al Ali est un homme généreux : pour tout achat d'un sac à dos (ou pour tout autre achat excédant 2 Pièces d'Or), il vous donne en prime une gourde de cuir. Vous pouvez acheter tout ce que vous voudrez, mais en un seul exemplaire (sauf les carreaux d'arbalète : vous avez le droit d'en acheter dix en tout). Bien entendu, l'arbalète ne vous sera d'aucune utilité si vous ne faites pas aussi l'acquisition de carreaux pour la charger. Si vous achetez une arbalète, vous devrez, chaque fois que vous l'utiliserez, noter soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure* combien de carreaux vous aurez tirés. Al Ali est également disposé à vous acheter certains objets, si vous souhaitez lui en vendre à l'occasion. Il vous offre 3 Pièces d'Or pour une épée et 2 Pièces d'Or pour une lanterne. Si, par la suite, il vous arrivait de trouver une épée ou une lanterne dont vous n'auriez que faire pour cause de double emploi, vous pourriez toujours revenir ici et la revendre à ce sympathique marchand. Sachez maintenant que certains des achats que vous allez peut-être faire vont attirer



91 Le Sheik Al Ali offre un large choix d'armes et d'accessoires pour aventuriers.

l'attention sur vous. Vous gagnerez ainsi 1 point de RÉPUTATION pour l'acquisition de chacun des objets suivants : arbalète, cuirasse et épée. Si vous avez autre chose à acheter, retournez au [384](#) pour choisir un autre magasin. Si vous avez terminé vos courses, retournez au [229](#).

92

Une colonne en équilibre instable vacille et tombe soudain sur vous. Fort heureusement, vous avez de bons réflexes et vous faites un bond de côté une fraction de seconde avant qu'elle ne s'effondre à l'endroit précis où vous vous trouviez ! Cette bonne fortune vous fait gagner 1 point de CHANCE. Dans sa chute, la colonne a soulevé un nuage de sable et de poussière qui vous prend à la gorge. Vous attendez que le nuage se dissipe, puis vous décidez de ce que vous allez faire à présent. Si vous souhaitez continuer à examiner les colonnes et le passage qu'elles délimitent, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez explorer un autre secteur des ruines de Klakduhr, rendez-vous au [4](#).

93

Les hommes d'équipage du capitaine Gâtchik n'ont apparemment pas l'intention d'intervenir. Ils éprouvent pour cette brute sadique autant de haine que vous. Inutile cependant d'essayer de fuir car vous êtes cerné et les hommes du capitaine se font une joie d'assister au combat qui va vous opposer. Il ne vous reste donc plus qu'à vous battre !

CAPITAINE GÂTCHIK HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 11

Hélas, la malchance veut qu'un perroquet fou, posé sur l'épaule d'un marin, s'envole soudain et se précipite sur vous en essayant de détourner votre attention. Que faire ? Vous pouvez décider de ne pas prêter attention au perroquet et vous lancer tout de suite à l'assaut du capitaine, mais dans ce cas, votre total d'HABILITÉ sera réduit de 1 point jusqu'au terme du combat. Si vous préférez vous débarrasser d'abord du perroquet, vous pourrez le faire en deux coups. Mais pendant ce temps-là, le capitaine vous aura

également frappé deux fois, ce qui vous aura fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Choisissez à présent ce qui vous semble préférable, puis menez le combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [278](#).

94

Si vous avez la Capacité de Communication Animale, rendez-vous au [15](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [171](#).

95

Cette horreur du Chaos s'écrase sur votre visage avec un bruit mou. L'épais mucus qui recouvre la chose vous aveugle et ses tentacules s'enroulent autour de votre gorge. Vous sentez des épines chercher votre veine jugulaire tandis que les pulsations du monstre s'accroissent : de toute évidence, la perspective de s'abreuver d'un sang tiède et nourrissant excite sa voracité ! Après une courte lutte, vous parvenez à vous débarrasser de l'immonde création de Shanfeu-Hankohr, mais les efforts que vous avez dû fournir vous ont fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Vous vous retrouvez maintenant face à votre ennemi qui arbore un sourire narquois en brandissant son arme ! Rendez-vous au [289](#).

96

Vous observez ce qui se passe autour de vous en écoutant les musiciens et en regardant le spectacle qu'offre une troupe de jongleurs et de gnomes vêtus de couleurs éclatantes ; avec une habileté prodigieuse, ils lancent - et rattrapent - une multitude d'assiettes et de balles multicolores. Puis, soudain, vous saisissez quelques bribes d'une conversation : « Ce soir au Rince-Meules... des fléchettes empoisonnées... le Maître a donné l'ordre de kidnapper... » Vous regardez alentour et vous voyez deux hommes vêtus de veste en cuir s'éloigner dans des directions opposées. Quelques instants plus tard, ils se sont perdus dans la foule. Qu'allez-vous faire à présent ?

Rester sur la place Rendez-vous au [9](#)

Demander à des passants s'ils connaissent le Rince-Meules Rendez-vous au [168](#)

Explorer un autre quartier Rendez-vous au [229](#)

97

Vous allez devoir affronter un Scorpion Mutant, ce qui ne sera pas de tout repos ! Chaque fois que votre adversaire remportera un Assaut, vous lancerez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, vous aurez été piqué par le dard du monstre et la blessure reçue sera deux fois plus grave : elle vous coûtera 4 points d'ENDURANCE au lieu de 2.

SCORPION MUTANT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [236](#).

98

Impressionné par votre aplomb, le portier s'efface et vous laisse entrer en vous gratifiant d'un grognement respectueux. Rendez-vous à présent au [148](#).

99

Vous donnez à manger au mutant affamé (supprimez un repas dans la case Provisions de votre *Feuille d'Aventure*). Après s'être rassasiée, la créature émet une éructation satisfaite et ne se fait pas prier pour vous dire tout ce qu'elle sait de Klakduhr. Lorsqu'il était encore un Orque normal, le monstre a été capturé par d'autres mutants au service d'un sorcier démoniaque. Il fut ensuite emmené dans les Entrailles du Chaos, sous les ruines de Klakduhr ; à ce moment-là, cependant, il était inconscient, il ne peut donc pas dire où se trouve l'entrée de ces profondeurs infernales. Le sorcier qui y règne a pour spécialité de créer toutes sortes d'abominables créatures mutantes et, en quelques

semaines, les bras et la tête du malheureux Orque avaient perdu leur forme habituelle pour devenir les monstruosités que vous avez sous les yeux. Un peu plus tard, l'Orque parvint à s'enfuir et s'éloigna le plus possible de Klakduhr en direction du nord. Votre pitoyable interlocuteur n'a pas grand-chose d'autre à vous dire ; il sait simplement qu'un groupe de nomades est en marche vers les ruines ; ils vont y faire une sorte de pèlerinage sacré pour y chercher un objet magique sur lequel il est bien incapable de vous donner la moindre précision.

Vous avez passé tant de temps à vous entretenir avec la créature que l'aube approche à présent. Par manque de sommeil, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous liez les membres de l'Orque sans trop serrer les nœuds ; ainsi, il pourra se détacher tout seul, mais cela lui pendra suffisamment de temps pour que vous puissiez mettre une bonne distance entre lui et vous ! Poursuivez maintenant votre voyage en vous rendant au [390](#).

100

Vous regardez à présent le visage de l'Elfe et vous reconnaissez aussitôt la créature que vous aviez déjà vue à bord du *Diablo*. Mais même si les Elfes sont maléfiques par nature, vous ne pouvez vous résoudre à tuer un être qui n'a pas la possibilité de se défendre, ce serait un acte vil et lâche. Vous préférez fouiller le corps de l'homme que vous avez vaincu, tout en surveillant l'Elfe du coin de l'œil. Rendez-vous au [325](#).

101

Le Vieux Quartier grouille de gardes en armes. Tout le monde ici parle avec indignation d'un forfait commis par des gnomes et un de leurs complices humains. Vous préférez alors vous éclipser. Hélas, il est trop tard : un capitaine de la garde vous aperçoit et se met à hurler des ordres pour qu'on vous arrête. Pris de panique, vous prenez vos jambes à votre cou, mais vous êtes rattrapé et l'on vous jette dans un cul-de-basse-fosse où vous

voilà condamné à finir vos jours. Il va sans dire que votre aventure se termine ici.

102

La Manticore du Chaos est plus jeune que la plupart de ses semblables ; elle n'a pas encore atteint sa taille adulte, mais elle n'en est pas moins un adversaire redoutable avec ses griffes tranchantes comme des rasoirs.

MANTICORE DU CHAOS HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [251](#).

103

Vous êtes convaincu que la Clé de Fer peut ouvrir la herse - mais que se passera-t-il si le piège se déclenche ? Vous allez devoir prendre un risque : vous êtes en effet obligé d'ouvrir la herse. Mais pendant que vous tournerez la clé dans la serrure, vous aurez le droit de tenir dans votre autre main l'objet de votre choix. Notez l'objet que vous aurez décidé de prendre pour vous protéger, puis rendez-vous au [280](#).

104

Les docks grouillent d'une foule de marins et de débardeurs d'origines diverses et souvent douteuses : car aux êtres humains se mêlent bon nombre d'Orques, et l'on voit même çà et là quelques Ogres, sans compter un petit groupe de créatures dont il semble bien difficile de déterminer la nature exacte... Ce spectacle vous fait frissonner de dégoût et vous détournez les yeux. Quelques loups de mer complètement ivres se battent en poussant des jurons, mais vous n'y prêtez pas attention. Vous vous intéressez plutôt à une silhouette que vous venez d'apercevoir dans une allée étroite, derrière un hangar. C'est un homme vêtu d'une longue cape sombre. Il tend un paquet à un nain qui lui donne une bourse en échange. L'homme ouvre alors la bourse et se met à compter les pièces qu'elle contient. A

distance, vous percevez l'éclat caractéristique de l'or qui étincelle au soleil. Bientôt, l'homme à la longue cape referme la bourse et le nain disparaît dans l'ombre de l'allée. Si vous souhaitez essayer de voler cet or, rendez-vous au [80](#). Si vous préférez ne pas vous en occuper et continuer à explorer les alentours, rendez-vous au [70](#).

105

Vous parvenez à arracher d'un coup sec l'anneau de Shanfeu-Hankohr. Le mage pousse alors un hurlement de rage, se lève d'un bond et s'écarte de vous. Si vous souhaitez l'attaquer immédiatement, rendez* vous au [187](#). Si vous préférez passer d'abord l'anneau à votre doigt, vous donnerez le temps à Shanfeu-Hankohr de mettre un peu plus de distance entre lui et vous. Si vous estimez que ce risque vaut la peine d'être pris, rendez-vous au [241](#).

106

À l'intérieur de l'édifice, le sol est jonché de débris de statues. Des chaises et des tables - ou plutôt ce qu'il en reste ! - sont disposées par endroits, mais elles sont tellement vermoulues qu'un courant d'air suffirait à les faire tomber en poussière. Vous voyez même quelques livres qui traînent ici ou là, mais leurs pages ont été depuis longtemps rongées par la chaleur et les insectes. À l'autre bout de la salle dans laquelle vous vous trouvez, un escalier descend au sous-sol. Il vous faudrait une lanterne pour aller voir où il mène, mais ce n'est pas absolument nécessaire. Vous pouvez très bien descendre les marches, tout en sachant que le manque de lumière risque de vous faire tomber dans des pièges ou de vous mettre en mauvaise posture face à d'éventuelles créatures tapies dans l'obscurité. Car il vous semble bien avoir entendu une sorte de grattement sur la pierre, quelque part au bas de l'escalier. Si vous souhaitez descendre les marches, rendez-vous au [85](#). Si vous préférez quitter les lieux et explorer un autre secteur des ruines de Klakduhr, retournez au 4. Si vous partez parce que vous n'avez pas de lanterne, vous aurez le droit

de revenir ici un peu plus tard, si vous en trouvez une entre-temps.

107

Au moment où vous engloutissez le dernier morceau de perroquet, le capitaine descend sur le pont des rameurs et voit les quelques plumes qui vous restent dans les mains. Dans un accès de fureur, il saisit alors son cimeterre et vous tranche le cou, ce qui a l'inconvénient d'être très douloureux et de mettre un terme à votre aventure.

108

La douleur est si intense que vous vous évanouissez. Le terrible venin vous fait perdre 5 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette pénible épreuve, vous vous réveillerez la tête lourde et les membres engourdis, mais vous serez en mesure de poursuivre votre chemin en vous rendant au [183](#).

109

Les lourdes portes de pierre qui donnent accès au Mausolée sont très difficiles à ouvrir. L'effort qu'il vous faut fournir pour les forcer est tel que vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous parvenez enfin à les franchir, vous découvrez une grande salle remplie de tombes en marbre et de sarcophages. Un large escalier mène au sous-sol ; vous remarquez également quelques lanternes accrochées aux murs. Il reste un peu d'huile dans chacune d'elles et vous pouvez en prendre une si vous n'en possédez pas encore (vous l'inscrivez alors dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*). Vous descendez à présent les marches et vous arrivez sur un palier qui donne, à gauche et à droite, sur des caveaux. Il règne ici un silence inquiétant, troublé par le bruit de vos pas qui résonnent en un long écho sur le sol de pierre glacée.



109 *Deux squelettes armés de haches de pierre surgissent soudain de l'ombre*

Vous vous demandez dans quelle direction poursuivre votre chemin lorsque deux squelettes armés de haches de pierre surgissent soudain de l'ombre et se précipitent sur vous. Il vous faut les combattre tous les deux ensemble. A chaque Assaut, vous calculerez votre Force d'Attaque et celle de chacun des deux squelettes. Si c'est vous qui avez la Force d'Attaque la plus élevée, vous aurez porté un coup à l'un ou l'autre des squelettes, à votre choix. Si c'est l'un des deux squelettes qui a la Force d'Attaque la plus élevée, vous aurez reçu un coup. Bien entendu, lorsque vous aurez réussi à vous débarrasser de l'un de vos adversaires, vous affronterez l'autre en combat singulier, comme à l'ordinaire.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SQUELETTE	6	5
Second SQUELETTE	6	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous aussitôt au [333](#).

110

Bien que vous ne soyez pas un sorcier, vous ouvrez par hasard le livre à une bonne page : l'étrange formule qu'elle contient - et que vous balbutiez tant bien que mal - est un Sortilège de Régénération qui vous permet de reprendre 10 points d'ENDURANCE (sans dépasser votre total de départ). Cette bonne fortune vous fait également gagner 2 points de CHANCE. Rendez-vous à présent au [68](#).

111

Tutu Peyumpo boit une tasse de thé en votre compagnie.

- Je n'ai pas beaucoup de temps à vous accorder, dit-il. J'ai un petit travail à faire ce matin, mais cette fois, je n'aurai pas besoin de votre aide. Il vous donne cependant quelques renseignements sur Ashkyos. Ce qu'il vous dit de la police locale ou de Levô Labouath, l'implacable dictateur qui fait régner sa loi sur la ville,

ne vous apprend pas grand-chose que vous ne sachiez déjà. En revanche, il vous fournit d'autres informations qui vous semblent plus dignes d'intérêt. Tout d'abord. Tutu Peyumpo a vu la veille un Elfe Noir qui se renseignait sur les horaires des bateaux à destination de Rajasta. Les Elfes Noirs sont rares sur le territoire de Koulgrah ! Votre ami le voleur vous dit également que si vous cherchez encore du travail, vous pourriez proposer vos services à un Nécropathe qui est arrivé récemment en ville. - Il m'a demandé si je ne voulais pas piller quelques tombes pour son compte, mais ce n'est pas vraiment ma spécialité. En tout cas, il paye bien. Si ça vous dit, allez donc faire un tour à la Salle de Jeu, dans le Vieux Quartier. C'est au bout de la rue. Il est temps à présent de prendre congé de votre hôte. Que souhaitez-vous faire ?

Aller au marché pour vendre votre safran Rendez-vous au [240](#)

Aller dans le Vieux Quartier Rendez-vous au [26](#)

Aller dans un autre secteur de la ville Rendez-vous au [229](#)

112

Il vous est impossible de distinguer quoi que ce soit dans ces ténèbres ; de peur de tomber sur d'autres créatures cachées dans l'obscurité, vous préférez quitter les lieux en retournant au [4](#) pour choisir un autre secteur des ruines de Klakduhr à explorer.

113

Vous payez une Pièce d'Or et on vous sert un verre de vin que vous allez boire à une table d'angle. Quelques instants plus tard, un homme au teint clair habillé d'une longue cape et un jeune homme blond élégamment vêtu d'un pantalon bleu et d'une veste grise s'approchent de vous et viennent s'asseoir à votre table. A voix basse, ils vous déclarent qu'ils auraient besoin d'un « ami » pour les aider à mener à bien un petit projet qu'ils ont en tête. Tout à fait illégal, certes, mais très lucratif! - On pourrait discuter de tout ça autour d'un verre, dit le plus jeune d'un ton cordial.

C'est nous qui vous l'offrons, bien entendu ! Que souhaitez-vous faire ?

Accepter le verre qu'on vous propose Rendez-vous au [38](#)

Aller au Rince-Meules Rendez-vous au [64](#)

Aller plutôt à la Salle de Jeu Rendez-vous au [311](#)

114

Avez-vous dormi à Rajasta ? Si oui, rendez-vous au [327](#). Dans le cas contraire, vous devrez prendre le risque de dormir à la belle étoile, car vous êtes exténué. Rendez-vous alors au [152](#), en espérant que vous passerez une nuit paisible... ou du moins pas trop agitée !

115

Vous ramassez l'épée du monstre que vous pouvez conserver si vous n'avez pas encore d'arme (vous l'inscrivez alors dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*). Les Orques sont sans nul doute des créatures malfaisantes et cruelles, mais il est bien difficile de ne pas éprouver un peu de pitié pour cet être lamentable, maintenant que vous avez surmonté le dégoût qu'inspire son apparence. A votre grande surprise, le monstre, entre deux gémissements, marmonne quelques paroles que vous parvenez à comprendre. Il tient à vous remercier de l'avoir épargné et murmure d'un ton plaintif qu'il est affamé, car il n'a rien trouvé à manger depuis qu'il s'est enfui de l'enfer de Klakduhr. Klakduhr ! Cette piteuse créature est donc allée là-bas... Si vous êtes disposé à nourrir le monstre, rendez-vous au [99](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [200](#).

116

Si c'est la première fois que vous allez dans le quartier du Marché, rendez-vous au [17](#). Si vous y êtes déjà venu, vous irez à présent flâner du côté de la Place des Fêtes en vous rendant au [53](#).

117

Vous avancez prudemment le long de la corniche jusqu'à la porte ouverte et vous jetez un coup d'oeil à l'intérieur de la pièce. L'endroit est rempli d'armes : épées, coutelas, hallebardes, casse-tête, massues et autres haches de guerre. Vous apercevez également un homme vêtu d'une cuirasse, une épée à la main et coiffé d'un étrange casque. L'homme est debout, de profil par rapport à vous, et ne vous a pas vu, mais vous jugez préférable de reculer d'un pas pour ne pas risquer d'être découvert. Qu'allez-vous faire à présent ?

Revenir sur vos pas et suivre la corniche vers la gauche (si vous ne l'avez pas déjà fait) Rendez-vous au [82](#) Essayer d'atteindre la herse en passant devant la porte sans vous faire remarquer Rendez-vous au [332](#) Attaquer l'homme au casque Rendez-vous au [248](#)

118

D'un coup de pied, vous ouvrez la porte qui se trouve en haut de l'escalier et vous entrez dans une pièce où vous attend un spectacle surprenant. Un petit homme aux cheveux noirs et luisants, vêtu d'une tunique de cuir, se tient face à vous, le dos contre le mur opposé. Il serre dans sa main le manche d'un long poignard dont il appuie la lame sur la gorge d'un Elfe Noir évanoui, assis sur une chaise. L'Elfe est penché en avant, et vous ne pouvez distinguer son visage sous son capuchon. - Un geste brusque et je lui tranche la gorge ! s'écrie l'homme, visiblement nerveux. Approchez lentement, très lentement, et longez le mur ! L'homme veut que vous dégagiez la porte pour qu'il puisse s'enfuir de la pièce avec son prisonnier, mais il tient à ce que



118 « Un geste brusque et je lui tranche la gorge ! »
s'écrie l'homme.

vous ne quittez pas son champ de vision. Si vous souhaitez l'attaquer en sachant que votre initiative pourrait bien coûter la vie à l'Elfe Noir, rendez-vous au [210](#). Si vous préférez faire ce que l'homme vous dit, rendez-vous au [43](#).

119

Vous escaladez prestement les caisses puis vous en jetez deux ou trois sur la tête de vos poursuivants qui tombent l'un sur l'autre, assommés pour le compte. Malheureusement, les caisses contiennent des objets fragiles et le marchand à qui elles appartiennent se met à hurler en appelant la police. Un garde arrive alors et voit votre visage. Vous réussissez à vous enfuir sans dommage, mais cette fâcheuse rencontre vous fait gagner 1 point de RÉPUTATION. Retournez à présent au [229](#).

120

Vous prenez l'amulette du sorcier, mais la lueur qu'elle diffusait s'est éteinte à présent, et vous en concluez qu'elle a momentanément perdu ses effets magiques. Il ne vous reste plus qu'à retourner au [267](#) pour achever ce que vous avez à faire.



121

Vous marchandez avec le petit homme. - Cet animal a connu des jours meilleurs ! déclarez-vous d'un ton d'expert. Je vous en offre 10 Pièces d'Or, pas une de plus ! Votre interlocuteur feint la stupéfaction puis lève les bras au ciel en déclarant que, décidément, les étrangers sont tous des fripons qui ne cherchent qu'à ruiner les marchands ! Mais, finalement, vous parvenez à faire baisser le prix du chameau jusqu'à 13 Pièces d'Or. Si vous souhaitez acheter l'animal tout de suite, Belboss vous le gardera dans son écurie jusqu'à ce que vous en ayez besoin (notez la dépense sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous n'avez pas assez d'argent pour le payer, vous pourrez revenir l'acheter plus tard lorsque vous aurez réuni la somme nécessaire. Vous retournez alors à ce même paragraphe (notez bien son numéro). Pour l'instant, si vous souhaitez continuer à faire des courses, rendez-vous au [384](#). Si vous préférez choisir un autre quartier de la ville où traîner vos pas, retournez au [229](#).

122

Au matin, une rosée abondante vous rafraîchit avant que le soleil implacable se lève à nouveau. Cette humidité bienfaisante vous permet de poursuivre votre voyage sans trop souffrir de la chaleur. Vous devriez arriver ce soir à Rajasta, où vous pourrez vous reposer et acheter de quoi manger avant de parcourir la dernière étape de votre voyage vers Klakduhr. Vous vous mettez à présent en chemin, contemplant avec une pointe de lassitude la brume de chaleur qui s'étend jusqu'à l'horizon.

Sans doute aviez-vous l'espoir que la journée se déroulerait sans anicroches ? Eh bien, il vous faut déchanter ! Car au moment où vous contournez un amas rocheux, un être étrange apparaît soudain dans le ciel, au-dessus de votre tête. Cette créature du Chaos a un corps de lion au pelage noir tacheté de blanc, de grandes ailes luisantes, une tête presque humaine et une queue couverte d'écaillés vertes, hérissées de pointes. Il s'agit d'une Manti-core qui, dès qu'elle vous voit, projette sur vous une pluie

d'épines acérées ! Plusieurs de ces épines frappent de plein fouet votre chameau qui tombe raide mort. Vous avez eu le réflexe, quant à vous, de sauter à terre juste à temps pour éviter d'être touché. Si vous avez une arbalète et au moins un carreau, rendez-vous au [192](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [79](#).

123

Le Nécropathe s'écroule à vos pieds. Il est mort. Vous avez débarrassé le monde de ce méprisable serviteur du Mal ! S'il vous a donné de l'argent, rendez-vous au [179](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [16](#).

124

Si vous avez la Capacité de Filature, rendez-vous au [361](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [213](#).

125

Vous essayez de saisir le Sceptre, mais le sorcier est trop rapide pour vous. D'un geste vif, il bondit de son siège et l'amulette qu'il porte au cou émet un violent éclair. Un instant plus tard, Shanfeu-Hankohr se tient debout à l'autre extrémité de la table et brandit le Sceptre, prêt à vous frapper, tandis que vous vous précipitez sur lui pour l'attaquer. Rendez-vous au [163](#).

126

Si vous avez du safran à vendre, rendez-vous au paragraphe dont le numéro est le même que le poids en grammes de la précieuse épice. Si vous n'avez pas de safran, rendez-vous au [116](#).

127

Lancez deux dés, puis ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, vous aurez réussi à vous emparer du casque. Rendez-vous dans ce cas au [286](#). Si le résultat est supérieur à vos points d'HABiLETÉ, vous aurez raté

vosre coup. Le garde aura alors le temps de vous infliger une blessure qui vous coûtera 2 points d'ENDURANCE. Vous pouvez essayer par trois fois de vous saisir du casque, mais à chaque fois que vous échouerez, vous recevrez, sans pouvoir riposter, un coup qui vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous décidez d'affronter le garde à la manière habituelle - ou si, après trois tentatives, vous n'avez pas réussi à lui arracher son casque -, rendez-vous au [159](#).

128

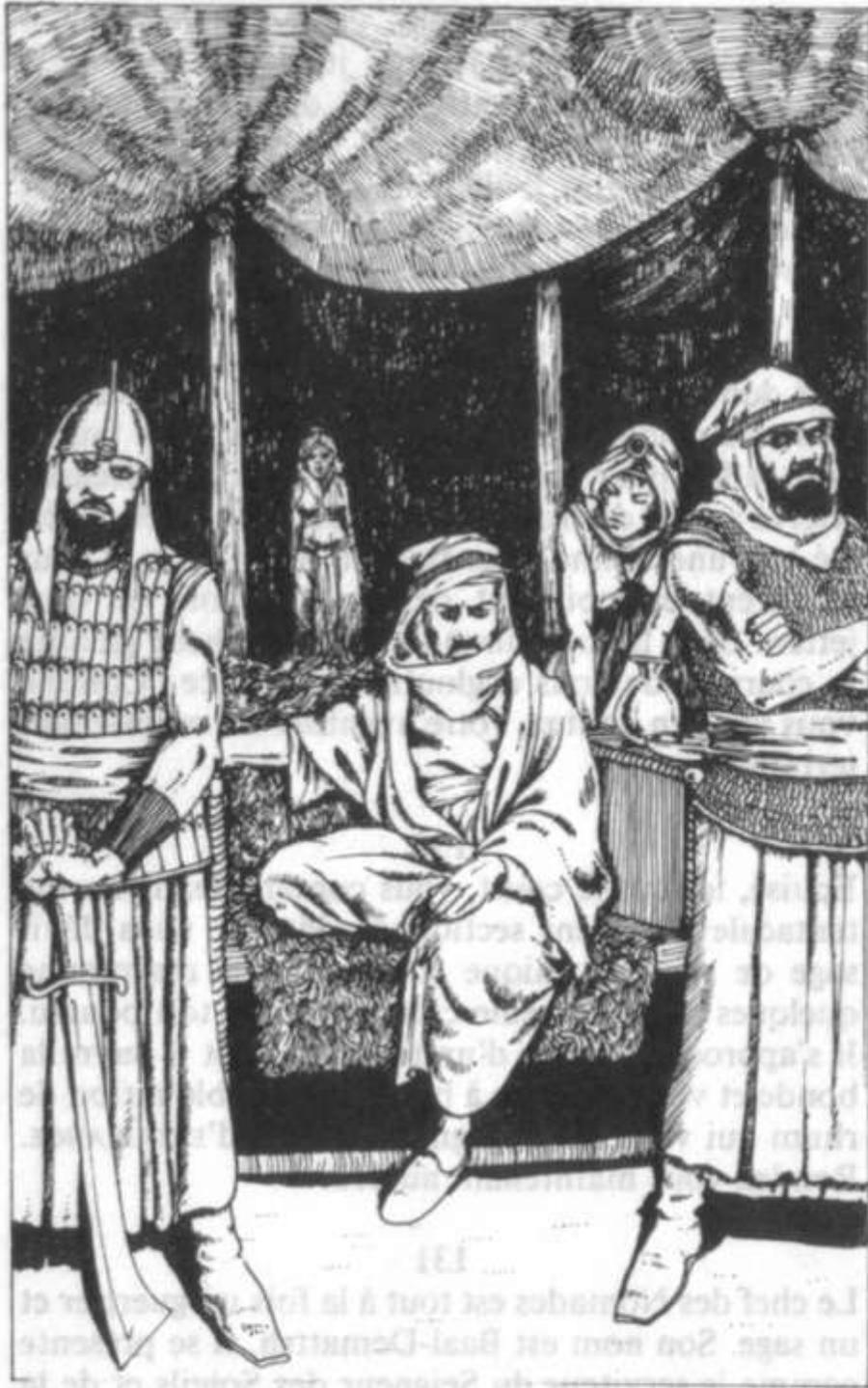
Vous courez à toutes jambes jusqu'au coin de la maison pour vous mettre hors de portée des fléchettes. Il est tard à présent et vous décidez que le moment est venu d'aller dormir dans un endroit moins agité que le Vieux Quartier. Vous trouverez un hôtel en vous rendant au [27](#).

129

Qui donc aurait pu penser que vous aviez des tendances suicidaires ? En tout cas, vous avez fait ce qu'il fallait pour mettre un terme à votre existence ! Arrivé au bas des marches, en effet, vous êtes encerclé par une bonne douzaine de Mutants qui vous capturent en poussant des cris de joie et vous jettent dans la fosse immonde où la Chose gluante se chargera de vous engloutir avec délice ! Comme vous vous en doutez, votre aventure est maintenant terminée.

130

Épuisé, le souffle court, vous contemplez l'énorme tentacule à présent sectionné. Gâtchik vous dévisage de son œil unique et torve, puis marmonne quelques mots de remerciements d'un ton bourru. Il s'approche ensuite d'un tonneau dont il ouvre la bonde et vous autorise à boire une double ration de rhum qui vous fait regagner 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous maintenant au [215](#).



131 Baal-Demattsh, chef des Nomades, est tout à la fois un guerrier et un sage.

131

Le chef des Nomades est tout à la fois un guerrier et un sage. Son nom est Baal-Demattsh. Il se présente comme le serviteur du Seigneur des Soleils et de la Voie parmi les Voies. Vous n'avez aucune idée de ce que cela signifie, mais vous estimez opportun de vous incliner respectueusement, ce qui semble convenir à votre hôte. Baal-Demattsh vous explique que lui et ses fidèles sont venus sur cette Terre abjecte pour retrouver une relique perdue qui revêt à leurs yeux une grande importance religieuse : il s'agit de la Sphère Sacrée de Hazdur, un globe d'or incrusté de pierres de lune. De toute évidence, ils ignorent où se trouve exactement cet objet, mais le sage vous déclare que si jamais vous le découvriez, il saurait vous récompenser de vos efforts. Ainsi donc, s'il vous arrivait de dénicher ce fameux globe, et que vous ayez envie de le donner à Baal-Demattsh, voici comment il faudrait procéder : notez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la dernière créature que vous aurez combattue avant de trouver la Sphère, multipliez ces deux chiffres l'un par l'autre et rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que le résultat obtenu. Par exemple, si votre adversaire avait un total d'HABILETÉ de 9 et un total d'ENDURANCE de 20, vous devrez vous rendre au [180](#) (notez soigneusement ces indications).

Vous assurez à votre interlocuteur que vous ferez de votre mieux pour l'aider. Satisfait de vos bonnes intentions, Baal-Demattsh vous offre alors le vivre et le couvert pour la nuit. Si vous êtes en compagnie de Galloti, rendez-vous au [263](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [28](#).

132

Une douleur fulgurante dans la poitrine vous réveille en sursaut. Vous étouffez littéralement sous l'étreinte d'un énorme Python d'Eau qui vous serre dans ses puissants anneaux. Le manque d'air vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Certes, les crochets du reptile ne présentent aucun danger - les pythons ne

sont pas venimeux - mais la force exceptionnelle de ses muscles pourrait bien, en revanche, avoir raison de votre résistance ! Il va falloir vous battre contre le monstre, mais l'avantage qu'il a déjà pris sur vous représente un sérieux handicap. A chaque Assaut, en effet, vous perdrez 1 point d'ENDURANCE, même si c'est vous qui avez la Force d'Attaque la plus élevée (si c'est lui qui est dans ce cas, vous perdrez donc 3 points d'ENDURANCE). De plus, votre total d'HABILETÉ sera réduit de 2 points pendant toute la durée du combat ! Rendez-vous à présent au [162](#) pour tenter de vous débarrasser de votre adversaire.

133

Il vous faut *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [322](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [256](#).

134

Vous parvenez à semer les gardes qui abandonnent bientôt la poursuite. Hors d'haleine, vous vous réfugiez dans une ruelle où vous essayez de dormir un peu. Mais votre sommeil est agité et vous ne regagnez aucun point d'ENDURANCE. Au matin, vous êtes obligé de prendre un repas. Des gardes commencent à patrouiller dans tout le secteur des entrepôts et certains d'entre eux vous regardent avec suspicion, ce qui augmente de 1 point votre total de RÉPUTATION. Il vaut beaucoup mieux quitter le quartier à présent et vous retournez donc au [229](#) pour choisir un autre endroit de la ville à explorer.

135

Dans la brume qui s'est formée alentour se dresse une silhouette vêtue de noir qui exhale une odeur de mort. L'homme - si c'en est un ! - a la peau livide et luisante, comme si elle était recouverte de fines écailles. M tend vers vous une main squelettique et parcheminée. Si vous portez sur votre épaule le corps d'un Orque, rendez-vous au [214](#). Si vous ne portez pas de corps, rendez-vous au [170](#).

136

La viande qui vous reste ne se conservera pas longtemps. Vous pourrez seulement emporter l'équivalent de 2 repas que vous devrez manger aujourd'hui même. Rendez-vous au [190](#).



137

Avez-vous une Arme Magique ? Si oui, rendez-vous au [88](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

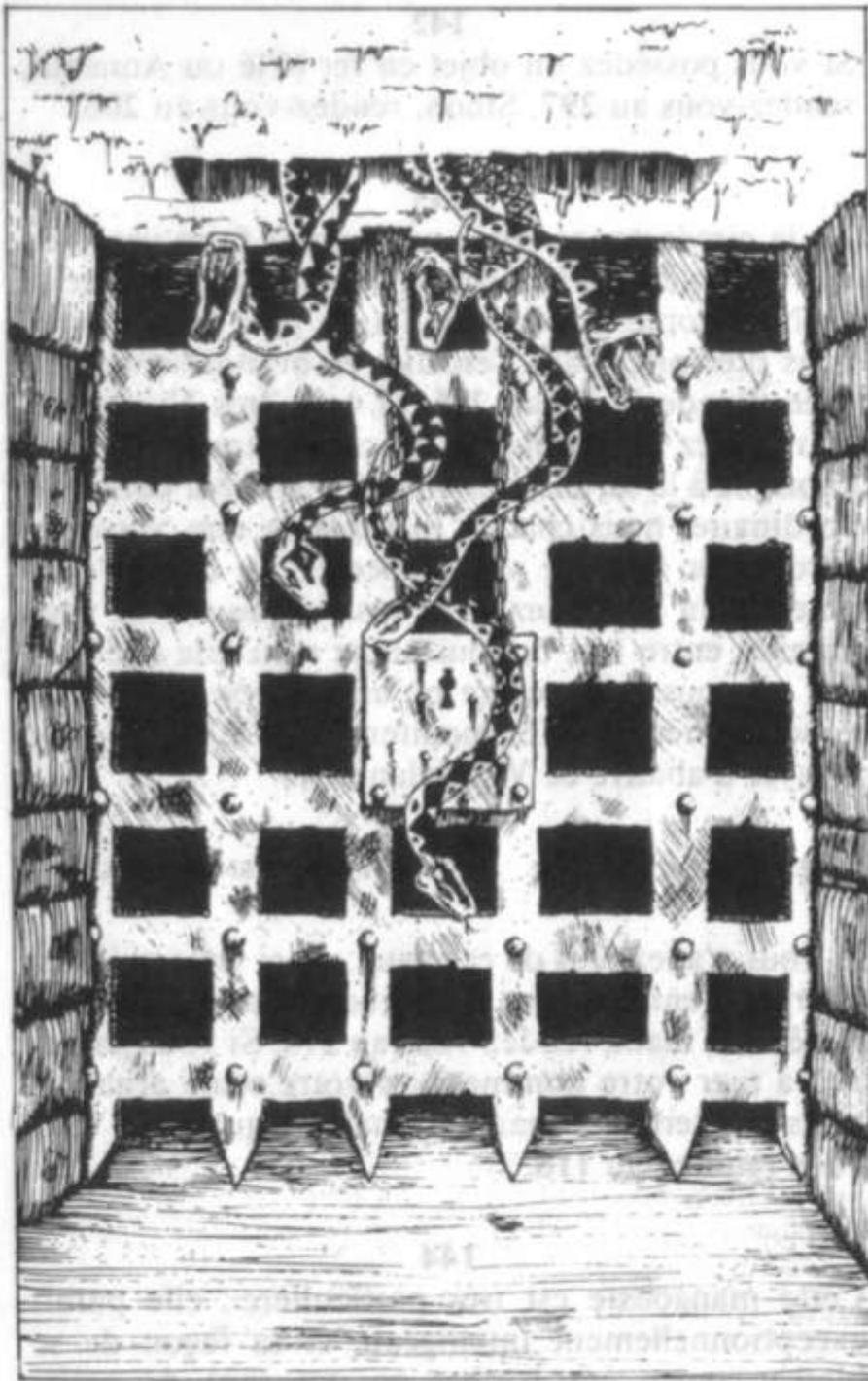
138

Vous vous précipitez pour traverser le pont, mais, au même moment, quelqu'un vous voit et donne l'alerte. D'un bond, vous sautez alors par-dessus le bastingage et vous plongez dans l'eau. Mais tandis que vous nagez en direction du rivage, des marins du *Diablo* jettent sur vous des poignards et un harpon. Fort heureusement, l'équipage est trop ivre pour mettre un canot à la mer et vous poursuivre. Lancez un dé et ajoutez 1 au chiffre obtenu. Le résultat représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous aurez perdus en recevant quelques-uns des divers projectiles qui vous sont destinés. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [178](#).

Il vous faut *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [304](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [202](#).

140

En soulevant la herse, vous avez déclenché un mécanisme qui a ouvert une cage aménagée dans une cavité du plafond. Une véritable pluie de serpents venimeux vous tombe alors sur la tête et l'objet que vous avez choisi ne vous est d'aucune utilité pour vous en protéger. Ces reptiles sont des mam-bas noirs. Les yeux



140 *En soulevant la herse, vous avez ouvert une cage
ménagée dans le plafond...*

rouges et luisants, la langue fourchue, ils ouvrent largement leur gueule, montrant des crochets jaunâtres d'où s'écoule un venin opaque. Vous devrez combattre ces serpents qui sifflent sur votre tête comme s'il s'agissait d'une seule créature. Chaque fois que vous serez mordu, vous lancerez un dé. Si vous obtenez un 1 ou un 2, vous perdrez deux fois plus de points d'ENDURANCE qu'à l'ordinaire (4 au lieu de 2) à cause du terrible venin.

NID DE SERPENTS HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous pourrez pénétrer dans le passage qui s'ouvre derrière la herse. Rendez-vous dans ce cas au [228](#).

141

Vos efforts pour arrêter la mule ont permis au marchand et à ses hommes d'attraper l'animal et de le maîtriser. Pour vous récompenser de votre aide, le marchand vous donne 2 Pièces d'Or. Rendez-vous maintenant au [394](#).

142

Si vous possédez un objet en fer (Clé ou Anneau), rendez-vous au [297](#). Sinon, rendez-vous au [205](#).

143

En la circonstance, vous ne pourrez faire usage de votre arbalète qu'à la condition d'avoir la Capacité de Nyctalopie. Si vous ne l'avez pas, vous devrez vous précipiter dans l'escalier en brandissant votre épée. Rendez-vous au [246](#). Si vous êtes Nyctalope, vous aurez la possibilité de combattre à distance l'homme à la sarbacane. Menez le combat comme à l'ordinaire, mais chaque fois que ce sera vous qui perdrez un Assaut, vous lancerez un dé. Si vous obtenez un 6, rendez-vous aussitôt au [67](#). Si vous obtenez entre 1 et 5, vous aurez reçu une fléchette qui ne vous fera perdre qu'un seul point d'ENDURANCE au lieu de 2. Et maintenant, visez juste pour essayer d'abattre ce Vil Malandrin !

VIL MALANDRIN HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous n'avez plus de carreaux, ou si vous préférez charger l'ennemi en vous ruant dans l'escalier, l'épée à la main, rendez-vous au [374](#). Si vous parvenez à tuer votre homme avec votre seule arbalète, vous monterez les marches quatre à quatre et vous vous rendrez au [118](#).

144

Cette mangouste est très particulière : elle paraît exceptionnellement intelligente et sa façon de se blottir contre vos jambes en poussant de petits gémissements, ses yeux implorants levés vers vous, a quelque chose d'émouvant. Rendez-vous au [249](#).

145

Votre arme est sans effet sur le Démon ; seule une épée magique aurait pu avoir raison de lui ; or, vous n'en avez pas ! Vous pouvez toujours essayer de prendre la fuite, mais c'est sans espoir. En un éclair, le fouet brûlant de la créature vient s'enrouler autour de votre taille et vous vous sentez tiré en arrière. Le Démon alors vous saisit et vous étreint dans la fournaise de ses flammes. Ce n'est que le début de vos tourments, mais c'est la fin de votre aventure !

146

Vous faites le tour des anciens entrepôts en fouillant les amas de ruines dans l'espoir de découvrir un indice quelconque. Le soleil est brûlant, vous passez beaucoup de temps à chercher en vain et, au bout d'un moment, la fatigue se fait sentir. Vous êtes obligé de prendre un repas. Finalement, vous trouvez un bâtiment presque intact : en jetant un coup d'œil à l'intérieur, vous apercevez un vaste hangar où s'entassent de vieilles caisses et des sacs rongés par la moisissure. Deux trous dans le toit laissent passer suffisamment de lumière pour vous permettre d'inspecter les lieux. Vous entrez à pas prudents pour examiner l'endroit de

plus près. Lancez deux dés ; si vous n'avez pas la Capacité d'Hypersensibilité Auditive, vous devrez ajouter 2 au chiffre obtenu ; si vous avez cette Capacité, vous aurez le droit d'ôter 2 au chiffre donné par les dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [391](#). S'il est supérieur, ren-dez-vous au [336](#).

147

Vous avez récupéré le Sceptre du Commandement, mais cette action vous a pris tout le temps dont vous disposiez ; certes, il serait tentant d'utiliser l'objet pour essayer d'abattre les derniers obstacles qui vous séparent du triomphe final, mais vous estimez préférable de ne pas risquer de déchaîner des forces incontrôlables. Rendez-vous au [216](#).

148

Vous entrez dans le hall luxueux de l'établissement puis vous vous dirigez vers le bar. Des marchands vêtus de riches étoffes, des militaires en grand uniforme, des femmes habillées de soie, de dentelles et de velours composent la clientèle du lieu. Vous n'êtes guère habitué à ce genre de compagnie et vous ne vous sentez pas vraiment à l'aise parmi tous ces gens aux manières hautaines. Par chance, quelqu'un a laissé sur une table un verre plein de l'un de ces cocktails délicieux et hors de prix que l'on sert ici. Vous pouvez ainsi vous asseoir à une table en buvant un verre sans avoir à dépenser la somme exorbitante qu'il vous aurait normalement coûté. Quelques instants plus tard, une porte s'ouvre derrière le bar, puis se referme presque aussitôt. Vous avez cependant eu le temps de voir deux hommes vêtus de cuir quitter précipitamment la cuisine par une porte de service. A l'évidence, ce n'étaient pas des serveurs, encore moins des clients, mais plutôt des malfaiteurs. Si vous souhaitez rester ici sans vous préoccuper de ces deux hommes, rendez-vous au [14](#). Si vous avez envie de savoir ce qu'ils manigancent, sortez du bar et allez voir ce qui se passe à l'arrière du bâtiment. Rendez-vous pour cela au [317](#).

149

Hélas, les formules que vous essayez de prononcer en feuilletant le volume ne vous sont d'aucune utilité en la circonstance. Rendez-vous au [216](#).

150

Belboss est spécialisé dans les voyages. Il peut vous vendre par exemple un billet pour prendre le bateau à destination de Rajasta, dernière ville avant le désert, qui n'est pas très éloignée des ruines de Klakduhr. Il vous en coûtera 10 Pièces d'Or. Si vous êtes disposé à payer cette somme, achetez un billet et vous pourrez à n'importe quel moment quitter Ashkyos puis prendre le bateau pour Rajasta en vous rendant au [243](#) (notez bien ce numéro). Belboss a également un chameau à vous vendre si vous préférez gagner Rajasta par la terre ferme. Un chameau vous permettrait d'emporter, dans un sac de selle, un surcroît de Provisions équivalant à 12 repas, en plus des 12 repas que vous pouvez déjà mettre dans votre sac à dos. Ces 12 repas supplémentaires sont inclus dans le prix de l'animal. Hélas, ce prix est élevé, car Belboss demande 18 Pièces d'Or pour son chameau ! Il est désolé, mais il lui est impossible de vous proposer un animal moins cher, une mule par exemple. Le pâtre de mule étant à la mode ces temps-ci, toutes celles qu'il avait ont été vendues, il ne lui en reste plus une seule ! Si vous souhaitez acheter le chameau, rendez-vous au [379](#). Si vous ne voulez pas de chameau, vous pouvez soit faire d'autres courses dans les magasins (rendez-vous au [384](#)), soit choisir un autre quartier de la ville à explorer (rendez-vous au [229](#)).

151

Vous entendez un sifflement féroce qui vous réveille en sursaut. Un Python d'Eau vient d'entrer dans votre cabine. C'est un redoutable reptile capable d'étouffer ses proies, y compris les plus grandes, dans ses puissants anneaux. Fort heureusement, Galloti la mangouste s'est précipité sur le serpent et lui arrache la

tête ! Votre compagnon, son trophée entre les dents, se pavane d'un air triomphant, mais s'indigne lorsqu'il vous voit jeter le cadavre du Python dans la rivière. Il avait en effet l'intention de jouer avec et il est vexé de voir le peu de cas que vous faites de sa prise. Il décide alors de bouder, mais c'est sans importance, car, quelques instants plus tard, vous vous êtes rendormi. Rendez-vous au [254](#).

152

Une douleur fulgurante dans le ventre vous réveille en sursaut. Vous poussez un hurlement tandis qu'un Mutant à demi humain, doté de quatre bras et d'une tête de reptile laisse échapper un ricanement satisfait. La monstrueuse créature vous a plongé dans les entrailles un long poignard en dents de scie qu'elle tient entre deux de ses mains et s'écrie : « À manger ! À manger ! » Bientôt, ses deux autres mains vous saisissent à la gorge et vous étranglent. Une seule consolation : vos souffrances seront brèves car, un instant plus tard, vous êtes mort. Est-il nécessaire d'ajouter que votre aventure se termine ici ?

153

Le Premier Lieutenant vient de descendre sur le pont des rameurs : vous êtes habitué à ce genre de visite ; cela signifie qu'il a besoin de « volontaires » pour accomplir quelques corvées. Les yeux injectés de sang, le cheveu noir, dru et luisant, il s'avance dans l'allée centrale, entre les bancs des galériens. Promenant son regard de l'un à l'autre, il marmonne quelques paroles incompréhensibles en arborant un rictus cruel, puis s'écrie soudain :

- Tas de vermines ! Il me faut deux hommes pour nettoyer le pont ! Toi, là-bas ! (Il désigne l'un de vos compagnons.) Et puis toi ! (Il pointe son index sur vous.) Oui, toi, espèce de rogaton ! On vous enlève alors vos chaînes, mais on vous attache à la cheville une autre chaîne à l'extrémité de laquelle est fixé un boulet. Vous êtes ensuite hissés à l'air libre, votre compagnon et



153 *Un gigantesque tentacule doté de ventouses se précipite sur le Capitaine Gâtchik.*

vous. Muni d'une brosse et d'un seau d'eau de mer, vous voilà bientôt en train de frotter le pont supérieur lorsqu'une énorme masse crève soudain la surface de la mer. Un gigantesque tentacule doté de ventouses vient de se dresser dans les airs et s'abat brutalement sur le navire. C'est un Kraken, cette pieuvre fabuleuse des légendes scandinaves, qui vous attaque ainsi. Le capitaine Gâtchik se trouve tout près de vous et c'est sur lui que se précipite le tentacule ! Vous avez maintenant le choix : si vous souhaitez ne pas intervenir et battre prudemment en retraite, rendez-vous au [22](#). Si vous préférez attaquer le tentacule en utilisant le boulet attaché à votre cheville en guise d'arme, rendez-vous au [299](#).

154

Vous essayez de vous esquiver sur la pointe des pieds, mais les gardes vous ont vu et se lancent à votre poursuite. Si vous souhaitez les combattre, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez essayer de prendre la fuite, lancez deux dés et ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [134](#). S'il est supérieur, vous serez obligé de vous battre en vous rendant au [12](#).

155

Les maisons en ruine sont nombreuses et il faut du temps pour les examiner toutes. C'est un travail fatigant qui vous oblige à prendre un repas. Finalement, alors que vous passez devant l'une des maisons les plus grandes, vous remarquez quelque chose d'insolite : il vous semble avoir vu une silhouette fugitive jaillir de l'ombre et entrer à l'intérieur du bâtiment. Qu'allez-vous faire ?

Entrer dans la maison pour voir ce qui s'y passe Rendez-vous au [30](#)

Inspecter d'autres maisons

Rendez-vous au [284](#)

Explorer un autre secteur des ruines de Klakduhr Retournez au [4](#)

156

En fouillant les vêtements du Nécropathe, vous trouvez une Clé en Fer qui pourrait bien se révéler utile ainsi qu'un livre intitulé *Les Trois Cent Trente Incantations de Maar-Mouss-Khiill*. Il émane de cet ouvrage des ondes tout à la fois magiques et maléfiques. Les poches du Nécropathe contiennent encore quelques objets plus ou moins macabres qui n'ont aucun intérêt à vos yeux. Si vous souhaitez conserver la Clé et le livre, ou l'un ou l'autre de ces objets, notez-le(s) dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous voulez donner ce livre à quelqu'un, vous savez à quel numéro il convient de vous rendre. Sinon, il est temps de partir d'ici et d'aller explorer un autre secteur des ruines de Kalkduhr. Retournez pour cela au [4](#).

157

Vos pieds s'enfoncent dans une épaisse couche de sable tandis que vous avancez le long du passage qui mène à l'arène centrale. Vous devez à présent *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [92](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [76](#).

158

Grâce à l'Anneau, vous ne souffrez pas du tout de la chaleur. Rendez-vous au [329](#).

159

Le garde écume littéralement de rage tandis qu'il se précipite sur vous en brandissant son arme.

GUERRIER FOU HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [345](#).

Lorsque vous lui avez donné les Pièces d'Or, l'homme vous tend la laisse à laquelle est attaché l'animal, et vous remet également un petit sifflet d'argent.

- Quand on l'appelle avec ça, elle vient, à ce qu'il paraît, dit l'homme, mais moi, je n'ai jamais essayé, je l'ai toujours tenue en laisse cette sale bête ! Vous rangez le sifflet d'argent dans votre poche (ajoutez-le à votre Équipement sur votre *Feuille d'Aventure*), puis vous caressez la tête de la mangouste et vous vous éloignez en la tenant en laisse. Vous êtes alors stupéfait d'entendre l'animal vous parler !

- C'est gentil de m'avoir acheté, dit-il en levant les yeux vers vous. Figurez-vous que je suis une mangouste parlante. Cet ignoble individu qui m'a vendu était une vraie brute, mais je sens que vous, vous êtes quelqu'un à qui on peut se fier. Vous n'êtes pas du genre à me maltraiter. Si on allait faire une petite promenade ? Ah, au fait, je me présente : mon nom est Galloti. Giovanni Roberto Galloti, pour être exact.

- Drôle de nom pour une mangouste ! faites-vous remarquer. Et d'abord, Giovanni Roberto, c'est un nom masculin.

- Et alors ? réplique l'animal d'un ton pincé. Il se trouve que je suis une mangouste mâle, ça vous gêne ?

- Non, non, pas du tout, simplement je... je ne savais pas... répondez-vous, quelque peu embarrassé par votre bévue.

D'un air décidé, Galloti vous entraîne alors parmi les étals des marchands. Trop décontenancé pour réagir, vous vous contentez de suivre l'animal qui semble avoir une idée précise de l'endroit où il veut aller. Avoir trouvé ce compagnon est une aubaine qui vous fait gagner 1 point de CHANCE. Rendez-vous à présent au [181](#).

161

Il vous est impossible de déverrouiller la herse, et les barreaux qui la constituent sont beaucoup trop solides pour que vous puissiez les tordre ou les scier. Vous n'irez donc pas plus loin. Nul ne saurait dire si vous sortirez vivant d'ici car un Mutant vient justement de vous apercevoir, mais si tel était le cas, vous n'auriez d'autre perspective que de parcourir dans l'autre sens le rude chemin qui vous sépare d'Ashkyos. Car pour tout vous dire, cette herse impossible à franchir condamne votre mission à l'échec, alors que vous n'étiez plus très loin du but. Avouez que c'est rageant, non ?

162

Le Python d'Eau, fatigué de manger des oiseaux et des rats, a décidé de s'offrir un peu de chair humaine, pour changer, et vous pourriez bien figurer à son menu si vous ne parvenez pas à le tuer !

PYTHON D'EAU HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous jetterez le cadavre du serpent par le hublot et vous reprendrez votre somme. Rendez-vous ensuite au [254](#).

163

Lorsque vous vous ruez sur lui, Shanfeu-Hankohr murmure quelques mots en levant le Sceptre noir surmonté d'une tête de mort qu'il tient à la main. Presque au même instant, un Mur d'Ossements se matérialise soudain devant vous et vous venez vous y écraser tête la première. Le choc est violent et les multiples contusions qui en résultent vous font perdre 4 points d'ENDURANCE. Pendant que vous contournez l'obstacle, le mage diabolique a le temps de préparer un autre maléfice. Rendez-vous au [316](#).

164

Bientôt, l'équipage s'enivre sans vergogne et chante à pleins poumons sans s'occuper de vous. Accompagné de votre complice, vous en profitez pour vous glisser silencieusement jusqu'au canot de sauvetage. En prenant bien garde à ne pas faire de bruit, vous débarrassez l'embarcation de la bâche qui la recouvre et vous vous apprêtez à la mettre à la mer. Si vous avez la Capacité de Nyctalopie, rendez-vous au [368](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [318](#).

165

La mule n'est pas du tout décidée à se laisser faire. Elle a l'air en effet têtue... comme une mule et bien décidée à galoper à sa guise dans les rues de la ville !

Lancez deux dés, puis ajoutez 1 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [288](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [369](#).

166

Êtes-vous en compagnie de Galloti ? Si oui, rendez-vous au [301](#). Sinon, rendez-vous au [60](#).

167

Rendez-vous au 32 pour combattre le Nécropathe, mais sachez que lors du premier Assaut, il essayera de vous jeter un sort. S'il a une Force d'Attaque supérieure à la vôtre, vous vous rendrez alors au 63 (notez ce numéro). Si c'est vous qui avez la plus grande Force d'Attaque, vous l'aurez blessé sans qu'il ait pu faire usage de sa magie.

168

Un groupe d'Elfes offre un spectacle de mime que vous regardez quelques instants avant de demander à des passants s'ils connaissent le Rince-Meules. - C'est la première fois que je viens à Ashkyos, expliquez-vous, je suis un peu perdu. J'avais rendez-vous avec quelqu'un là-bas... L'un des badauds, les sourcils froncés, vous déclare alors que le Rince-Meules se trouve dans le Vieux Quartier, mais d'après lui il s'agit d'un bar de luxe où il serait bien étonnant qu'on laisse entrer un gueux tel que vous ! Autour de vous, la foule s'est mise à murmurer en vous entendant prononcer le nom de l'établissement. Lancez un dé. Si vous obtenez un 5 ou un 6, vous éveillerez leur méfiance, ce qui augmentera de 1 point votre total de RÉPUTATION. Si vous souhaitez à présent demeurer sur la place, rendez-vous au [9](#). Si vous préférez aller dans un autre quartier de la ville, retournez au [229](#).

169

Si vous avez la Capacité de Nyctalopie, rendez-vous au [374](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [246](#).

170

- Maudit pleutre ! gronde la sinistre silhouette. Puisqu'il en est ainsi, c'est ton propre cadavre que je vais prendre !

Les gnomes qui sont montés à votre suite retournent se réfugier dans la crypte, terrorisés par la fureur de leur maître. Vous allez devoir vous battre contre ce monstrueux personnage en vous rendant au [194](#).

171

Le chameau se cabre et vous projette à terre ! Cette chute vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE et le serpent profite de ce moment de confusion pour vous mordre, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE supplémentaires (notez cette morsure). Le

chameau, lui, s'enfuit. Rendez-vous au [46](#) pour essayer de tuer le serpent.

172

Une autre semaine de cauchemar s'est écoulée et le manque de nourriture vous a fait perdre 2 points d'ENDURANCE supplémentaires (modifiez votre total en conséquence). Aujourd'hui, cependant, le vent s'est levé et gonfle les voiles du navire, ce qui vous dispense de ramer. Le Lieutenant en Second n'en est pas de meilleure humeur pour autant. Ivre de rhum, il décide de fouetter l'un des esclaves ; or, il se trouve que son choix se porte sur... vous ! Si vous estimez préférable de supporter les coups de fouet sans réagir, rendez-vous au [237](#). Si vous souhaitez, au contraire, vous révolter et tenter d'assommer l'Orque avec vos chaînes, vous pourrez le faire en vous rendant au [45](#).

173

Vous descendez les marches avec prudence. Des sons répugnants retentissent dans les profondeurs : éructations diverses, bruits de succion, borborygmes et autres gargouillements. Parfois, un bruit métallique ou un cri suraigu, venant vous ne savez d'où, se font entendre. Parvenu au bas des marches, vous avancez dans la pénombre le long d'un étroit passage. Il y a juste assez de lumière pour voir où vous mettez les pieds, et cette obscurité vous permet d'échapper à d'éventuels regards. Arrivé au bout du passage, vous jetez un coup d'œil alentour. Le couloir mène à une sorte de corniche circulaire de quelques dizaines de centimètres de large qui surplombe une vaste caverne. A votre droite, un escalier de pierre permet de descendre dans cette caverne au centre de laquelle se trouve une immense fosse qu'occupe une Chose indescriptible et nauséabonde : un mélange de tentacules, de ventouses, de moignons, de corps atrophiés greffés les uns aux autres, le tout recouvert d'une substance verdâtre et visqueuse agrémentée de filaments marron. C'est cet immonde amas de chair qui produit les sons que vous entendiez tout à l'heure.



173 *Au centre de la caverne se trouve une immense fosse qu'occupe une Chose indescriptible.*

Autour de la fosse s'affairent plusieurs Mutants du Chaos, des êtres vaguement humains affligés de diverses monstruosités : têtes supplémentaires, tentacules dotés de ventouses en guise de membres, peaux couvertes d'écaillés, parties de corps d'animaux greffées sur des torsos humains et autres horreurs. Ce spectacle est tellement répugnant que vous faites un pas en arrière, l'estomac retourné. La partie droite de la corniche permet d'atteindre une porte ouverte donnant accès à une pièce dans laquelle vous distinguez une ombre. Sur la gauche, une porte fermée est aménagée dans la paroi. Enfin, face à vous, également accessible par la corniche, se trouve une herse qui barre l'entrée d'un passage plongé dans l'obscurité. Qu'allez-vous faire à présent ?

Descendre l'escalier	Rendez-vous au 129
Suivre la corniche vers la droite	Rendez-vous au 117
Suivre la corniche vers la gauche	Rendez-vous au 82

174

Vous suivez les traces du Troll sur près de deux kilomètres. Vous arrivez alors à l'entrée d'une grotte souterraine. Après avoir parcouru tout ce chemin, vous n'allez tout de même pas faire demi-tour sans avoir exploré les lieux. Vous y entrez donc d'un pas décidé. Des fissures çà et là laissent filtrer quelques rayons de soleil qui vous permettent de distinguer dans la pénombre la silhouette d'un petit Troll. La créature bondit aussitôt sur vous ! Le combat est inévitable.

PETIT TROLL HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [245](#).

175

Vous dénicher, derrière un entrepôt, un endroit où vous pouvez dormir quelques heures, pas plus, parmi des amas de caisses. La

nuit est fraîche et vous avez froid. Au matin, vous êtes obligé de prendre un repas. Retournez ensuite au [229](#) pour choisir un autre quartier à visiter.

176

Vous expliquez aux inconnus que vous ne leur voulez aucun mal. Vous êtes un ennemi du Chaos, assurez-vous. Or, c'est précisément ce qu'il ne fallait pas dire ! Car les habitués de cet établissement ne peuvent être que des êtres maléfiques. Vous avez beau leur affirmer que vous n'avez pas l'intention de leur nuire, ils ne vous croiront plus désormais ! Vous voilà avec un nouveau combat sur les bras ! Rendez-vous au [371](#) pour passer à l'attaque.

177

Une forme se dessine peu à peu sous vos yeux : c'est Naas, l'Elfe Noir, qui vous a ainsi aidé à triompher de votre adversaire ! L'Elfe prend alors une petite gourde attachée à sa ceinture et vous fait boire quelques gorgées du liquide qu'elle contient. Ce breuvage bienfaisant vous permet de regagner 4 points d'ENDURANCE.

- Me voici quitte de la dette que j'avais envers vous, dit-il ensuite à voix basse. Je ne vous dois plus rien désormais, mais je ne m'abaisserai pas à vous tuer ici même, car c'est en grande partie grâce à vous que je viens de me débarrasser d'un de mes pires ennemis. Sachez cependant que, à partir de maintenant, la lutte qui nous opposera sera sans merci. C'est à moi, pas à vous, que reviendra le Sceptre du Commandement. C'est moi qui régnerai bientôt sur Klakduhr. A plus tard, l'ami ! L'Elfe Noir lance en l'air l'extrémité d'une corde qui se dresse aussitôt devant lui, et à laquelle il monte avec l'adresse d'un singe. Un instant plus tard, l'Elfe et la corde ont disparu ! Vous avez là un ennemi redoutable qui ne sera pas facile à vaincre lorsque vous devrez l'affronter ! Mais, pour l'instant, vous préférez vous intéresser à nouveau à

l'adversaire qu'il vous a aidé à tuer. Rendez-vous pour cela au [156](#).

178

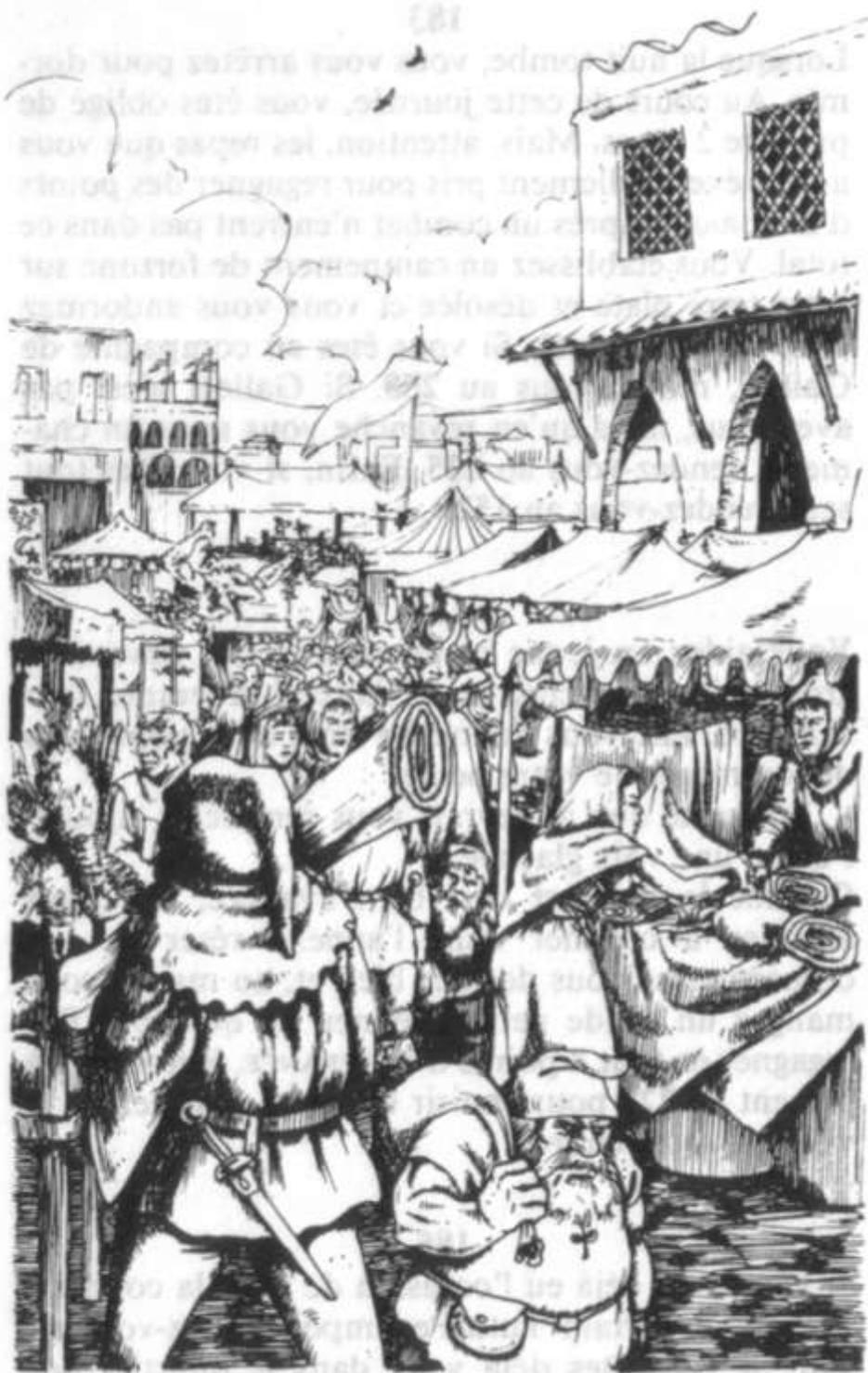
Trempe, épuisé, à bout de forces, vous finissez par atteindre le rivage. Tremblant sur vos jambes, vous titubez jusqu'à une cabane de pêcheur heureusement déserte où vous allez pouvoir vous reposer un peu. Quelques instants plus tard, vous plongez dans un profond sommeil. Lorsque vous vous réveillez, tard dans la matinée, vous vous sentez beaucoup mieux (vous regagnez même 2 points d'ENDURANCE). Vous sortez alors de la cabane. Le soleil brille dans un ciel sans nuages, ce qui vous permet de voir distinctement la ville d'Ashkyos, à un peu plus d'un kilomètre de là. Vous vous mettez aussitôt en route et bientôt, vous franchissez les portes de la ville sans avoir rencontré le moindre obstacle. Rendez-vous à présent au [229](#).

179

Le Nécropathe portait sur lui quelques objets maléfiques dont vous n'avez que faire. En revanche, vous êtes intéressé par une Clé en Fer attachée à sa ceinture et qui pourrait bien se révéler utile par la suite (inscrivez-la dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*). Il est temps maintenant de filer d'ici et de trouver un endroit où dormir. Rendez-vous pour cela au [27](#).

180

Ramasser l'épée d'un Démon de Feu est une erreur de débutant. Commencez donc par réduire de 1 point votre total de CHANCE. Lorsque vous saisissez la poignée de l'arme, celle-ci s'embrase soudain en projetant de longues flammes bleuâtres le long de votre bras. Vous lâchez aussitôt l'épée infernale en poussant un hurlement de douleur. Votre imprudence vient de vous faire perdre 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ ! Si vous êtes toujours vivant, vous rassemblez toutes vos forces pour vous précipiter hors de ce lieu maudit et retournez au [4](#) où vous choisirez un autre secteur des ruines de Klakduhr à explorer.



181 Toutes sortes de marchandises s'achètent et se vendent sur ce marché.

181

Toutes sortes de marchandises s'achètent et se vendent sur ce marché, denrées alimentaires, étoffes, vêtements en peau de dragon, tonneaux de Rince-Meules (le répugnant breuvage qu'affectionnent les Orques), marmites magiques et casseroles autonettoyantes ! Les marchands eux-mêmes sont très divers : les êtres humains côtoient des Elfes, des Gnomes, des Orques, et l'on voit même un Homme-Lézard qui vend des remèdes et des colliers magiques en dents de requin. Si vous êtes en compagnie de Galloti, rendez-vous au [323](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [34](#).

182

Le bâtiment dans lequel vous vous trouvez est très grand. Pour l'instant, il n'y a aucun autre ennemi en vue, mais les coins d'ombre sont nombreux et il est bien possible que des créatures s'y cachent, attendant le moment propice de vous attaquer par surprise. Si vous souhaitez vous risquer à explorer l'endroit plus avant, rendez-vous au [378](#). Si vous préférez aller dans un autre secteur des ruines de Klakduhr, retournez au [4](#).

183

Lorsque la nuit tombe, vous vous arrêtez pour dormir. Au cours de cette journée, vous êtes obligé de prendre 2 repas. Mais, attention, les repas que vous auriez éventuellement pris pour regagner des points d'ENDURANCE après un combat n'entrent pas dans ce total. Vous établissez un campement de fortune sur cette terre plate et désolée et vous vous endormez d'un sommeil agité. Si vous êtes en compagnie de Galloti, rendez-vous au [250](#). Si Galloti n'est pas avec vous, mais qu'en revanche vous avez un chameau, rendez-vous au [235](#). Enfin, si vous êtes tout seul, rendez-vous au [152](#).

184

Vous aidez un jeune commerçant ivre, bavard et grossier à rentrer chez lui où l'attend sa femme, l'air exaspéré. Elle vous donne 2 Pièces d'Or pour vous dédommager de votre peine. - J'imagine que je devrais vous remercier, ajoute-t-elle d'une voix glaciale.

Comme la nuit est déjà bien avancée, elle vous autorise à coucher dans l'annexe réservée aux domestiques. Vous dormez bien et, au matin, vous mangez un solide petit déjeuner, ce qui vous fait regagner en tout 4 points d'ENDURANCE. Retournez à présent au [229](#) pour choisir un autre quartier de la ville où vous rendre.

185

Si vous avez déjà eu l'occasion de faire la connaissance d'un certain Tutu Peyumpo, rendez-vous au [300](#). Si vous êtes déjà venu dans le quartier des Entrepôts sans avoir rencontré Tutu Peyumpo, rendez-vous au [279](#). Si c'est la première fois que vous mettez les pieds dans ce quartier, rendez-vous au [23](#).

186

Vous trouvez un marchand d'animaux, mais les quelques bêtes qu'il vous propose sont dans un état lamentable, pelées, affamées, malades. C'est même un miracle qu'elles tiennent encore debout. L'une d'elles, cependant, un chameau infesté de parasites, tombe raide mort au moment même où le marchand vous le décrit comme une véritable bête de concours en pleine force de l'âge. Découragé, vous finissez par renoncer à acheter une monture. Que souhaitez-vous faire à présent ?

Acheter de quoi manger Rendez-vous au [54](#)

Chercher une auberge, si vous n'en avez pas déjà trouvé une Rendez-vous au [272](#)

Chercher un endroit où passer la nuit si vous n'avez pas encore dormi à Rajasta Rendez-vous au [166](#)

Quitter la ville en direction des ruines de Klakduhr Rendez-vous au [114](#)

187

Le fait de lui avoir ôté son anneau réduit de 2 points le total d'HABILETÉ de Shanfeu-Hankohr. Brandissant à présent votre épée, vous vous ruez sur lui. Lui aussi a dégainé son arme et il vous attend de pied ferme ! Rendez-vous au [289](#) pour mener le combat, mais n'oubliez pas de retirer 2 points au total d'HABILETÉ de votre adversaire.

188

Il vous faudra miser au moins 3 Pièces d'Or si vous voulez qu'on vous accepte à une table de jeu. Si vous ne disposez pas de cette somme, vous n'aurez plus qu'à chercher un endroit où passer la nuit : rendez-vous pour cela au 27. Si vous avez cet argent et que vous souhaitiez jouer, choisissez à présent vos partenaires. Si vous voulez jouer avec :

Des marins	Rendez-vous au 397
Des nains	Rendez-vous au 265
Des gnomes	Rendez-vous au 61

189

Vous vous retrouvez face à deux pirates armés de coutelas. Vous les combattrez l'un après l'autre. Si l'un d'eux parvient à vous porter un coup, lancez un dé : si vous obtenez 1, 2 ou 3, vous subirez la perte habituelle de 2 points d'ENDURANCE ; si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous ne perdrez qu'un seul point d'ENDURANCE.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier PIRATE 6 5

Second PIRATE 6 6

Si vous êtes vainqueur, c'est le capitaine en personne qui viendra s'occuper de vous. Il vous faudra alors l'affronter en vous rendant au [81](#).

190

Il fait chaud, beaucoup trop chaud, et vous ruisselez de sueur sous ce soleil impitoyable. Si vous avez un Anneau d'Énergie, rendez-vous au [158](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [13](#).

191

Pour maintenir ses esclaves en vie, le capitaine augmente les rations quotidiennes. Mais ce n'est pas suffisant pour vous rendre votre énergie. Vous êtes si faible, si affamé que vous perdez toute notion du temps. Vous ramez, vous ramez sans cesse, à longueur de journée, en ne rêvant que d'une chose : manger ! Un jour, l'ignoble perroquet du capitaine quitte l'épaule de son maître, où il se tient ordinairement, et vient faire un tour parmi les galériens. Il va même se poser à côté de vous et vous abreuver d'insultes et de jurons choisis. La détestable petite créature se trouve à portée de main. Si vous souhaitez l'étrangler, rendez-vous au [266](#). Si vous préférez ne pas y prêter attention, rendez-vous au [393](#).

192

En voyant l'arbalète, la Manticore se rend compte qu'elle n'a aucun avantage à rester dans les airs et elle préfère atterrir devant vous pour vous attaquer. Vous avez tout juste le temps de tirer votre épée (si vous en avez une) avant qu'elle se rue sur vous. Rendez-vous au [102](#).

193

- Je vous propose un marché, dit la mangouste. On va aller Place des Fêtes et je ferai quelques-uns de ces tours idiots que les touristes adorent regarder. Comme ça, vous gagnerez un peu d'argent. En échange, vous me laisserez partir une heure ou deux, j'ai quelque chose à faire en ville. Cette demande vous paraît un peu étrange et vous lui posez quelques questions pour essayer d'en savoir plus. Galloti finit alors par avouer d'un air penaud - si tant est qu'un tel animal puisse avoir l'air penaud ! - qu'il a en fait un rendez-vous galant avec une autre mangouste - une femelle, cette fois - à l'autre bout de la ville. Galloti vous promet qu'il reviendra auprès de vous dès que vous soufflerez dans le Sifflet d'Argent dont il est capable d'entendre le son à des kilomètres de distance.

- Ainsi, quand vous quitterez Ashkyos, je vous accompagnerai pour m'occuper de vous, assure-t-il. Ce marché vous semble honnête et vous partez donc tous deux en direction de la Place des Fêtes. Rendez-vous au **53**.

194

Vous êtes suffisamment près de cet être abject - qui fut humain à une certaine époque de son existence

- pour sentir vibrer sa malveillance fondamentale et sa haine de la vie. Le combat qui va vous opposer à lui sera sans merci ! Il n'a pas d'épée, mais les griffes métalliques fixées à ses doigts sont des armes aussi redoutables que n'importe quelle lame !

NÉCROPATHE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 13

Si vous parvenez à réduire son total d'ENDURANCE à 5 ou moins, rendez-vous aussitôt au **342**.



194 *Le Nécropathe n'a pas d'épée, mais des griffes métalliques fixées à ses doigts.*

195

Seldemer, l'Herboriste, peut vous vendre les articles suivants :

Herbes Médicinales	2 Pièces d'Or le sachet
Épices de Conservation	2 Pièces d'Or le sachet
Potion Curative	4 Pièces d'Or

Vous ne pouvez acheter que deux de ces articles. La Potion curative vous rendra 5 points d'ENDURANCE lorsque vous la boirez, mais la fiole ne contient qu'une seule dose. Vous aurez le droit d'en faire usage à n'importe quel moment sauf pendant un combat. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* ce que vous aurez éventuellement acheté (et l'argent dépensé), puis rendez-vous au [384](#) si vous avez d'autres courses à faire, ou au [229](#) si vous souhaitez aller dans un autre quartier de la ville.

196

- Avec quelqu'un d'important ? Voyez-vous ça ! réplique le portier d'un air méprisant. Eh bien, figure-toi que le patron aussi, c'est quelqu'un d'important ! Et le patron, il ne veut pas voir traîner des cloportes dans ton genre à l'intérieur de son bar. Alors du vent, mon poupard ! A moins que tu n'aies un peu d'or dans tes poches ? A ce moment-là, on pourrait peut-être s'arranger ! Après un bref marchandage, cette brute cupide se déclare disposée à vous laisser entrer en échange de 4 Pièces d'Or ! Qu'allez-vous faire ?

Payer les 4 Pièces d'Or Rendez-vous au [344](#)

Refuser catégoriquement et essayer d'entrer de force Rendez-vous au [295](#)

Aller faire un tour à l'arrière du bâtiment dans l'espoir d'y découvrir quelque chose d'intéressant Rendez-vous au [317](#)

Partir d'ici et aller au bar du Koala Rendez-vous au [360](#)

Aller plutôt à la Salle de Jeu Rendez-vous au [311](#)

197

Vous sentez couler dans vos veines le terrible venin. Là où vous avez été mordu, votre peau devient livide et s'enfle et vous ressentez une très vive douleur. Si vous avez des Herbes Médicinales, rendez-vous au [370](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [108](#).

198

Il y a une créature dans cette pièce, vous sentez nettement sa présence ! Si vous avez la Capacité de Nyctalopie, vous parvenez à la distinguer ; rendez-vous alors au [71](#). Si vous n'avez pas cette capacité, rendez-vous au [363](#).

199

Au lever du soleil, vous échouez le canot dans l'estuaire du fleuve qui traverse Ashkyos. La lumière du jour vous permet de fouiller l'embarcation dans laquelle vous faites quelques découvertes intéressantes : une bourse de cuir contenant 4 Pièces d'Or que vous partagez avec votre compagnon (vous conservez donc 2 Pièces) et des biscuits. Votre part représente 2 repas. Vous pouvez les manger dès maintenant, ou les conserver pour plus tard, ou encore, manger l'équivalent d'un repas tout de suite et garder l'autre en réserve (faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*). Après vous être un peu reposé, vous repartez en direction d'Ashkyos, toujours à bord du canot, et vous accostez dans le quartier des docks. Votre ami a l'excellente idée de vendre la chaloupe et de partager l'argent ainsi récolté. Vous recevez alors 4 Pièces d'Or, ce qui est un bon début ! - Que les dieux t'accompagnent ! lance votre compagnon. Pour ma part, je vais chercher un bon bateau où l'on aurait besoin d'un honnête marin. Vous vous serrez la main et vous partez chacun de votre côté. Vous voici donc à Ashkyos, à présent, et avec un peu

d'argent, qui plus est ! Rendez-vous au [229](#) pour décider de ce que vous allez faire.

200

Après avoir ligoté l'Orque, vous vous endormez. Mais ce satané monstre passe la nuit à gémir et à pleurnicher et quand enfin il se tait, peu avant l'aube, vous constatez qu'il est mort de faim. Vous avez fait preuve d'une singulière cruauté en laissant la malheureuse créature mourir ainsi à petit feu ; il aurait mieux valu la tuer au combat ! Sa mort en eût été moins douloureuse. Cette mauvaise action vous fait perdre 1 point de CHANCE. VOUS perdez également 1 point d'ENDURANCE à cause du manque de sommeil. Il est temps de repartir à présent ; rendez-vous au [390](#).

201

Votre victoire sur le capitaine ennemi donne l'avantage à votre camp. Ses hommes, en effet, démoralisés par la perte de leur chef, ne tardent pas à se rendre. L'équipage de votre bateau vous acclame et vous avez droit à un « hip ! hip ! hip ! hurra ! » retentissant. On vous donne ensuite à boire et à manger en telle abondance que vous regagnez tous les points d'ENDURANCE perdus sans que vous ayez à puiser dans vos propres Provisions. Par surcroît, l'équipage de votre bateau fait main basse sur le butin des pirates de *la Tête de Mort* et vous recevez en partage la somme appréciable de 15 Pièces d'Or ! Le bateau repart bientôt et à la nuit tombée, vous arrivez à Rajasta. Rendez-vous au [364](#).

202

Vous parvenez à grimper péniblement jusqu'à mi-hauteur, mais alors que vous cherchez une prise, votre main glisse et vous tombez en arrière. La chute est douloureuse : elle vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous renoncez à toute autre tentative. Si vous souhaitez à présent pénétrer dans l'édifice, rendez-vous au [106](#). Si vous préférez explorer un autre secteur des ruines de Klakduhr, retournez au [4](#).

203

Vous parvenez à semer les gardes, mais leur capitaine, lui, n'abandonne pas la poursuite et finit par vous coincer dans un cul-de-sac. C'est un Homme-Orque couvert de cicatrices, témoignages des multiples combats qu'il a livrés. C'est avec vous qu'il va en découdre à présent.

HOMME-ORQUE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 8

Si vous êtes vainqueur, il vous faut prendre la fuite à l'instant même, car d'autres gardes arrivent et menacent de vous capturer. A l'occasion de cette fâcheuse rencontre, votre visage a été vu et bien vu, ce qui augmente de 4 points votre total de RÉPUTATION. Hâtez-vous de retourner au [229](#) pour choisir un autre quartier de la ville à explorer.

204

Vous vous baissez juste à temps pour éviter la gluante horreur qui va s'écraser contre le mur du fond dans un bruit de succion. Sous le choc, la Chose pousse un vague gémissement et tombe inanimée sur le sol. Il n'y a plus d'obstacles maintenant entre le sorcier et vous. Hâtez-vous de vous rendre au [289](#) pour l'affronter.

205

Rien de ce que vous leur montrez ne leur fait le moindre effet. Bientôt, leur patience est à bout et l'un d'eux vous donne un coup d'épée qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Il ne vous reste plus qu'à les affronter en vous rendant au [371](#).

206

L'extrémité de la torche métallique s'enflamme au moment même où vous en exprimez mentalement le désir ! Lorsque vous parvenez à soulever la herse, un mécanisme se met en marche et ouvre une cage aménagée dans une cavité du plafond. La cage est

remplie de... serpents venimeux qui tombent en pluie sur le sol. Mais l'étrange flamme de la torche semble les terroriser et ils s'enfuient sans songer à vous mordre. Vous pouvez à présent franchir la herse et vous engager dans le passage qu'elle protège. Rendez-vous au [228](#).

207

L'Anneau de chance ne pourra vous servir qu'une seule fois. Lorsque vous déciderez de l'utiliser, lancez un dé et divisez par deux le chiffre obtenu (en arrondissant au chiffre supérieur s'il est impair) ; votre total de CHANCE augmentera alors d'autant de points que le résultat de l'opération. Vous pouvez faire usage de cet Anneau à n'importe quel moment, sauf pendant un combat. Retournez maintenant au [275](#).

208

Un grand brouhaha s'élève soudain à l'autre bout de la Place des Fêtes. Vous vous approchez de l'endroit où retentit le tumulte et vous vous retrouvez devant une arène entourée de spectateurs qui poussent des hurlements ravis. Au milieu de l'arène, un énorme monstre, moitié humain, moitié ogre, armé d'une massue hérissée de pointes métalliques, lève les bras d'un air triomphant, le pied posé sur le corps ensanglanté d'un guerrier. Ce sont des combats de gladiateurs qui sont ainsi offerts en spectacle ; et dans cette ville dépravée qu'est Ashkyos, un tel combat ne peut être qu'un combat à mort ! N'importe qui peut venir défier l'arrogant Demi-Ogre. Si vous souhaitez vous-même lui lancer un défi, on vous prêtera une cuirasse, un bouclier et une épée, au cas où vous n'en auriez pas encore (notez bien qu'il s'agit seulement d'un prêt, vous devrez rendre cet équipement à l'issue du combat). En cas de victoire, vous recevrez une récompense de 12 Pièces d'Or. Si vous êtes vaincu, vous serez tué sans pitié. Le prochain combat sera le dernier de la journée. Si vous voulez affronter le Demi-Ogre, c'est donc le moment ou jamais ! Souhaitez-vous défier le Gladiateur ? Il vous suffira pour cela de vous rendre au [49](#). Si cette perspective ne vous enchante

guère, retournez au [229](#) pour choisir un autre quartier de la ville où traîner vos pas.



209

Shanfeu-Hankohr vous examine avec attention pendant que vous traversez la salle pour aller vous asseoir à côté de lui. Vous pouvez voir à présent le redoutable Sceptre du Commandement que le sorcier tient fermement dans sa main droite : il est en bois noir, ferré d'argent et de bronze, et des runes mystérieuses sont gravées sur toute sa longueur. A son extrémité supérieure, une tête de mort est sculptée, les orbites serties de pierres rouge sang, les mâchoires grandes ouvertes, hérissées de dents pointues et anormalement longues. Pendant un bref instant, il vous semble voir quelque chose s'échapper du diabolique objet. Quoi exactement ? Vous seriez bien incapable de le dire : c'était comme une sorte de volute, une bouffée de Chaos, insidieuse, sauvage, putride, abjecte...

- Le Pouvoir, guerrier ! murmure le mage, le regard dément tandis que sa main se crispe sur le Sceptre. Un Pouvoir brut, splendide, absolu... Tout cela, tout ce que vous voyez là, tout est né du Sceptre, comprenez-vous ? poursuit-il d'une voix soudain plus aiguë en faisant un geste circulaire de son bras qui brandit le Sceptre. Il crée tout ce que je désire, en puisant dans les possibilités infinies du Chaos primitif! Il transforme le Chaos en réalité, il façonne, il pétrit, il modèle, mais c'est à ma volonté

qu'il obéit, car moi aussi, je suis Pouvoir ! Je suis Celui-Qui-Ne-Meurt-Pas !

Shanfeu-Hankohr émet alors un bruit étrange, moitié rire, moitié gloussement. Cet être est fou, sans nul doute, mais il ne faudrait pas commettre l'erreur de sous-estimer sa ruse !

- Qu'avez-vous pensé de mes petites créatures chéries ? reprend-il en montrant l'endroit par où sont sorties les femmes-tigres.

Vous ne répondez rien, mais vous acceptez la nourriture et le vin que le sorcier vous propose, ce qui vous permet de regagner 4 points d'ENDURANCE en mangeant les mets raffinés dont sa table regorge. Il vous offre également de partager un peu de son pouvoir, car il sait juger les hommes et voit en vous le précieux collaborateur que vous pourriez devenir à son service. Il est prêt à vous donner tout ce que le Sceptre peut procurer : puissance, luxe, plaisirs... tout ce que vous demanderez ! Tandis qu'il délire ainsi en vous décrivant la vie que vous pourriez avoir auprès de lui, vous remarquez qu'une épée dans son fourreau est posée tout près de sa main gauche. A cette même main gauche, il porte un curieux anneau de platine incrusté de pierres précieuses. De toute évidence, cet anneau possède des pouvoirs magiques, il faudrait être aveugle pour ne pas s'en rendre compte ! Qu'allez-vous faire, à présent ?

Accepter le pouvoir que vous propose Shanfeu-Hankohr Rendez-vous au [298](#)

Essayer de lui arracher son anneau Rendez-vous au [274](#)

Tenter de vous emparer du Sceptre Rendez-vous au [326](#)

Attaquer le sorcier à l'instant même Rendez-vous au [289](#)

210

L'homme perd son sang-froid. À l'évidence, il craint, en tuant l'Elfe Noir, de vous donner le temps de bondir sur lui et de le frapper avant qu'il ne soit en mesure de se défendre. Aussi lâche-t-il son prisonnier pour pouvoir vous faire face, son poignard à la main.

KIDNAPPEUR HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [83](#).

211

Si le serpent vous a mordu, rendez-vous au [197](#). Si vous n'avez pas subi la moindre morsure, vous pourrez continuer votre voyage en vous rendant au [183](#).

212

Un pichet de vin blanc coûte 1 Pièce d'Or. C'est un vin agréable qui vous fait regagner 2 points d'ENDURANCE. Après l'avoir bu, vous ressentez cependant une légère ivresse qui réduira de 1 point votre total d'HABILETÉ si jamais vous avez un combat (ou plusieurs) à livrer avant ce soir (notez bien ce détail). Vous retrouverez bien sûr vos points d'HABILETÉ habituels dès votre réveil, demain matin. Vous vous apercevez très vite qu'il ne se passe rien d'intéressant dans ce bar. Les musiciens sont exécrables, les marchands autour de vous ne parlent que de vendre et d'acheter et, en plus, il se fait tard. Vous décidez donc de partir d'ici. Si vous souhaitez aller au Rince-Meules, rendez-vous au [64](#). Si vous préférez faire un tour à la Salle de Jeu, rendez-vous au [311](#).

213

Ce Troll ne possédait rien du tout. Maudissant votre malchance d'avoir dû vous battre avec un monstre aussi peu intéressant, vous reprenez votre voyage sous le soleil brûlant. Rendez-vous au [6](#).

214

- Voici votre récompense, dit le personnage en laissant tomber une bourse au creux de votre main.

- Avec les compliments du Nécropathe, ajoute-t-il, un pâle sourire étirant ses lèvres bleuâtres.

La bourse contient 5 Pièces d'Or (inscrivez-les dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*). Les gnomes se sont chargés d'emporter le corps de l'Orque et sont maintenant hors de vue. Le Nécropathe tourne les talons sans ajouter un mot et s'éloigne. Si vous souhaitez le laisser partir, rendez-vous au [238](#). Si vous préférez l'attaquer, rendez-vous au [194](#).

215

Vous avez eu une bonne idée en vous portant au secours du capitaine. Vous êtes devenu, désormais, un esclave « de confiance », ce qui vous vaut de meilleures rations et vous dispense d'avoir un boulet attaché au pied lorsque vous frottez le pont ! Quelques jours plus tard, vous apprenez par un homme d'équipage que la terre est en vue. À la tombée du jour, un autre esclave « de confiance » s'approche discrètement de vous et vous dit à l'oreille :

- J'ai un plan pour nous enfuir. Le capitaine a donné l'ordre de jeter l'ancre, car nous sommes presque arrivés à destination. Pour fêter l'événement, l'équipage va s'enivrer toute la nuit. Nous pourrions alors en profiter pour prendre une chaloupe de sauvetage et ramer jusqu'au rivage. D'un simple regard, il vous désigne à tribord un canot recouvert d'une bâche.

- Nous ne sommes plus guère qu'à un mille de la côte, poursuit-il. Tu es d'accord pour venir avec moi ?

Si ce plan vous semble bon, rendez-vous au [164](#) pour le mettre en œuvre. Si vous ne souhaitez pas vous enfuir de cette manière, rendez-vous au [77](#).

216

Soudain, surgissant de nulle part, Naas l'Elfe Noir apparaît, glissant le long de sa corde magique, qui s'est dressée comme par enchantement au milieu de la salle. D'un geste, la créature tire une longue épée à la lame mince et tranchante comme un rasoir.

Sans un mot, le regard plein d'une haine meurtrière, il se précipite sur vous ! Le combat sera rude !

ELFE NOIR HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 13

Si vous êtes vainqueur, vous vous rendrez au [400](#), sans oublier d'emporter avec vous le Sceptre du Commandement.

217

Le corps de Nécropathe disparaît soudain ! Il se dématérialise sous vos yeux et se transforme en un spectre qui s'évapore dans les airs ! Au même instant, un détachement de gardes arrive en se dirigeant droit sur vous. Il est temps de prendre la fuite si vous ne voulez pas être arrêté. Courant à toutes jambes, vous parvenez à vous échapper de justesse, mais votre visage a été vu, ce qui augmente de 2 points votre total de RÉPUTATION. Si vous avez un peu d'argent, rendez-vous à présent au [89](#). Si vous n'avez pas la moindre Pièce d'Or, rendez-vous au [377](#).



216 Surgissant de nulle part, Naas l'Elfe Noir apparait, glissant le long de sa corde magique.

218

Vous essayez d'attraper le jeune homme, mais celui-ci est plus souple encore que vous ne l'imaginiez et il parvient à vous échapper. Le voilà maintenant qui s'engage dans une ruelle et vous le perdez de vue ! Si vous avez la Capacité de Filature, rendez-vous au [328](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [387](#).

219

Rien de ce qui concerne les daims ne vous est étranger : vous connaissez l'art et la manière de s'approcher d'eux sans vous faire remarquer. Lorsque vous serez assez près pour cela, vous ramasserez une grosse pierre et vous la lancerez sur l'un d'eux. Avec un peu de chance, vous parviendrez à l'atteindre. Lancez deux dés et ajoutez 1 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, vous aurez réussi à abattre un daim et vous vous rendrez au [312](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, vous aurez manqué votre coup et il ne vous restera plus qu'à poursuivre votre chemin en vous rendant au [190](#).

220

Vous dormez confortablement et, au matin, vous prenez un petit déjeuner copieux ; voilà qui vous permet de regagner 4 points d'ENDURANCE. Retournez à présent au [229](#) pour choisir un autre endroit où aller.

221

Tandis que vous dormez sur votre couchette, une forme verte se glisse par le hublot de la cabine. Si vous êtes en compagnie de Galloti, rendez-vous au [151](#). Si vous êtes seul, rendez-vous au [51](#).

222

Comme leur nom l'indique, les Bottes de Loup vous permettent de marcher à pas... de loup. En fait, elles ont les mêmes

propriétés que la Capacité de Mobilité Silencieuse. Grâce à elles, vous pourrez vous glisser silencieusement dans les divers endroits où vous auriez tout intérêt à passer inaperçu ! Retournez à présent au [275](#).

223

Si vous êtes à dos de chameau, rendez-vous au [94](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [46](#).

224

Si vous avez la Capacité d'Escalade, rendez-vous au [268](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [380](#).

225

Il vous faut affronter les marins armés de poignards. Vous devrez les combattre en même temps. A chaque Assaut, vous lancerez les dés pour évaluer la Force d'Attaque de chacun des combattants -vous compris, bien entendu. Celui des trois qui aura la Force d'Attaque la plus élevée aura porté un coup. Si c'est vous qui êtes dans ce cas, vous réduirez de 2 points le total d'ENDURANCE de l'un ou l'autre de vos adversaires, à votre choix. Si c'est l'un des deux marins qui a la Force d'Attaque la plus élevée, vous aurez reçu une blessure. Si vous parvenez à tuer l'un des marins, vous poursuivrez le combat avec l'autre à la manière habituelle.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier MARIN	7	6
---------------	---	---

Deuxième MARIN	7	6
----------------	---	---

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [252](#).

226

Lorsque Galloti arrive à votre hauteur, il a soudain un mouvement de recul. En voyant le signe du Mal sur votre front, il fait volte-face et s'enfuit au loin. Il ne reviendra jamais. Rendez-vous à présent au **73**.

227

Vous vous rendez très vite compte que votre adversaire n'est pas un Elfe Noir normal. Il est rapide et difficile à atteindre.

ELFE NOIR HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 13

Vous mènerez le combat jusqu'à ce que le total d'ENDURANCE de l'un des deux adversaires - vous ou lui - soit réduit à 5 ou moins. Vous vous rendrez alors au **55**.

228

Vous parcourez en grande hâte un couloir tortueux en vous demandant si vous n'avez pas déjà à vos trousses les terribles Mutants que vous avez aperçus tout à l'heure. On dirait que les murs eux-mêmes sont infestés des forces du Chaos : des formes étranges, sinueuses semblent serpenter dans la pierre même, et vous avez l'impression que le sol se déforme sous vos pas, qu'il essaye d'aspirer vos pieds tandis que vous avancez à grandes enjambées. Où peut donc mener cet infernal souterrain ? Vous n'en savez rien... Tout à coup, alors que vous venez de tourner un angle du couloir, une créature se dresse devant vous : c'est un Zoalithe, sans aucun doute l'une des créations les plus «réussies» de Shanfeu-Hankohr. Le monstre mesure environ deux mètres cinquante de haut, il est doté de deux têtes de crocodile qui surmontent un corps d'ours porté par des pattes puissantes, couvertes d'un mélange de poil et de plumes. Une longue queue épineuse, semblable à celle d'un iguane, balaie le sol derrière lui. Sur chacune de ses têtes, des bandes noires et blanches tracent, à partir de ses naseaux, d'étranges motifs sur sa peau écailleuse. Votre apparition lui met l'eau à la bouche et vous



228 Zoolinthe est sans doute l'une des créatures les plus « réussies » de Shanfeu-Hankohr...

voyez une répugnante salive couler de ses deux gueules grandes ouvertes. Ses quatre yeux vous jettent des regards féroces et il tend vers vous de grosses pattes à huit griffes prêtes à vous lacérer. Si vous possédez une Amulette d'Argent, rendez-vous au paragraphe portant le numéro égal au nombre de rayons que comporte l'objet. Si vous n'avez pas d'Amulette, vous devrez combattre cette horreur vivante en vous rendant au [296](#).

229

La ville d'Ashkyos est divisée en quartiers. Vous êtes libre d'aller où bon vous semblera en choisissant parmi les possibilités suivantes :

Les magasins	Rendez-vous au 384
Les entrepôts	Rendez-vous au 185
La Place des Fêtes	Rendez-vous au 53
Le marché	Rendez-vous au 126
Les docks	Rendez-vous au 5
Le Vieux Quartier mal famé	Rendez-vous au 26

Lorsque vous serez prêt à quitter la ville, vous vous rendrez au [243](#) (notez ce numéro). Si votre total de RÉPUTATION atteint 8 ou plus, vous serez obligé de quitter Ashkyos à l'instant même, à moins que vous ne souhaitiez finir vos jours dans les ténèbres d'un cachot (notez soigneusement dans la case adéquate de votre *Feuille d'Aventure* vos points de RÉPUTATION à mesure qu'ils vous seront donnés). Si jamais ils atteignent 8 ou plus, précipitez-vous au [243](#) !

230

Vous avez tué un Démon : voilà un exploit dont vous aurez tout lieu de vous vanter si jamais vous retournez un jour dans le monde civilisé ; mais pour l'instant, qui sait si vous n'avez pas déchaîné des forces obscures dans quelque univers parallèle, invisible et hostile? Vous préférez cependant ne pas y penser ; mieux vaut songer à ce que vous allez faire maintenant. Qu'allez-vous faire ?

Ramasser l'épée du Démon Rendez-vous au [180](#)

Prendre une torche métallique (si vous n'en avez pas déjà une)
Rendez-vous au [343](#)

Quitter les lieux et choisir un autre secteur des ruines de Klakduhr où porter vos pas Rendez-vous au [4](#)

231

Vous descendez l'escalier de la crypte en compagnie des gnomes. L'un d'eux a allumé une torche, ce qui vous permet de bien voir les marches. Elles sont propres, sans trace de poussière, comme le reste des lieux où l'on ne remarque pas la moindre toile d'araignée. L'atmosphère est glacée, cependant, et vous ressentez une certaine appréhension. Au bas de l'escalier, vous parvenez dans un caveau où s'alignent des tombes. L'un des gnomes fouille alors dans un sac et en retire une petite barre de fer qu'il vous tend.

- Ouvrez celui-ci, vous dit-il en désignant un cercueil flambant neuf.

À l'aide de la barre de fer, vous soulevez le couvercle du cercueil. À l'intérieur repose un Orque récemment décédé. Les gnomes vous demandent alors de prendre le cadavre et de le porter au-dehors. Si vous estimez ne pas devoir le faire, rendez-vous au [39](#). Si vous préférez vous exécuter, rendez-vous au [75](#).

232

La mangouste exécute quelques cabrioles, pirouettes et autres sauts périlleux, mais sans grande conviction. Les badauds, peu impressionnés, ne vous donnent en tout que 2 Pièces d'Or. Par ailleurs, quelques gardes qui patrouillent sur la place commencent à vous regarder d'un air vaguement soupçonneux, ce qui augmente d'un point votre total de RÉPUTATION. Il est temps à présent de laisser Gallotti rejoindre sa bien aimée, en gardant à portée de main le Sifflet d'Argent qui vous permettra de le rappeler auprès de vous lorsque vous aurez décidé de quitter la ville. Qu'allez-vous faire ?

Rester dans le quartier

Rendez-vous au [2](#)

Voir ce qu'il y a à vendre dans les magasins Rendez-vous au [384](#)

Vous rendre dans un autre quartier

Retournez au [229](#)

233

Vous vous réveillez en sursaut : le plancher vient de craquer ! Saisissant votre épée que vous aviez posée à côté de votre lit, vous vous levez d'un bond pour vous ruer sur l'intrus. Mais il fait si sombre dans cette chambre que vous devrez réduire de 2 points votre total d'HABILETÉ pendant la durée de ce combat, à moins que vous ayez la Capacité de Nyc-talopie, auquel cas votre HABILETÉ restera entière. Votre adversaire, lui, semble voir parfaitement dans le noir à en juger par la façon dont il se précipite sur vous, son épée à la main !

VOLEUR NOCTURNE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [276](#).

234

Vous vous retrouvez face à un petit homme apeuré qui semble cependant décidé à faire de son mieux pour vous combattre. Tout en brandissant son épée, il crie quelque chose derrière lui, à quelqu'un qui doit se trouver derrière la porte qu'il est chargé de garder. Si vous avez déjà blessé ce Vil Malandrin avec votre arbalète, vous réduirez son total d'ENDURANCE indiqué ci-dessous en proportion des blessures qu'il a reçues.

VIL MALANDRIN HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [118](#).

235

Votre chameau se met soudain à blatérer et à ruer. Vous vous réveillez en sursaut, juste à temps pour voir la silhouette d'une créature qui se penche sur vous avec l'intention manifeste de vous couper la gorge. D'une détente, vous essayez d'échapper à la lame de votre agresseur, mais celui-ci parvient à vous blesser à la jambe. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [292](#) pour voir à quoi ressemble celui qui a essayé de vous tuer.

236

Si vous avez une lanterne ou la Capacité de Nyctalopie, rendez-vous au [359](#). Si vous n'avez ni l'une ni l'autre, rendez-vous au [10](#).

237

Les coups de fouet de cette brute vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. L'Orque finit par se lasser de vous frapper et choisit une autre victime. Rendez-vous au [153](#).

238

L'aide que vous avez apportée à ce répugnant serviteur du Mal vous fait perdre 2 points de CHANCE.

Mais il y a pire : vous vous apercevez que vous portez désormais sur le front une marque indélébile qui augmente de 3 points votre total de RÉPUTATION, (notez dans la case « divers » de votre *Feuille d'Aventure* l'existence de cette marque sur votre front). Il est temps à présent de trouver un endroit où passer la nuit. Rendez-vous pour cela au [27](#).

239

Vous commandez du pain, du fromage et une chope de bière ; il vous en coûte 1 Pièce d'Or, mais cette collation vous fait regagner 4 points d'ENDURANCE. A part les tables de jeu, rien dans cet endroit n'attire votre attention. Rendez-vous au [188](#).

240

En cherchant parmi les étals du marché, vous finissez par trouver un marchand d'épices de luxe à qui vous proposez votre safran. Après un bref marchandage, l'homme vous en offre 15 Pièces d'Or que vous êtes très heureux d'accepter. Qu'allez-vous faire à présent ?

Rester dans le quartier du marché Rendez-vous au [116](#)

Aller voir ce que vous pouvez acheter dans les magasins Rendez-vous au [384](#)

Choisir un autre quartier de la ville à explorer Rendez-vous au [229](#)

241

L'anneau que vous avez passé à votre doigt est un anneau d'HABILETÉ. Grâce à lui, votre total d'HABILETÉ augmente de 2

points tant que vous le porterez. Ces points supplémentaires vous permettent de dépasser le total d'HABiLETÉ que vous aviez au départ de votre aventure. De plus, ils s'ajoutent au supplément d'HABiLETÉ dont vous bénéficiez peut-être déjà si vous avez une Arme Magique. Si votre total d'HABiLETÉ était élevé dès le départ, il se peut qu'il dépasse 12 désormais ; votre HABiLETÉ, en effet, ne connaît plus de limites ! Au surplus, lorsque vous affronterez Shanfeu-Hankohr en combat singulier, vous pourrez réduire de 2 points son propre total d'HABiLETÉ, puisqu'il ne bénéficie plus des bienfaits de son anneau. Notez soigneusement toutes ces indications. Pendant que vous passiez l'anneau à votre doigt, Shanfeu-Hankohr a eu le temps de s'éloigner de vous et il s'apprête maintenant à utiliser le Sceptre pour vous jeter un sort tandis que vous partez à l'attaque. Rendez-vous au [163](#).

242

Le destin vous a offert dans ce bar deux occasions de satisfaire votre curiosité ou votre besoin d'argent ; vous les avez laissées passer, tant pis pour vous ! La clientèle parfumée, élégante, et... ivre qui fréquente cet établissement ne vous sera d'aucune utilité dans la poursuite de votre mission. Il ne vous reste donc plus qu'à quitter les lieux pour chercher un endroit où passer la nuit. Rendez-vous au [27](#).

243

Il est temps de quitter Ashkyos et d'affronter les périls qui vous attendent ailleurs. Si vous possédez un Sifflet d'Argent, rendez-vous au [40](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [73](#).

244

Vous parvenez à traverser le pont sans vous faire remarquer, vous enjambez le bastingage et vous vous laissez glisser dans l'eau, le long d'une corde. Il ne vous reste plus qu'à nager en direction de la terre. Rendez-vous au [178](#).

245

En explorant la caverne, vous découvrez 5 Pièces d'Or, ainsi qu'un flacon de cognac qui a dû appartenir à l'une des victimes du Troll. Ce flacon contient deux doses du précieux alcool dont chacune vous permettra de regagner 4 points d'ENDURANCE. Vous pouvez les boire dès maintenant, ou en boire une seule et conserver l'autre pour plus tard, ou encore garder tout le flacon en réserve. Dans ces deux derniers cas, vous inscrirez votre trouvaille dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. Vous aurez le droit de boire ce cognac à tout moment, sauf pendant un combat. Enfin, vous découvrez également un morceau de parchemin qui semble être un fragment de lettre. Voici ce que vous pouvez y déchiffrer :

... Sur cette Terre maudite, avec l'aide que je peux apporter. Nous nous retrouverons à proximité du camp des illuminés. Attention à Naas le Noir; lui aussi est à la recherche du Sceptre. Ses semblables sont dangereux, on ne les entend pas, mais ils frappent comme l'éclair et leurs coups sont mortels. Il faut se souvenir que ta relique sacrée se trouve dans le Col...

De toute évidence, vous n'êtes pas le seul à chercher le Sceptre du Commandement. Shanfeu-Han-kohr a de nombreux ennemis. Sont-ils également les vôtres? Vous n'avez pas beaucoup le temps de réfléchir à cette question, car vous devez continuer votre voyage en vous rendant au [6](#).

246

Vous commencez à monter les marches... et vous poussez alors un hurlement de douleur. Vous venez en effet de marcher sur des chausse-trappes, des boulets hérissés de pointes, qui ont arrêté net votre élan. Les blessures que vous avez subies vous font perdre 4 points d'ENDURANCE. Pour comble de malchance, une nouvelle fléchette lancée par votre adversaire vous atteint. Lancez un dé. Si vous obtenez 6, rendez-vous au [67](#). Si vous obtenez tout autre chiffre, rendez-vous au [392](#).

247

Vous portez le coup de grâce, mais vous avez frappé un instant trop tard ! La créature, en effet, a le temps, avant de mourir, de déverser sur vous un véritable flot de salive acide mêlée de sang verdâtre. Le répugnant liquide vous brûle profondément en vous faisant perdre 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [382](#).

248

Ce garde est fou, sans nul doute. Mais c'est aussi un guerrier redoutable, armé d'un glaive et vêtu d'une épaisse cuirasse. Son casque si insolite représente un nœud de serpents qui s'entrecroisent en formant de curieux motifs. On dirait qu'ils bougent sous vos yeux comme s'ils étaient vivants et cette vision vous trouble. Tant que votre adversaire portera ce casque, vous devrez réduire de 1 point votre total d'HABILETÉ pendant que vous le combattrez. Si vous voulez tenter de lui arracher son casque, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez l'affronter tout de suite, rendez-vous au [159](#).

249

Souhaitez-vous acheter cette mangouste ? Il vous faudra pour cela 3 Pièces d'Or, pas une de moins, car l'homme n'est pas disposé à marchander. Si vous n'avez pas la somme nécessaire ou si l'animal ne vous intéresse pas, vous déclinerez l'offre et vous poursuivrez votre chemin en vous rendant au [181](#). Si vous décidez d'acheter la mangouste, rendez-vous au [160](#).

250

Le petit animal vous réveille pour vous avertir d'un danger qui vous menace.

- Il y a quelque chose qui approche, vous dit-il. On dirait une odeur d'Orque, mais c'est un peu différent... Je ne sais pas ce que

ça peut bien être... Vous saisissez aussitôt votre épée et vous vous tenez prêt. Rendez-vous maintenant au [292](#).

251

C'était un rude combat et vous êtes tout essoufflé. En regardant aux alentours, vous découvrez un cadavre humain que la Manticore était sans doute en train de dévorer au moment où vous êtes arrivé. Dérangée en plein repas, la créature s'est mise en colère contre vous ! Vous examinez le corps à demi rongé du malheureux dans l'espoir de découvrir quelque chose et vous trouvez en effet une étrange amulette d'argent : elle est constituée d'un disque central d'où partent plusieurs rayons asymétriques formant entre eux des angles irréguliers. Vous comptez en tout vingt-neuf rayons. Ce chiffre n'a pas de signification particulière pour vous, mais peut-être vous sera-t-il un jour de quelque utilité ? Inscrivez l'Amulette d'Argent dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*, sans oublier de mentionner le nombre de rayons qu'elle comporte. Dans les vêtements du cadavre, vous dénicher également 3 Pièces d'Or que vous pouvez ajouter à votre pécule. Vous continuez ensuite votre chemin dans la chaleur suffocante du désert. Si vous aviez voyagé jusqu'à présent à dos de chameau, n'oubliez pas qu'à pied vous ne pouvez emporter que 12 repas - à condition, bien sûr, d'avoir un sac à dos. Vous devrez donc laisser derrière vous les Provisions que transportait éventuellement votre chameau. Cette fois encore, si vous ne possédez pas un Anneau d'Énergie, la chaleur vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous parviendrez à atteindre Rajasta et vous entrerez dans la ville en vous rendant au [364](#).

252

Alors que vous venez de porter le coup de grâce au second marin, vous découvrez au cou de ce dernier une chaîne d'argent que vous vous appropriez. Cette chaîne vaut 5 Pièces d'Or et vous pourrez vous en servir comme moyen de paiement pour tout achat que vous aurez éventuellement à faire par la suite. Vous

l'inscrivez donc dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*. Bien entendu, des gardes ne tardent pas à se précipiter sur les lieux du combat. Décidément, la police est omniprésente dans cette ville ! Avec les deux cadavres étalés à vos pieds, ce n'est pas le moment de traîner dans les parages ; vous vous enfuyez donc à toutes jambes en empruntant les ruelles avoisinantes. Vous avez été vu, cependant, ce qui augmente de 1 point votre total de RÉPUTATION. Retournez maintenant au [229](#) pour choisir un autre quartier de la ville où vous rendre.

253

Vous acceptez le marché et le Nécropathe vous dit alors qu'il a vu son ennemi rôder du côté des entrepôts, il n'y a pas très longtemps.

- Il cherche la même chose que vous, et il approche du but, ajoute-t-il d'une voix aussi sèche que la poussière des ruines.

Vous tournez aussitôt les talons et vous remontez les marches pour vous mettre en quête de l'Elfe Noir. Fatale erreur ! Car, soudain, une gerbe de flèches luisantes comme l'acier jaillissent des doigts du Nécropathe et vous criblent de la tête aux pieds. Vous ressentez une douleur glacée qui vous fait perdre 6 points d'ENDURANCE. Malheureux imprudent ! Vous avez accordé votre confiance à un être profondément malfaisant, une créature qu'anime une haine féroce de toute vie, aussi, ne venez pas vous plaindre d'avoir reçu le châtement que vous méritiez ! Si vous avez survécu, vous êtes obligé à présent de combattre le Nécropathe en vous rendant au [167](#).

254

Lorsque vous vous réveillez, le temps est devenu de plus en plus chaud et humide. Maintenant que vous avez dormi tant bien que mal, le moment est venu de manger : vous êtes en effet obligé de prendre 2 repas aujourd'hui. La nuit venue, vous essayez de vous rendormir, mais l'atmosphère est oppressante et votre sommeil agité. Au matin, une odeur fétide de transpiration baigne le

navire. C'est à vous donner la nausée ! Enfin, heureusement, ce soir, vous serez arrivé à Rajasta... à moins que votre voyage ne soit brutalement interrompu. Car au moment où vous montez sur le pont pour essayer de respirer un peu d'air frais, la silhouette d'un navire se dessine soudain dans la brume qui s'étend à la surface de l'eau.

- Sauve-qui-peut ! C'est la *Tête de Mort*, un navire pirate ! Ils vont nous attaquer ! Nous sommes morts ! s'écrie le capitaine Mouillard qui commande votre bateau.

Quelques passagers courageux dégainent leurs armes mais c'est une défense dérisoire face à l'énorme baliste aménagée à bord du navire pirate, et qui projette sur vous un javelot enduit de poix enflammée. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [307](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [59](#).

255

D'un geste vif, vous arrachez le Sceptre des mains de Shanfeu-Hankohr et vous le lancez à travers la salle. Tournoyant sur lui-même, l'objet va atterrir loin du sorcier qui pousse un hurlement de rage et saisit son épée. Rendez-vous au [289](#) pour le combattre.

256

- Tu seras mon serviteur, croasse l'odieux personnage d'un air réjoui.

Il y a peu, vous vous êtes mis volontairement au service de cet être monstrueux ; vous avez ainsi aliéné votre liberté : désormais, que cela vous plaise ou non, vous obéirez toujours au Nécropathe. Vous appartierez à son armée de Morts-Vivants, sans jamais pouvoir vous en échapper. C'est sur cette triste perspective que prend fin votre mission.

Une silhouette enveloppée d'une cape surgit silencieusement d'un coin d'ombre et vient s'asseoir à côté de vous. Vous reconnaissez aussitôt l'Elfe Noir.

- Jetez donc cette horreur, dit-il en montrant la

chope de bière et buvez plutôt ça. Il vous donne un flacon qui contient un délicieux breuvage au parfum d'herbes. En buvant cette potion, vous regagnez 4 points d'ENDURANCE.

- Vous m'avez sauvé la vie et je ne suis pas un ingrat, poursuit l'Elfe. Ne croyez pas cependant que je sois votre allié, car je suis bien décidé à m'emparer avant vous du Sceptre du Commandement. Me suis-je bien fait comprendre ?

Il n'a aucun doute à ce sujet. Inutile, donc, de lui répondre, ne serait-ce que par un hochement de tête.

- Ne perdons pas nos forces à nous battre ici. Et quittez cet endroit, sinon la racaille qui y grouille ne tardera pas à vous attaquer.

L'Elfe Noir se lève alors sans ajouter un mot et disparaît. Les habitués du lieu commencent à murmurer en vous regardant d'un œil torve et vous décidez de suivre le conseil de l'Elfe. Si vous n'avez encore jamais dormi à Rajasta, vous devez le faire à présent en vous rendant au [166](#). Si vous avez déjà passé une nuit en ville, vous pouvez maintenant :

Acheter des Provisions

Rendez-vous au [54](#)

Acheter une monture

Rendez-vous au [186](#)

Partir à l'instant même pour Klakduhr

Rendez-vous au [114](#)

258

Vous parvenez à vous glisser dans un coin sombre et les gardes passent sans remarquer votre présence. Rendez-vous maintenant au [353](#).

259

Au terme d'une laborieuse discussion avec le portier - ce personnage est d'une bêtise stupéfiante et ne comprend que les mots d'une ou deux syllabes -, vous arrivez à la conclusion qu'il est prêt à vous laisser entrer en échange de 2 Pièces d'Or. Qu'allez-vous faire ?

- | | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| Payer les 2 Pièces d'Or | Rendez-vous au 344 |
| Aller au bar du Koala | Rendez-vous au 360 |
| Aller plutôt à la Salle de Jeu | Rendez-vous au 311 |

260

Deux de ces épines vous atteignent, ce qui vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Si vous avez une arbalète et au moins 1 carreau, rendez-vous au [192](#). Si vous n'avez pas d'arbalète, ou plus de carreaux, rendez-vous au [79](#).

261

Vous allez essayer de vous approcher le plus près et le plus silencieusement possible des daims. Vous bondirez alors sur l'un d'eux - le plus lent à réagir - en vous efforçant de le capturer. Autant vous prévenir tout de suite : vous n'avez que très peu de chances de réussir, mais qui sait ?... Lancez trois dés ; si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous serez parvenu à attraper un daim et à lui briser le cou ; rendez-vous dans ce cas au [312](#). Si le résultat est supérieur, la tentative aura échoué et il ne vous restera plus qu'à poursuivre votre chemin en vous rendant au [190](#).

262

Il était bien téméraire de revenir ici après vous y être déjà fait remarquer ! Vous devez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [305](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [310](#).

263

Galloti marmonne quelques mots pour se plaindre de ce voyage interminable qui l'a épuisé.

- Ma parole ! Mais c'est la mangouste qui parle ! La Terreur des Serpents ! s'exclame Baal-Demattsh. Le petit animal relève la tête, visiblement ravi de s'entendre appeler ainsi.

- Mon père, Baal-Desetth, m'a un jour parlé de toi, poursuit le savant. Il disait que tu es une merveille parmi les merveilles, plus précieuse qu'un troupeau de chèvres, et infiniment plus précieuse que bien des épouses !

Galloti ronronne de plaisir: voilà un langage qui flatte son orgueil !

- Baal-Desetth était donc votre père ? s'étonne-t-il. Je me souviens d'une soirée que nous avons passée chez Paas-Hingshotth, son cousin, il vous en a peut-être parlé ?...

Vous préférez les laisser à leurs souvenirs et vous vous éclipsez sur la pointe des pieds. Quelque chose vous dit que Galloti ne vous suivra pas plus loin dans votre voyage : l'animal souhaite en effet rester définitivement auprès de Baal-Demattsh ; celui-ci vous offrira cependant un beau cadeau pour compenser la perte de votre compagnon : il vous donnera une quantité de Provisions équivalant à 10 repas ! (Notez-les tout de suite dans la case adéquate de votre *Feuille d'Aventure*.) Allez vous reposer, à présent, dans la tente que les nomades ont dressée spécialement pour vous. Une bonne nuit de sommeil vous attend au [399](#).



264 Des tentacules tiennent lieu de bras à votre adversaire.

264

Votre adversaire est étonnamment rapide et meurtrier - sans parler de son aspect physique particulièrement repoussant ! En voyant ses tentacules qui lui tiennent lieu de bras, ses pattes couvertes d'écaillés et terminées par des serres semblables à celles d'un aigle, son bec planté d'une multitude de petites dents tranchantes comme des rasoirs, vous vous demandez de quel genre de créature il peut bien s'agir. Était-ce un être humain à une certaine époque de sa vie ? C'est bien difficile à dire et, d'ailleurs, vous n'avez pas le temps de vous poser la question car il faut vous défendre !

MUTANT DU CHAOS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [182](#).

265

Les Nains vous font savoir en termes dépourvus de toute ambiguïté que votre compagnie leur déplaît profondément. L'un d'eux crache même à vos pieds, tandis qu'un autre cure ostensiblement ses dents jaunâtres à l'aide d'un poignard. Inutile d'insister, vous préférez vous écarter de leur table. Qu'allez-vous faire à présent ?

Jouer avec les marins (si vous ne l'avez pas encore fait) Rendez-vous au [397](#)

Jouer avec les gnomes Rendez-vous au [61](#)

Quitter les lieux et chercher un endroit pour dormir Rendez-vous au [27](#)

266

Vous attrapez l'horrible bestiole et vous la faites taire en lui tordant le cou. Votre ami Ramon, enchaîné à côté de vous, lui arrache alors une aile et se met en devoir de la manger ! Le

perroquet cru n'est pas un plat des plus raffinés, mais en la circonstance, la faim qui vous tenaille vous aide à surmonter votre répugnance et vous n'hésitez pas à croquer avec avidité dans la chair du volatile. Ce repas pour le moins insolite vous permet de regagner 2 points d'ENDURANCE. A présent, lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [346](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [107](#).

267

Vous disposez maintenant de trente secondes - pas une de plus - pour accomplir une ou plusieurs actions de votre choix. Vous aurez ainsi la possibilité de prendre un repas (il vous faudra pour cela trente secondes ; vous trouverez de quoi manger sur la table si vous n'avez plus de Provisions), de boire une Potion si vous en avez une (il vous faudra dix secondes), d'utiliser un Anneau de Chance si vous en possédez un (dix secondes), ou de puiser une charge d'énergie - ou plusieurs - dans un objet magique, si tant est que vous disposiez d'un tel objet (il faut dix secondes par charge). Vous avez encore d'autres choix possibles :

Lire un livre magique, si vous en avez trouvé un (trente secondes) Rendez-vous au [149](#)

Prendre un anneau au doigt de Shanfeu-Hankohr, si vous ne l'avez pas déjà fait (dix secondes) Rendez-vous au [50](#)

Prendre la fuite (trente secondes) Rendez-vous au [90](#)

Prendre le Sceptre du Commandement (trente secondes) Rendez-vous au [147](#)

Prendre l'amulette au cou de Shanfeu-Hankohr (dix secondes) Rendez-vous au [120](#)

Lorsque vous aurez accompli l'action, ou les actions de votre choix, vous vous rendrez au [216](#).

268

Avec beaucoup de prudence, vous cherchez à la surface des pierres des prises suffisamment solides pour vous permettre d'escalader la façade. Finalement, l'exercice se révèle moins difficile que prévu et vous parvenez rapidement à vos fins. Rendez-vous au [304](#).

269

Quelques habitués de l'établissement s'approchent lentement de votre table et vous estimez préférable de vous lever pour partir. Ils vous bloquent alors le passage. Aucun d'eux n'a dégainé son arme, mais ils pourraient bien cacher des couteaux ou des épées sous leurs vêtements. De plus, ils sont nombreux ! Si vous avez une marque sur le front, rendez-vous au [335](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [72](#).

270

L'Orque Mutant laisse tomber son arme et ouvre les bras en signe de reddition. Mais peut-on faire confiance à un tel monstre ? Si vous décidez de tuer le Mutant, rendez-vous au [354](#). Si vous préférez l'épargner, rendez-vous au [115](#).

271

Vous examinez les cadavres des gardes, mais vous ne trouvez rien d'intéressant, à part une Pièce d'Or que vous ajoutez à votre pécule. Vous pouvez cependant prendre l'une de leurs épées, si vous n'en aviez pas encore. Vous pouvez même prendre les deux si vous le souhaitez ! (Notez sur votre *Feuille d'Aventure* ce que vous aurez décidé de garder.)

Vous n'avez pas le temps, cependant, de les dépouiller de leurs cuirasses, car vous entendez d'autres gardes approcher à grands pas et vous vous enfuyez en espérant que vous n'aurez pas été vu. Il s'agit maintenant de trouver un endroit où passer la nuit. Rendez-vous pour cela au [27](#).

272

La seule taverne de Rajasta s'appelle « Le Bouc Émissaire ». Une enseigne suspendue au-dessus de sa porte représente un bouc poursuivi par des Mutants armés de coutelas. Vous entrez dans l'établissement et vous commandez une chope de bière. Le breuvage que l'on vous sert n'est pas des plus délicats, il est même infect, mais vous avez tellement soif que vous pourriez boire n'importe quoi. La bière vous coûte 1 Pièce d'Or, mais elle vous fait regagner 1 point d'ENDURANCE. Le patron de la taverne, un bossu à l'air sournois, vous regarde avec insistance tandis que son chat (qui a vraiment neuf queues) s'efforce d'attraper l'une des succulentes mouches bleues qui bourdonnent au-dessus d'une pile de pâtés. Le chat vous lance un regard féroce et fronce ses moustaches aussi tranchantes qu'un rasoir. Il vous crache dessus, révélant des dents pointues comme les crochets d'un serpent puis essaye de vous mordre, mais vous parvenez à l'éviter. Si vous avez un Bracelet de Bronze, rendez-vous au [257](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [269](#).

273

- Parfait, vous ne le regretterez pas, dit le gnome. Ils vous emmènent alors dans un dédale de ruelles grouillantes de vagabonds fumant des pipes nauséabondes, de monstres affligés des pires aberrations anatomiques et autres horreurs visuelles ou olfactives. Enfin, vous arrivez devant la porte d'un cimetière. CIMETIÈRE POUR CRÉATURES DIVERSES, indique un écriteau. Sans un mot, les gnomes vous conduisent à un édifice surchargé d'énormes sculptures de mauvais goût qui marque l'entrée d'un caveau. Une inscription mentionne : FAMILLE ORQUE - CRYPTÉ PRIVÉE - DÉFENSE D'ENTRER. L'un des gnomes crochète aussitôt la serrure d'une petite porte qu'il parvient rapidement à ouvrir. Un escalier descend à l'intérieur du caveau.

- Allons-y, dit alors le gnome avec un petit rire diabolique. Au travail !

Si vous souhaitez pénétrer dans le caveau, rendez-vous au [231](#). Si vous préférez ne pas aller plus loin, rendez-vous au [293](#).

274

Voilà qui ne sera guère aisé ! Lancez deux dés et ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [105](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [294](#).

275

L'Elfe femelle qui tient la boutique d'articles magiques est connue sous le diminutif de Suki. Elle n'a pas grand-chose à vendre et sa marchandise est chère, car la demande est forte sur le marché de la magie. Voici la liste des objets que vous pouvez acheter, avec leur prix. Si l'un d'eux vous intéresse, rendez-vous au paragraphe qui lui correspond afin d'en savoir plus sur ses propriétés. Vous verrez alors si vous souhaitez l'acquérir.

Anneau de Chance (6 Pièces d'Or)	Rendez-vous au 207
Potion d'Endurance (7 Pièces d'Or)	Rendez-vous au 69
Anneau d'Énergie (9 Pièces d'Or)	Rendez-vous au 340
Bottes de Loup (12 Pièces d'Or)	Rendez-vous au 222

Si vous achetez deux objets - ou plus - en une seule fois, Sukissatomb vous fera une remise de 2 Pièces d'Or sur le prix total de vos achats. Sachez aussi que, à chaque fois que vous entrerez dans cette boutique, votre total de RÉPUTATION augmentera de 1 point. C'est d'ailleurs ce qui vous arrive à l'instant même ! Lorsque vous serez prêt à quitter Suki la magicienne, vous pourrez continuer à faire des courses en vous rendant au [384](#). Si vous préférez vous rendre dans un autre quartier de la ville, retournez au [229](#).

276

Vous allumez la chandelle qui tient lieu d'éclairage dans cette chambre sordide pour voir à quoi ressemblait votre agresseur et vous découvrez avec horreur un Nain Mutant affligé d'épouvantables difformités. Il a de grandes ventouses épineuses à la place des oreilles, d'énormes pinces de crabe en guise de bras et sa peau est couverte d'ulcères purulents. Vous ne pouvez supporter de rester dans cette chambre en compagnie de ce répugnant cadavre. Dehors, le soleil montre ses premiers rayons et vous avez au moins réussi à dormir un peu. Surmontant votre répulsion, vous examinez le corps du nain.

mais vous ne trouvez que 1 Pièce d'Or (ajoutez-la à votre pécule). Son épée rouillée ne peut vous être d'aucune utilité. Vous sortez de l'hôtel et vous vous asseyez quelques instants au soleil tandis que les masures alentour déversent dans la rue leur faune de Mutants. Qu'allez-vous faire ?

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| Partir immédiatement pour Klakduhr | Rendez-vous au 114 |
| Acheter d'abord de quoi manger | Rendez-vous au 54 |
| Essayer d'acheter une monture | Rendez-vous au 186 |

277

Votre monstrueux adversaire a laissé derrière lui des traces gluantes que vous pouvez suivre. Vous arrivez alors devant une trappe ménagée dans le sol. En l'ouvrant, vous découvrez un escalier de pierre qui semble mener loin dans les profondeurs ! Rendez-vous au [290](#).

278

Le capitaine Gâtchik s'effondre à terre en laissant échapper un dernier soupir. Aussitôt, tout son équipage - y compris les Orques - pousse des cris de joie et vous acclame. La mort de leur patron les comble de bonheur ! Vous vous emparez alors du

cimeterre du capitaine et vous vous éloignez en vous efforçant d'adopter l'attitude nonchalante d'un paisible promeneur. Vous voyez cependant des passants vous montrer du doigt et vous vous doutez que la police entendra sûrement parler de cet incident. Voilà qui augmente de 2 points votre total de RÉPUTATION. Lorsque vous vous êtes suffisamment éloigné, vous examinez le cimenterre et vous vous apercevez alors qu'il s'agit d'une Arme Magique ! Chaque fois que vous l'utiliserez au cours d'un combat, votre total d'HABILETÉ augmentera de 1 point, et pourra même dépasser le total que vous aviez au départ de votre aventure, à condition que ce total de départ soit inférieur à 11 (les pouvoirs du cimenterre sont quand même limités !). Cette arme possède également la propriété de diffuser à volonté une brillante lumière autour de sa lame ; elle pourra donc vous servir de lanterne par la suite. Cette superbe trouvaille vous fait gagner 1 point de CHANCE. Retournez à présent au [229](#) pour choisir un autre quartier où vous rendre.

279

Aujourd'hui, il n'y a pas de travail pour vous dans le secteur des entrepôts ; il semble que les marchands aient suffisamment de manœuvres à leur disposition. Vous décidez par conséquent d'aller tenter votre chance ailleurs, mais, au même moment, une mince silhouette vêtue d'un long manteau à capuchon s'approche de vous. Sous le capuchon, vous voyez briller deux yeux de furet, vifs et noirs, dans un visage anguleux au teint hâlé (notez dans la case « divers » de votre *Feuille d'Aventure* que vous venez de rencontrer Tutu Peyumpo).

- Ça vous intéresserait de gagner un peu d'argent ? demande l'homme d'un ton dégagé tandis qu'il vous prend le bras pour vous emmener dans l'ombre d'un coin de rue.

Vous répondez qu'en effet vous êtes intéressé. Mais vous voudriez bien en savoir plus...

- Soyez ici même ce soir à neuf heures, dit alors le petit homme. D'ici là, promenez-vous un peu dans les environs, histoire de vous familiariser avec le quartier. J'ai simplement besoin d'un bon guetteur. Il y a plein d'argent à gagner sans se fatiguer, croyez-moi.

De toute évidence, cet argent ne sera pas gagné très honnêtement ! Qu'allez-vous faire ?

Accepter cette proposition Rendez-vous au [41](#)

Refuser et aller plutôt faire des courses dans les magasins
Rendez-vous au [384](#)

Refuser et aller dans un autre quartier de la ville Rendez-vous au [229](#)

280

Si vous avez écrit « torche métallique », rendez-vous au [206](#). Si vous avez écrit autre chose (et inutile de tricher !), rendez-vous au [140](#).

281

Vous enjambez le rebord de la fenêtre et vous grimpez le long d'une gouttière jusqu'au toit du bâtiment. Arrivé là, vous n'avez pas trop de mal à vous échapper en sautant de toit en toit car les maisons sont proches les unes des autres et vous pouvez ainsi parcourir une distance suffisante pour ne plus être inquiété. Vos efforts vous ont fatigué, cependant, et la pluie qui tombe à présent vous glace jusqu'aux os. Il est temps de trouver un endroit où passer une bonne nuit. Rendez-vous au [27](#).

282

Galloti semble bien soulagé et vous remercie chaleureusement de l'avoir délivré de sa promesse. - N'oubliez pas le sifflet ! dit-il en s'en allant retrouver sa belle.

Il file jusqu'à un angle de la place, puis tourne soudain la tête vers vous et vous fait un clin d'œil.

D'un geste vif, il plante alors ses dents pointues dans le mollet d'un gros marchand qui se tient à proximité. L'homme pousse un hurlement et poursuit, en claudiquant, la mangouste qui s'enfuit et lui échappe sans difficulté. Tandis que vous observiez la scène, un éclat métallique, sur le sol, a soudain attiré votre attention. Vous vous approchez et vous trouvez 5 Pièces d'Or que le gros marchand a laissé tomber par terre dans sa précipitation. Vous vous hâtez de les ramasser et de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Rester sur la place

Rendez-vous au [2](#)

Faire un tour dans les magasins

Rendez-vous au [384](#)

Changer de quartier

Retournez au [229](#)

283

Lancez deux dés. Si vous obtenez un chiffre de 2 à 9, la mangouste tranche la tête du serpent d'un coup de dent ; rendez-vous dans ce cas au [183](#). Si vous obtenez 10, 11 ou 12, le serpent lui échappe et se dirige droit sur vous ; rendez-vous alors au [223](#).

284

Vous passez un certain temps à fouiller les maisons ; la fatigue finit pour vous gagner et vous êtes obligé de prendre un repas pour récupérer des forces. Au cours de vos investigations, vous avez trouvé 2 Pièces d'Or que vous ajoutez à votre pécule - mais ce n'est pas cela que vous cherchiez. Si vous souhaitez retourner dans la maison où il vous a semblé voir une silhouette, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez explorer un autre secteur des ruines de Klakduhr, rendez-vous au [4](#).

285

Vous êtes sur le point de monter dans le canot lorsque vous apercevez un marin qui s'y est endormi ! Vous lui donnez aussitôt un grand coup sur la tête pour être bien sûr qu'il ne se réveillera pas, puis vous le hissez hors de l'embarcation et vous le déposez sur un tas de cordages. Vous pouvez à présent mettre la chaloupe à la mer et vous enfuir à la faveur de la nuit. Souquez ferme en vous rendant au [199](#) !

286

Vous avez donc réussi à saisir le casque et vous le jetez à terre. Aussitôt, les yeux du guerrier se révulsent et il tombe de tout son long sur le sol. Son âme s'échappe de son corps dans une terrible convulsion, mais il a le temps de murmurer quelques paroles ; il commence par vous bénir puis chuchote : « L'Épée de Lune. » Un instant plus tard, il est mort, enfin délivré de l'emprise maléfique, chaotique, du casque maudit qui l'emprisonnait. Vous gagnez 2 points de CHANCE pour avoir arraché cet homme à son tourment. En fouillant la pièce, vous trouvez une épée avec une pierre de lune incrustée dans la poignée. Sa lame est parfaitement équilibrée et elle a le tranchant d'un rasoir. Il s'agit d'une Arme Magique dont les pouvoirs vous seront fort utiles ! Tout d'abord, elle augmentera de 1 point votre total d'HABILETÉ chaque fois que vous vous en servirez ; votre total de départ pourra ainsi être dépassé. Mieux encore : si vous aviez 12 points - d'HABILETÉ au départ de votre aventure et que vous n'en ayez pas perdu entre-temps, vous en aurez 13 avec cette épée ! Par ailleurs, l'Épée de Lune contient de précieuses charges d'énergie - trois au total - qui ont un puissant pouvoir régénérateur. Si vous décidez de puiser une, ou plus, de ces trois charges régénératrices - vous pourrez le faire à tout moment sauf pendant un combat -, lancez un dé et ajoutez 1 au chiffre obtenu. Le résultat représentera le nombre de points d'ENDURANCE que vous aurez ainsi récupérés. N'oubliez pas de noter les charges d'énergie que vous puisez, afin de savoir combien il vous en reste.

Vous quittez à présent la pièce après avoir inscrit cette précieuse trouvaille dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous souhaitez maintenant examiner la herse, rendez-vous au [352](#). Si vous préférez revenir sur vos pas et suivre la corniche vers la gauche jusqu'à l'autre porte - à moins que vous ne l'ayez déjà fait -, rendez-vous au [82](#).

287

Dans l'un de vos cauchemars, vous avez vu un spectre descendre vers vous. Il vous a touché la main et son contact était si froid que vous en avez été glacé jusqu'à la moelle... Lorsque vous vous réveillez, vous vous apercevez qu'un Anneau de Fer est passé à votre index ! Vous essayez aussitôt de l'enlever, mais vous n'y parvenez pas. Notez dans la case « divers » de votre *Feuille d'Aventure* que vous portez désormais cet Anneau. Quelle est sa signification ? Quels malheurs annonce-t-il ? Qui peut le dire ?... Retournez à présent au [229](#) pour choisir un autre quartier de la ville où porter vos pas.

288

Vous parvenez à attraper la mule par l'encolure et à la faire tomber par terre. Quelques mots apaisants et des caresses entre les oreilles achèvent de la calmer. Rendez-vous au [8](#).

289

Shanfeu-Hankohr a vécu pendant des siècles, défiant la mort face à d'innombrables ennemis, aussi puissants qu'implacables. Il vous faudra beaucoup de courage et de chance pour triompher de ce mage aux stupéfiants pouvoirs.

SHANFEU-HANKOHR HABILITÉ: 13 ENDURANCE: 16

Si vous parvenez à réduire à 2 ou moins le total d'ENDURANCE de votre ennemi, rendez-vous aussitôt au [306](#).

290

C'est sûrement là que se situe l'entrée des Entrailles du Chaos. Le Mutant était chargé de la surveiller, mais elle vous est désormais accessible. Si vous voulez descendre les marches de pierre, rendez-vous au [173](#). Mais peut-être ne souhaitez-vous pas descendre tout de suite? Dans ce cas, allez donc explorer une autre partie des ruines de Klakduhr en retournant au [4](#). Dès que vous aurez fini vos investigations, vous reviendrez ici pour pénétrer dans les Entrailles du Chaos en vous rendant directement au [173](#) (notez soigneusement ce numéro).

291

Bientôt, vous voyez arriver une patrouille de gardes qui marchent dans votre direction. Vous vous glissez alors dans un coin d'ombre et ils passent devant vous sans vous voir. Rendez-vous au [353](#).

292

Vous distinguez dans la lumière du clair de lune un Orque Mutant brandissant une épée dans l'énorme pince de homard qui lui tient lieu de main. Son autre bras est une sorte de tentacule doté de ventouses. Le monstre est presque chauve, seules quelques touffes de poils durs apparaissent çà et là sur la peau de son crâne et de son visage. L'horrible créature pousse un grognement féroce, puis vous attaque avec une violence peu commune !

ORQUE MUTANT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous parvenez à réduire à 2 ou moins son total d'ENDURANCE, rendez-vous aussitôt au [270](#).

293

Vous refusez en déclarant que vous ne voulez pas vous compromettre dans ce genre de méfait. Les deux gnomes échangent alors un coup d'œil. - Il en sait trop, maintenant, dit l'un d'eux. On ne peut pas le laisser partir, il irait prévenir la police. Les deux petites créatures dégainent aussitôt de longs poignards et se précipitent sur vous. Vous allez devoir affronter vos deux adversaires en même temps. A chaque Assaut, vous calculerez la Force d'Attaque de chacun des combattants - vous compris, bien entendu. Celui qui aura la Force d'Attaque la plus élevée aura porté un coup. Si c'est vous qui êtes dans ce cas, vous réduirez le total d'ENDURANCE de l'un ou l'autre des deux gnomes, à votre choix. Si c'est l'un d'eux qui a la plus grande Force d'Attaque, vous aurez reçu une blessure. Si vous parvenez à tuer l'un de vos deux adversaires, le combat se poursuivra avec l'autre à la manière habituelle.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GNOME	6	6
Second GNOME	7	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [355](#).

294

Vous essayez d'arracher l'anneau au doigt du sorcier, mais vous n'y parvenez pas. Au même instant, l'amulette qu'il porte au cou jette un éclair et Shan-feu-Hankohr se trouve aussitôt propulsé à l'autre bout de la table ; il y a maintenant une bonne distance entre lui et vous. Vous vous levez d'un bond et vous vous précipitez sur lui, mais le mage a la ferme intention de se servir du Sceptre pour briser votre élan ! Rendez-vous au [163](#).

295

Tout ce que vous obtenez, c'est qu'un poing gros comme un jambon s'abat sur votre nuque et vous assomme à moitié. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, et désormais, vous ne pourrez plus jamais revenir ici (prenez-en bonne note et n'essayez surtout pas de tricher, il vous en cuirait !). Vous avez maintenant le choix entre aller au bar du Koala (rendez-vous au [360](#)) ou à la Salle de Jeu (rendez-vous au [311](#)).

296

Des serres monstrueuses, des dents plus tranchantes qu'une scie, une salive acide qui ronge tout ce qu'elle touche, voilà les armes de votre adversaire ! Jamais au cours de votre carrière de héros, vous n'avez eu à combattre un ennemi aussi sanguinaire que l'effroyable Zoalinte Mutant !

ZOALINTE HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 14

Si vous parvenez à réduire à 2 ou moins le total d'ENDURANCE de la créature, rendez-vous aussitôt au [309](#).

297

En voyant l'objet, les inconnus ont un mouvement de recul.

- Ce guerrier a combattu le Voleur de Morts, murmure l'un d'eux.

Ils battent alors en retraite, comme à regret ; ils voudraient bien vous attaquer, mais de toute évidence, vous leur inspirez une crainte profonde. Vous en profitez pour vous diriger lentement vers la porte, en prenant soin de ne pas croiser leurs regards et vous sortez. Si vous n'avez encore jamais dormi à Rajasta, vous êtes maintenant obligé de le faire. Rendez-vous pour cela au [166](#). Si vous avez déjà dormi dans la ville, vous pouvez à présent :

Acheter de quoi manger

Rendez-vous au [54](#)

Acheter une monture

Rendez-vous au [186](#)

Partir immédiatement pour Klakduhr

Rendez-vous au [114](#)

298

Puisque tel est votre choix, à votre aise ! Vous deviendrez une marionnette entre les mains du mage et, bientôt, votre nom s'ajoutera à la longue liste des serviteurs maudits du Chaos. Vous plongerez dans la corruption et la dépravation jusqu'à ce qu'un guerrier plus courageux que vous et d'une plus haute exigence morale vienne vous infliger le juste châtement que vous méritez !

299

La chaîne et le boulet constituent une arme suffisante pour affronter le tentacule et le sectionner. Chaque fois que vous infligerez une blessure à votre adversaire, celui-ci perdra 2 points d'ENDURANCE, comme à l'accoutumée ; en revanche, vous devrez réduire de 1 point votre total d'HABILETÉ pendant toute la durée du combat, car le boulet n'est pas très facile à manier !

TENTACULE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si votre total d'ENDURANCE est réduit à 3 ou moins, rendez-vous au [357](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [130](#).

300

Vous avez commis une grave erreur en revenant dans ce quartier. Au détour d'une rue, vous tombez en effet sur une patrouille de gardes. L'un d'eux vous dévisage et se met alors à hurler :

- Il fait partie de la bande ! Je l'ai vu avec Tutu Peyumpo le voleur !

Vous tournez aussitôt les talons et vous vous enfuyez dans un dédale de ruelles qui ne vous est guère familier, mais les gardes

vous poursuivent, bien décidés à vous rattraper. Lancez deux dés et ajoutez 1 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [203](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [310](#).

301

- N'allez surtout pas à l'hôtel, vous conseille la mangouste. C'est un repaire de brigands et de voleurs. Je connais un meilleur endroit ; un de mes anciens maîtres a rendu service un jour à un homme de la ville : il sera sûrement heureux de nous offrir l'hospitalité pour la nuit.

Vous suivez Galloti jusqu'à une maison et vous frappez à la porte. Après avoir entendu vos explications, l'homme qui vous a ouvert vous laisse très volontiers entrer chez lui. Il y a quelques années, son fils aîné a été sauvé des griffes d'un Troll par un guerrier qui était le maître de Galloti à l'époque. L'homme et toute sa famille sont enchantés de revoir la mangouste. Oh, certes, le repas qu'ils vous offrent n'est pas un festin - il se compose d'une simple bouillie et de quelques restes - mais il est suffisamment nourrissant pour vous permettre de récupérer des forces. Après le dîner, vous vous installez confortablement devant un feu de cheminée et vous vous endormez. Au matin, vous avez regagné 4 points d'ENDURANCE. Vous faites alors un brin de toilette pour vous débarrasser de la poussière du désert et vous sortez dans le petit matin blafard, alors qu'un soleil encore incertain se dessine à l'horizon. Qu'allez-vous faire à présent ?

Acheter à manger

Rendez-vous au [54](#)

Acheter une monture

Rendez-vous au [186](#)

Partir immédiatement pour Klakduhr

Rendez-vous au [114](#)



302 *Le Démon de Feu brandit une épée incandescente et une lanière de feu.*

302

Une lueur s'allume à l'intérieur de l'autel au moment même où vous le touchez, puis se transforme soudain en une colonne de flammes qui s'élèvent jusqu'au plafond. Dans ce vomissement de feu, la silhouette d'un être se dessine peu à peu. Il a un corps musculeux, des bras puissants entourés de cercles de métal noir sur lesquels sont gravées d'étranges runes. Ses jambes noires et solides sont terminées par des sabots et son visage, dont on ne parvient pas à distinguer les traits au milieu des flammes qui l'entourent, vomit des jets de feu sur le sol de pierre ! Le terrifiant Démon brandit une épée incandescente dans une main et une lanterne de flammes dans l'autre. Il vous faut à présent combattre cette horreur ! A la fin de chaque Assaut, vous lancerez un dé. Si vous obtenez 1, 2, 3 ou 4, le souffle enflammé de la créature vous aura atteint et vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE, quel que soit le vainqueur de cet Assaut. Ainsi, vous perdrez en tout 4 points d'ENDURANCE si vous avez été blessé, et 2 points seulement si c'est vous qui avez porté un coup. Si le dé vous donne 5 ou 6, vous n'aurez pas été atteint par le jet de flammes. Et maintenant, défendez-vous !

DÉMON DE FEU HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

La première fois que vous porterez un coup à votre adversaire - si toutefois vous y parvenez !, rendez-vous au [137](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [230](#).

303

Au matin, vous vous réveillez avec un épouvantable mal de tête. Vous avez été transporté et abandonné dans une ruelle étroite et tout ce que vous possédiez - Pièces d'Or, objets magiques et même épée (si vous en aviez une) - vous a été volé ! (à l'exception toutefois des 2 Pièces d'Or cachées dans les talons de vos bottes - si vous ne les aviez pas déjà dépensées). Modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence, puis retournez au [229](#) pour choisir un autre quartier de la ville où vous rendre.

304

Arrivé au sommet de l'édifice, vous vous accroupissez sur une étroite corniche et vous observez attentivement les inscriptions gravées dans la pierre. Les lettres autrefois dorées sont à demi effacées, mais vous parvenez à reconstituer le mot « COLLEGIUM ». C'était sans doute le nom du monument. Sous ces lettres, une flèche sculptée pointant à la surface du fronton indique le sud-est. Des flammes sont gravées sur la hampe de la flèche et elle est entourée à sa base par un cercle d'où partent des rayons asymétriques - un étrange motif, en vérité ! Vous redescendez maintenant de l'édifice dans lequel vous pouvez entrer si vous le désirez (rendez-vous dans ce cas au [106](#)). Si vous préférez explorer un autre secteur des ruines de Klakduhr, retournez au [4](#).

305

Vous avez failli vous heurter à une patrouille de gardes. Fort heureusement, vous avez réussi à les éviter au dernier moment, mais ils vous ont vu et deux d'entre eux vous visent avec leurs arbalètes. Certes, vous parvenez à vous enfuir, mais les deux carreaux qu'ils ont tirés ont fait mouche ; ce regrettable incident a pour conséquences de vous faire perdre 4 points d'ENDURANCE et d'augmenter de 2 points votre total de RÉPUTATION. Si vous êtes toujours vivant, hâtez-vous de retourner au [229](#) pour choisir un autre quartier de la ville où vous rendre.

306

L'amulette du sorcier se met soudain à briller ! Calculez à présent vos Forces d'Attaque respectives pour le prochain Assaut. Si c'est vous qui avez la Force d'Attaque la plus élevée, rendez-vous au [349](#). Si la Force d'Attaque de Shanfeu-Hankohr est supérieure à la vôtre, rendez-vous au [3](#).

307

Le projectile vous manque de peu, mais derrière vous, plusieurs passagers sont atteints et tués sur le coup. Rendez-vous au [358](#).

308

Vous essayez de passer devant la porte sur la pointe des pieds, mais l'homme au casque étrange tourne la tête au mauvais moment ; en vous voyant, il pousse un rugissement et se rue sur vous, son épée à la main. Vous vous précipitez alors à l'intérieur de la pièce pour éviter que les échos du combat n'alertent les Mutants rassemblés dans la caverne. La lueur de folie dans le regard de votre adversaire traduit une férocité hors du commun ! Rendez-vous au [248](#).

309

Le Zoalinte recule d'un pas. Il est pris d'un haut-le-cœur et se met à tousser comme s'il allait vomir. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous poursuivrez le combat jusqu'à ce que vous ayez tué votre adversaire. Rendez-vous ensuite au [382](#). Si le chiffre donné par les dés est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [247](#).

310

En quelques instants, vous êtes cerné par des dizaines de gardes. Vous faites de votre mieux pour vous défendre, mais vous êtes très vite submergé par le nombre. Capturé, vous êtes emmené dans une prison bien gardée. Sur ces terres hostiles, la justice est plutôt expéditive. Vous êtes très vite condamné à mort et votre mission s'achève au milieu d'une place où vous subissez le supplice du garrot sous le regard attentif d'une foule nombreuse, ravie d'assister à une exécution publique.

311

Vous pénétrez dans la salle de jeu sous le regard inquisiteur de portiers à la mine patibulaire et à la carrure impressionnante, chargés de surveiller l'entrée de l'établissement. A l'intérieur, une épaisse fumée baigne les lieux. Assise autour des tables, une clientèle hétéroclite s'adonne à ses jeux favoris, jeux de cartes ou de dés. Un Demi-Ogre solitaire, assis devant un tas d'or, joue même aux osselets (en l'occurrence, il s'agit d'osselets humains !). Vous remarquez également un groupe de marins, quelques Nains et quatre gnomes absorbés dans une partie de dés. Si vous avez envie de vous asseoir à une table de jeu et de miser quelques Pièces d'Or, rendez-vous au [188](#). Si vous préférez aller au bar, pour boire et manger quelque chose, rendez-vous au [239](#). Enfin, si vous estimez plus sage d'aller vous coucher, vous vous rendrez au [27](#) pour trouver un endroit où passer la nuit.

312

Vous avez maintenant à votre disposition une bonne quantité de viande crue particulièrement succulente ! Mais il s'agit de la faire cuire, sinon vous ne pourrez pas la manger ! Si vous possédez une lanterne avec de l'huile, vous vous en servirez pour cuire la viande ; rendez-vous alors au [376](#). Si vous n'avez pas de lanterne, il vous sera impossible de manger votre gibier et il ne vous restera plus qu'à poursuivre votre chemin en vous rendant au [190](#).

313

Vous avez triomphé d'un redoutable prêtre du Mal ! Cette victoire vous fait gagner 1 point de CHANCE. Si vous n'avez pas d'arme, vous pouvez prendre sa hache (elle équivaut à une épée). L'homme avait aussi un collier de jade qui vaut 10 Pièces d'Or et que vous pouvez ajouter à votre Trésor. Il ne possédait rien d'autre de valeur. Retournez à présent au [4](#) pour choisir un autre secteur des ruines de Klakduhr à explorer.

314

La Place des Fêtes est décidément bien animée ! Les voyants, mendiants, troubadours, jongleurs, mimes et autres amuseurs pullulent autour de vous, rivalisant d'adresse et de drôlerie pour s'attirer la générosité des badauds. Toutefois, vous avez beau écarquiller les yeux et tendre l'oreille, vous ne voyez ni n'entendez rien qui puisse vous aider dans la poursuite de votre mission. Mieux vaut donc changer de quartier en retournant au [229](#).

315

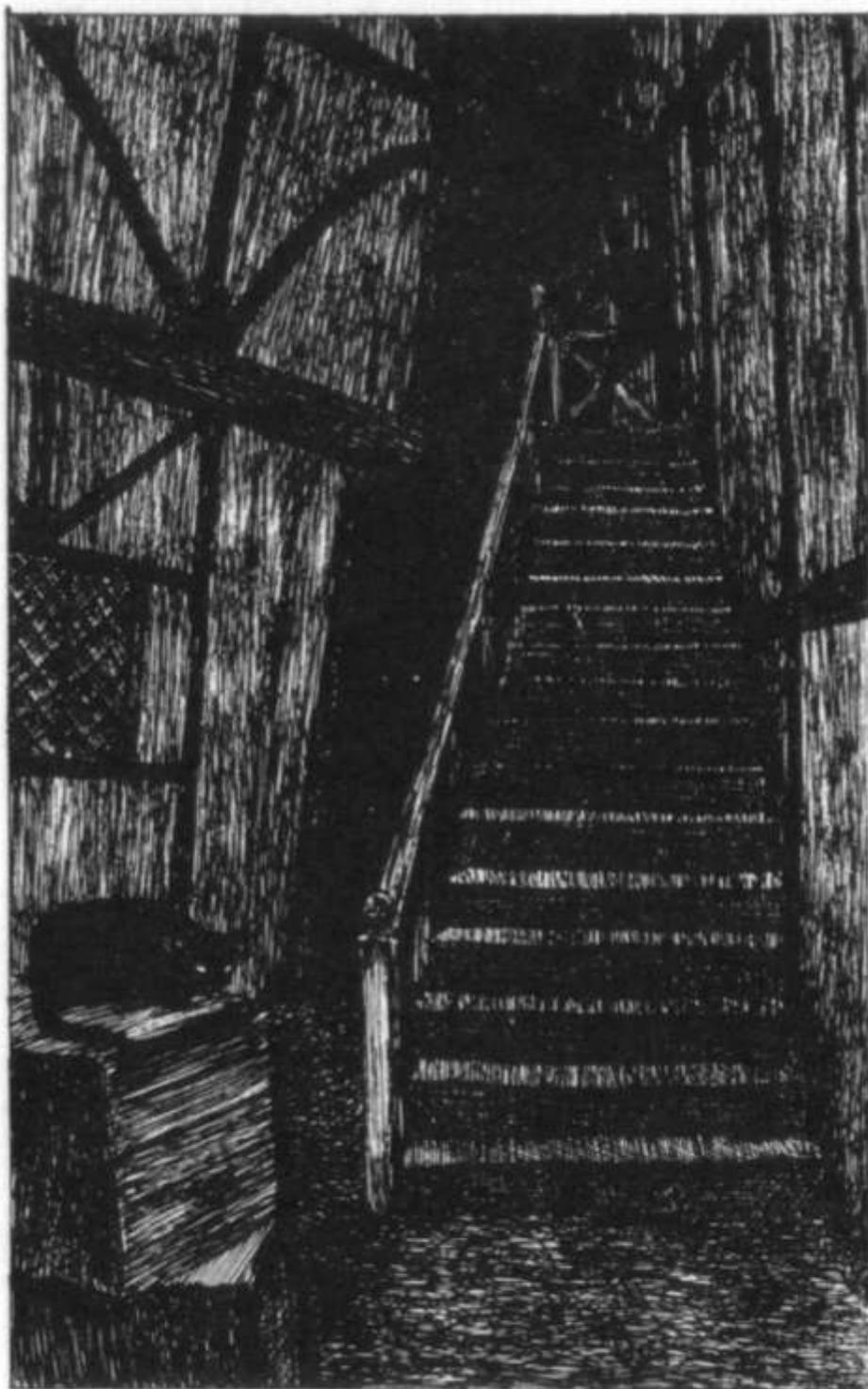
- Travaillons donc ensemble, poursuit-il. Aidez-moi et je vous aiderai. Parmi ces ruines rôde un Elfe Noir, sans doute mon pire ennemi. Apportez-moi sa tête et je mettrai deux squelettes à votre disposition pour vous aider dans votre quête. Si vous souhaitez accepter ce marché, rendez-vous au [253](#). Si vous préférez attaquer le Nécropathe, rendez-vous au [167](#).

316

Vous vous précipitez à nouveau sur le sorcier, mais vous n'avez pas été assez rapide ! De son Sceptre vient de surgir une masse tremblotante de tentacules visqueux, dotés de ventouses sécrétant un mucus nauséabond. Cette monstrueuse création du mage traverse les airs en filant droit sur vous. Il faut *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [204](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [95](#).

317

Vous contournez la maison et découvrez un escalier extérieur menant au premier étage. Vous apercevez alors en haut des marches la silhouette d'un homme qui, en vous voyant arriver, porte à ses lèvres un objet long et fin. Presque aussitôt vous entendez quelque chose siffler à vos oreilles. L'homme est armé d'une sarbacane et a essayé de vous atteindre avec une fléchette ! Qu'allez-vous faire ?



317 Un escalier extérieur mène au premier étage de
la maison.

Vous enfuir d'ici Rendez-vous au [128](#)

Vous précipiter dans l'escalier pour passer à l'attaque Rendez-vous au [169](#)

Riposter à l'aide d'une arbalète (si vous en avez une) Rendez-vous au [143](#)

318

Vous devez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [285](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [37](#).

319

Les nomades ne se montrent pas très amicaux à votre égard, mais ils sont disposés à vous accorder l'hospitalité, conformément à leur code de l'honneur. Quelque chose dans leur attitude vous laisse penser qu'ils n'attachent pas grande importance à l'or et vous vous abstenez donc de leur en offrir. Lorsqu'ils vous proposent de vous donner une tente, vous acceptez avec soulagement car vous avez bien besoin de sommeil. Mais, au même moment, un messenger vient vous dire que leur chef souhaiterait vous rencontrer. Il vous est impossible de refuser et vous suivez le nomade jusqu'au [131](#) où son chef vous attend.

320

Le premier jour de votre voyage se déroule sans encombre, mais vous êtes obligé de prendre 2 repas au cours de la journée. Le soir venu, vous dormez à la belle étoile. Après une bonne nuit de sommeil, vous vous réveillerez au [367](#).

321

De toute évidence, le vieux Temple a été édifié en l'honneur de quelque ancienne divinité depuis longtemps tombée dans l'oubli. Cette divinité appartenait-elle au monde du Chaos? Était-elle

bienfaisante ou maléfique? Impossible de le dire pour l'instant et vous décidez de pénétrer dans les lieux pour essayer d'en savoir davantage. A l'intérieur du Temple, vous trouvez un autel intact, dressé au milieu d'un grand cercle dans lequel des flammes ont été gravées. Tout autour de ce cercle sont disposées dix torches métalliques dont l'extrémité est constituée d'une substance ressemblant à de l'encens. Le sol est jonché de débris d'étoffe, de papier et de bois, recouverts d'une épaisse couche de poussière. Il y en a tant que vous avez quelque difficulté à marcher. Au-dessus de vous, un dôme de verre teinté laisse entrer un peu de lumière. Que souhaitez-vous faire à présent ?

Examiner l'autel

Rendez-vous au [302](#)

Prendre l'une des torches

Rendez-vous au [343](#)

Quitter l'endroit et aller ailleurs

Retournez au [4](#)

322

- Pourquoi ne pas vous mettre à mon service ? vous propose le Nécropathe à la pâle figure. A nous deux, nous pourrions régner en maîtres sur ces lieux...

Si vous souhaitez en entendre davantage, rendez-vous au [315](#). Si vous préférez l'attaquer, rendez-vous au [167](#).

323

- Achetez donc deux de ces œufs bizarres qu'on voit là-bas, vous conseille la mangouste d'un air très sérieux. Nous pourrions en tirer un peu d'argent.

L'Homme-Orque, qui tient l'étal sur lequel sont exposés ces deux gros œufs jaunâtres aux veinures marron, exige une Pièce d'Or pour chacun d'eux. Ils sont délicieux et très recherchés par les gourmets, affirme-t-il. Si vous souhaitez acheter ces œufs, vous devrez les payer 2 Pièces d'Or (le marchand refuse de les vendre séparément). Rendez-vous dans ce cas au 7. Si vous n'avez pas

l'argent nécessaire pour les acquérir, vous serez obligé d'y renoncer à regret et vous vous rendrez alors au [193](#). Enfin, si vous avez l'argent demandé, mais que vous refusez de les acheter, rendez-vous au [373](#).

324

L'homme à la robe marron marmonne quelques paroles ésotériques, puis touche le plat de sa hache avant de vous affronter. Vous avez là un rude combat à mener !

PRÊTRE SATANIQUE HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 11

Les trois premières blessures que le prêtre vous infligera (s'il y parvient) vous coûteront chacune 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2, en raison du pouvoir magique qu'il a donné à son arme. A partir du quatrième coup qu'il réussira éventuellement à vous porter, vous ne perdrez plus que les 2 points habituels d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [313](#).

325

Vous vous penchez sur le cadavre du Vil Malandrin que vous avez vaincu et vous fouillez ses vêtements. Vous découvrez sur lui 4 Pièces d'Or que vous ajoutez aussitôt à votre Trésor. A peine avez-vous fini d'inscrire votre trouvaille que vous entendez une voix derrière vous : - Jamais je n'aurais pensé être secouru par vous, murmure l'Elfe Noir qui a repris conscience. Il est maintenant assis bien droit sur la chaise, la main posée sur la poignée de son épée, mais celle-ci est restée dans son fourreau. Ses yeux violets vous observent d'un air impassible tandis qu'il se demande ce que vous allez faire à présent. Si vous souhaitez l'attaquer, rendez-vous au [227](#). Si vous préférez engager la conversation avec lui, rendez-vous au [21](#).

326

Lancez deux dés et ajoutez 1 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [255](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [125](#).

327

Le temps a changé ! Des nuages apparaissent dans le ciel et un vent frais fait baisser la température. Vous voici donc à l'abri, pour quelques heures, du soleil implacable qui écrase ordinairement le pays. Ce répit est le bienvenu ! La première journée de votre voyage se déroule paisiblement. Vous êtes simplement obligé de prendre 2 repas avant ce soir. Si rien ne vient contrarier votre avance, le paysage, en revanche, n'a rien de très attirant : les Terres Mortes sont arides, désolées, et il semble que toute vie soit absente de ce sinistre désert. On ne voit pas un seul oiseau dans le ciel, on n'entend pas d'insecte bourdonner, on n'aperçoit pas le moindre lézard filer parmi les blocs de pierre, et l'on chercherait en vain une quelconque trace de végétation, si modeste soit-elle. A la nuit tombée, vous dormez d'un sommeil agité sous une lune à son troisième quartier qui baigne de sa lueur blafarde ces étendues stériles. Au matin, le soleil a retrouvé ses droits et la chaleur promet d'être pesante ! Vers la fin de ce deuxième jour de marche, vous approchez de Klakduhr et vous pressez le pas. Cette fois encore, vous serez obligé de prendre 2 repas dans la journée. De plus, si vous n'avez pas l'Anneau d'Énergie, la chaleur oppressante vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE. Épuisé, à bout de forces, vous parcourez les derniers kilomètres de Terres Mortes qui vous séparent des ruines de Klakduhr. Un peu plus loin, sur votre gauche, vous apercevez des tentes dressées près d'une minuscule oasis. Des bêtes de somme sont attachées là et vous distinguez les silhouettes de plusieurs nomades qui vous regardent arriver d'un air soupçonneux. Vous vous approchez d'eux. Vêtus de longues gandouras, ils se tiennent immobiles, en continuant de vous observer avec méfiance. Si vous avez une marque sur le front,

rendez-vous au [395](#). Si vous n'avez pas de marque, rendez-vous au [319](#).

328

Vous vous lancez à la poursuite du voleur et vous parvenez à le rattraper au moment où il essayait de se fondre dans la foule d'un marché. Vous lui arrachez le sac, mais le jeune homme parvient à se dégager et s'enfuit bel et bien en abandonnant le produit de son larcin. Le marchand, suivi de ses deux compagnons, vous rejoint peu après et le gros homme vous félicite chaleureusement d'avoir ainsi récupéré son bien que vous lui rendez aussitôt. Pour vous récompenser, il vous donne 6 Pièces d'Or (ajoutez-les à votre Trésor). - Brave garçon ! dit-il. Vous cherchez du travail ? J'ai justement une cargaison qui doit arriver aujourd'hui et j'aurais besoin d'un costaud dans votre genre pour m'aider à décharger les caisses. Vous serez bien payé. Qu'allez-vous faire ?

Accepter le travail qu'il vous propose Rendez-vous au [86](#)

Refuser poliment et faire un tour du côté des magasins Rendez-vous au [384](#)

Refuser poliment et vous rendre dans un autre quartier de la ville Rendez-vous au [229](#)

329

Au cours de cette longue et épuisante journée, vous serez obligé de prendre 2 repas avant la tombée de la nuit. Si vous voyagez à dos de chameau, rendez-vous au [122](#). Si vous êtes à pied, rendez-vous au [35](#).

330

Vous vous hâtez d'aller retrouver Kanyan-Happu et vous lui donnez le livre magique. Son regard s'allume alors d'une lueur diabolique tandis qu'il saisit le volume dans ses mains

tremblantes de convoitise. Avec un gloussement ravi, il feuillette le livre maudit dont les pages sont remplies des plus terrifiants maléfices. Vous perdez 1 point de CHANCE pour avoir apporté votre aide à ce serviteur du Mal. Il vous révèle cependant où se situe l'entrée des Entrailles du Chaos : vous la trouverez quelque part dans les entrepôts. Il sait également qu'il existe dans ces sinistres profondeurs une herse qui déclenche un piège si on essaye de l'ouvrir. Pour y échapper, il faut se servir d'un feu magique, mais il ne peut vous donner aucun détail à ce sujet. - De toute façon, ça n'a aucune importance, ricane l'odieux personnage, des farceurs dans ton genre, Shanfeu-Hankohr en mange deux ou trois à son petit déjeuner !

Il prononce alors une formule magique contenue dans son livre et disparaît aussitôt ! Si vous souhaitez à présent chercher l'entrée des Entrailles du Chaos dans les entrepôts - à moins que vous sachiez déjà où elle se trouve -, rendez-vous au [146](#). Si vous préférez explorer un autre secteur des ruines de Klakduhr, retournez au [4](#).

331

Vous montez à bord du *Krhoul-Land*, le bateau à destination de Rajasta. C'est un antique rafiote qui n'inspire pas plus confiance que son commandant, le capitaine Mouillard, un vieux butor, pleutre et ronchon. Bientôt, le *Krhoul-Land* largue les amarres, emmenant à son bord une faune de passagers peu recommandables traînant avec eux toutes sortes de caisses et de sacs douteux en guise de bagages, sans compter les chiens galeux, les poulets et les chèvres qui les accompagnent. Peu soucieux de lier connaissance avec qui que ce soit, vous préférez aller vous coucher dans votre minuscule cabine. La nourriture n'est pas comprise dans le prix du billet et vous êtes obligé de prendre 2 repas en puisant dans vos propres Provisions. Rendez-vous au [25](#).

332

Si vous avez la Capacité de Mobilité Silencieuse, l'homme au casque étrange ne vous voit pas et vous arrivez sans difficulté devant la herse. Rendez-vous au [352](#). Si vous n'avez pas cette Capacité, rendez-vous au [308](#).

333

Si vous avez une Clé en Fer, rendez-vous au [396](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [58](#).

334

Vous ne saisissez que quelques bribes de conversation ; vous entendez notamment un marin pousser un juron en disant qu'avoir un Elfe Noir à bord porte malheur.

- Pourtant, il a l'air bien honnête, répond une voix. Il vous semble aussi avoir entendu prononcer le nom de « Klakduhr », ce qui vous fait réfléchir... Rendez-vous au [172](#).

335

- La marque du Voleur de Mort ! s'exclame l'un des inconnus.

Chacun tire aussitôt son arme. Vous allez devoir vous battre si vous voulez sortir d'ici vivant ! Rendez-vous au [371](#).

336

Soudain, un tentacule s'enroule autour de votre cou et vous serre la gorge en cherchant à vous étrangler !

L'attaque est si violente, si brutale, que vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [264](#) pour vous battre contre cette Chose qui essaye de vous tuer, mais vous serez en situation d'infériorité tout au long du combat. Tout d'abord, vous devrez réduire de 2 points votre total d'HABiLETÉ. Ensuite, vous perdrez automatiquement 1 point à chaque Assaut en raison de la

pression que le tentacule exerce autour de votre cou. Par conséquent, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE chaque fois que la créature aura réussi à vous porter un coup et 1 point si c'est vous qui l'avez blessée. Bien entendu, vous retrouverez votre total habituel d'HABILETÉ dès la fin du combat - si toutefois vous remportez la victoire !

337

Le Vieux Quartier est une sorte de marécage bouillonnant où se mêlent étroitement dégénérescences et turpitudes de toutes natures. Ses rues grouillent de mendiants lépreux, d'Hommes-Orques, de bossus et de marchands louches accompagnés de gardes du corps à la mine patibulaire. Vous avez sous les yeux un tableau saisissant de la vie humaine - et aussi, pour une large part, non humaine ! Laissant le hasard guider vos pas, vous lisez les noms des rues et les enseignes des bars pour essayer de vous familiariser avec les lieux lorsqu'une mule au galop, poursuivie par plusieurs hommes braillant et gesticulant, vous fonce soudain droit dessus ! Si vous voulez tenter d'arrêter l'animal, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez vous écarter pour le laisser passer, rendez-vous au [394](#).

338

- Le livre se trouve dans l'une des tombes du vieux Mausolée, vous dit Kanyan-Happu, mais le Maître des Morts-Vivants pourrait bien s'y trouver lui aussi. De toute évidence, cet être lui inspire une peur panique ! Si vous souhaitez faire un tour dès maintenant du côté du Mausolée, rendez-vous au [109](#). Si vous préférez explorer un autre secteur des ruines de Klakduhr, retournez au [4](#) pour choisir lequel. Si d'aventure il vous arrivait de découvrir ce fameux livre et que vous désiriez le donner à Kanyan-Happu, il faudrait vous rendre au paragraphe portant le même numéro que le nombre inscrit dans le titre du volume (prenez bonne note de cette indication).

339

Si vous avez déjà mangé du carton bouilli aux aiguilles de pin, le goût de cette purée gélatineuse doit vous rappeler des souvenirs. Sinon, vous venez de faire une découverte gastronomique d'un genre très particulier ! Pourtant, quelque répugnante qu'elle soit, la mixture n'en est pas moins très nourrissante. Vous êtes même surpris de constater qu'elle vous fait regagner 6 points d'ENDURANCE ! Vous en avez autant que vous pouvez avant que les bruits de pas que vous entendez au loin se rapprochent un peu trop près. Vous avez encore le temps de verser un peu de cette bouillie dans une gourde que vous garderez en réserve (la quantité prélevée équivaut à 2 repas). A présent, il est temps de quitter les lieux. Si vous souhaitez aller jusqu'à la herse, rendez-vous au 352. Si vous préférez revenir sur vos pas et suivre la corniche vers la droite, rendez-vous au [117](#).

340

L'Anneau d'Énergie permet de résister aux grands froids mais également - et c'est particulièrement appréciable lorsqu'on voyage à Koulgrah - aux chaleurs les plus intenses qui, normalement, devraient vous faire perdre de nombreux points d'ENDURANCE. Si vous décidez d'acheter cet objet, ses effets vous seront précisés en temps utile. Retournez à présent au [275](#).

341

Au matin, une rosée abondante vous rafraîchit avant que le soleil implacable se lève à nouveau. Cette humidité bienfaisante vous permet de poursuivre votre voyage sans trop souffrir de la chaleur. Vous devriez arriver ce soir à Rajasta, où vous pourrez vous reposer et acheter de quoi manger avant de parcourir la dernière étape de votre voyage vers Klakduhr. Vous vous mettez à présent en chemin, contemplant avec une pointe de lassitude la brume de chaleur qui s'étend jusqu'à l'horizon. Sans doute aviez-vous l'espoir que la journée se déroulerait sans anicroches ? Eh bien, il vous faut déchanter ! Car au moment où vous contournez

un amas rocheux, un être étrange apparaît soudain dans le ciel, au-dessus de votre tête. Cette créature du Chaos a un corps de lion au pelage noir tacheté de blanc, de grandes ailes luisantes, une tête presque humaine et une queue couverte d'écaillés vertes, hérissées de pointes. 11 s'agit d'une Manticore qui, dès qu'elle vous voit, projette sur vous une pluie d'épines acérées ! Rendez-vous au [260](#).

342

Le Nécropathe va maintenant essayer de recourir à un sortilège ! Si, lors de l'un quelconque des Assauts qui auront lieu d'ici à la fin du combat, il obtient une Force d'Attaque supérieure à la vôtre, il aura réussi à faire usage de magie et vous devrez alors vous rendre au [217](#). Si en revanche vous remportez tous les Assauts jusqu'à ce qu'il succombe sous vos coups, vous vous rendrez au [123](#).

343

Vous prenez l'une des torches métalliques que vous ajoutez à votre Équipement. Vous pouvez à présent examiner l'autel si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [302](#)) ou partir explorer un autre secteur des ruines de Klakduhr en retournant au [4](#).

344

Vous lui donnez les Pièces d'Or et la brute vous laisse entrer en vous gratifiant d'un répugnant sourire qui découvre deux rangées de dents jaunâtres agrémentées de chicots. Vous espérez que la clientèle du Rince-Meules est plus agréable à regarder que ce sinistre spécimen du monde vivant ! Rendez-vous au [148](#).

345

Le guerrier tombe mort à vos pieds. Vous jetez alors un coup d'oeil à toutes les armes rassemblées dans la pièce : il se peut que certaines d'entre elles soient magiques, mais vous ne pouvez pas

deviner lesquelles et il ne serait pas raisonnable de vous fier au seul hasard. Vous préférez donc quitter les lieux. Si vous souhaitez à présent examiner la herse, rendez-vous au 352. Si vous désirez plutôt revenir sur vos pas et suivre la corniche vers la gauche - à moins que vous ne l'ayez déjà fait -, rendez-vous au [82](#).

346

Le Capitaine Gâtchik apparaît soudain. Il est à la recherche de son perroquet et il se doute que quel-qu'un lui a réglé son compte, mais il ne trouve pas d'indice qui puisse désigner le coupable et personne ne vous dénonce. Il se contente donc de distribuer quelques coups de son chat à neuf queues, mais il est trop saoul pour faire grand mal et personne n'a à souffrir de cet incident. Rendez-vous au [77](#).

347

Vous pouvez vous servir des épices pour conserver ce qu'il reste de viande cuite, c'est-à-dire l'équivalent de 6 repas (n'oubliez pas, cependant, qu'il vous est impossible d'emporter plus de 12 repas, à moins, bien sûr, que vous ne voyagiez à dos de chameau, auquel cas la limite est portée à [24](#)). Vous poursuivez à présent votre voyage en vous rendant au [190](#).

348

Vous ramassez l'or du Tueur à Gages et vous vous enfuyez à toutes jambes. Un peu trop tard, cependant, car des gardes, toujours vigilants, vous ont vu en plein jour alors que vous acheviez votre adversaire. Ils se lancent aussitôt à votre poursuite, mais vous parvenez à leur échapper. Hélas, cet incident augmente de 3 points votre total de RÉPUTATION. Pour vous consoler, il reste quand même les 8 Pièces d'Or que contenait la bourse du Tueur à Gages ! Retournez à présent au [229](#) pour choisir un autre quartier de la ville où porter vos pas.

349

Le dernier coup que vous lui avez porté a eu raison du sorcier. Son corps ensanglanté s'effondre à vos pieds et un spectacle terrifiant s'offre alors à vos yeux. Le visage de Shanfeu-Hankohr, déformé par l'épouvante, se convulsé soudain, ses yeux roulent dans leur orbite, puis se figent d'horreur lorsqu'un minuscule Démon ricanant fond sur le mage et commence à dévorer son âme. C'est une vision si effroyable que vous ne pouvez la supporter plus longtemps, et vous détournez la tête en vous rendant au [267](#).

350

Votre proposition provoque chez eux un moment d'hésitation qui est de bon augure. A n'en pas douter, ils sont sensibles à ce genre d'arguments ! Vous plongez alors la main dans votre poche pour y prendre de l'or. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, relancez-le jusqu'à ce qu'il vous donne un chiffre de 2 à 6. Ce sera le nombre de Pièces d'Or que vous devrez offrir aux inconnus pour qu'ils vous laissent partir. Si vous n'avez pas assez de Pièces, ou si vous ne souhaitez pas payer une somme que vous jugez trop importante, il vous faudra les combattre en vous rendant au [371](#). Si vous avez l'or nécessaire et que vous acceptiez de le leur donner, vous quitterez aussitôt Rajasta en vous rendant au [114](#). Si vous le désirez, vous aurez cependant le temps d'acheter de quoi manger avant votre départ. Rendez-vous pour cela au [54](#) (mais n'oubliez pas que vous devrez tout de suite après vous rendre au [114](#)).

351

Les rues sont remplies de gardes, aujourd'hui. Il paraît qu'un meurtre et un vol ont été commis - ce qui, même dans une ville comme Ashkyos, justifie l'intervention de la police ! Et comme vous n'avez pas envie que ces brutes vous observent de trop près, vous préférez retourner au [229](#) pour choisir un autre quartier de la ville où porter vos pas.

352

La herse est constituée d'épais barreaux de fer et verrouillée par une impressionnante serrure. Vous apercevez également, de l'autre côté, une poulie qui semble faire partie d'un mécanisme susceptible de déclencher un piège. Si vous avez une Clé en Fer, rendez-vous au [103](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [161](#).

353

Vous n'avez pas à attendre longtemps : bientôt, Tutu Peyumpo ressort de l'entrepôt par une étroite fenêtre située à l'arrière du bâtiment, en traînant derrière lui un sac bien rempli.

- Bravo, vous avez bien fait votre travail, mur-mure-t-il. Filons d'ici et allons partager le butin ! Quelques instants plus tard, vous parcourez un dédale de rues situé dans le Vieux Quartier. C'est là qu'habite le voleur. Le long des trottoirs crasseux s'alignent des bars louches, des tripots et d'autres établissements encore plus douteux. À plusieurs reprises, vous croisez des ivrognes ou des passants aux yeux grands ouverts, qui titubent en tenant à la main des pipes d'apparence suspecte. Enfin, Tutu Peyumpo arrive devant chez lui, ouvre la porte de son appartement et vous fait entrer. Il commence par donner à manger à son chat, puis vient s'asseoir en face de vous. Vous partagez un repas de gigot froid arrosé d'un pichet de vin, ce qui vous fait regagner en tout 4 points d'ENDURANCE. Tutu Peyumpo vous donne ensuite quatre sacs de safran.

- Il y en a deux cent quarante grammes en tout, vous précise-t-il. Vous pourrez en obtenir un bon prix en le vendant au marché.

Vous inscrivez le safran sur votre *Feuille d'Aventure* sans oublier de mentionner son poids.

- Et ne retournez pas dans le quartier des entrepôts, conseille le voleur. La patrouille de gardes que nous avons évitée de justesse en sortant a peut-être eu le temps de nous voir. Mieux vaut donc être prudent !

Tutu Peyumpo vous propose alors de rester dormir et vous vous installez sur le plancher pour la nuit. Le matin venu, qu'allez-vous faire ?

Rester un peu avec votre hôte

Rendez-vous au [111](#)

Partir au marché pour vendre votre safran Rendez-vous au [240](#)

Vous rendre ailleurs en ville

Retournez au [229](#)

354

Vous tuez l'Orque Mutant. Si vous n'avez pas d'épée, vous pouvez utiliser la sienne pour le faire, puis la conserver (dans ce cas, ajoutez-la à votre Équipement). Ensuite, vous vous allongez à nouveau et vous vous rendormez. Vous vous réveillerez au [390](#).

355

En fouillant les cadavres des gnomes, vous découvrez sur l'un d'eux une bourse de 5 Pièces d'Or et sur l'autre un petit sac contenant deux carreaux d'arbalète. Chacun de ces carreaux est magique. Vous ne pourrez les utiliser qu'une seule fois (à condition, bien entendu, de posséder une arbalète !), mais ils augmenteront de 1 point votre total d'HABILETÉ lorsque vous en ferez usage. Ajoutez-les à votre Équipement et inscrivez les 5 Pièces d'Or dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*. Bientôt, vous entendez retentir un martèlement de bottes et un cliquetis de cottes de mailles. Des gardes ! Il est temps de filer d'ici et de trouver un endroit où passer la nuit. Rendez-vous pour cela au [27](#).

356

Le Colisée est un ancien stade tombé en ruine. Il est constitué de gradins circulaires entourant une arène qui disparaît à moitié sous des tonnes de sable et de poussière. Pour accéder à l'arène, il faut franchir un passage dont le toit est soutenu par des colonnes. Certaines de ces colonnes se sont effondrées, d'autres

paraissent singulièrement instables. Si vous souhaitez explorer ce passage, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez choisir un autre secteur des ruines de Klakduhr où porter vos pas, retournez au [4](#).

357

Soudain, une mince silhouette enveloppée d'une cape noire surgit à côté de vous et sectionne le tentacule à l'aide d'une longue épée, également noire et aussi tranchante qu'un rasoir ! Lorsque vous tournez la tête vers celui qui vient ainsi de vous donner un sérieux coup de main, vous reconnaissez... un Elfe Noir ! Remettant son épée au fourreau, il jette un regard vers le ciel, cligne des yeux, puis vous dévisage avec insistance avant de tourner les talons. - La plupart de vos esclaves n'auraient rien tenté pour vous aider, dit-il sèchement à l'adresse du Capitaine Gâtchik. Il ne me semble pas non plus avoir vu beaucoup de vos marins se porter à votre secours. Vous devriez récompenser cet homme, conclut-il en vous désignant. Sans ajouter un mot, l'Elfe Noir s'éloigne alors en direction du gaillard d'avant et redescend dans sa cabine. Rendez-vous au [130](#).

358

La *Tête de Mort* approche à grande vitesse. L'abordage aura lieu bientôt. Vous avez cependant le temps de faire rapidement quelque chose pour vous préparer au combat - boire une potion, par exemple, si vous en avez une. Il est trop tard, toutefois, pour prendre un repas. Quelques instants plus tard, les pirates déferlent sur le pont du *Khrou-Land* et attaquent les malheureux passagers ainsi que les hommes d'équipage. Le Capitaine Transh-cek, le chef des forbans, brandit un glaive en hurlant des ordres à ses hommes. Cette brute repoussante n'est qu'à quelques mètres de vous et vous pouvez aller l'affronter si tel est votre désir. Il vous suffira pour cela de vous rendre au [81](#). Si vous préférez vous attaquer à deux de ses hommes qui se trouvent encore plus près, rendez-vous au [189](#).

359

Sous des amas de vieux papiers, vous découvrez un petit coffre de bois. Les runes gravées sur ses flancs sont à demi effacées et il est devenu impossible de les déchiffrer. En ouvrant le coffret, vous trouvez à l'intérieur un petit globe d'or incrusté de pierres précieuses. Vous emportez le globe et vous remarquez alors, à la lumière du jour, qu'il porte une inscription. Vous pouvez lire le mot : Hazdur. Si vous souhaitez donner ce globe à quelqu'un, vous savez maintenant à quel paragraphe il convient de vous rendre. Sinon, vous retournerez au 4 pour choisir un autre secteur des ruines de Klakduhr où porter vos pas.

360

Lorsque vous arrivez devant le Koala, un bar à vin, vous remarquez une grande agitation. Deux hommes - des voleurs, probablement - sont poursuivis par des gardes jusque dans l'établissement lui-même. De l'intérieur vous parvient alors un fracas de verre brisé accompagné de grands cris. Réflexion faite, mieux vaut peut-être ne pas mettre les pieds dans un tel endroit ! Si vous souhaitez retourner au Rince-Meules - à condition d'en avoir le droit -, vous pourrez essayer d'y entrer en proposant de l'argent au portier pour qu'il vous laisse passer (rendez-vous dans ce cas au [259](#)) ou en tentant de l'impressionner par un coup de bluff (rendez-vous alors au [47](#)). Si vous préférez aller faire un tour à la Salle de Jeu, rendez-vous au [311](#).

361

Au cours de ses pérégrinations, le Troll a laissé des traces que vous pouvez suivre, bien qu'elles vous obligent à faire un détour vers l'ouest. Si vous estimez que cela en vaut la peine, rendez-vous au [174](#). Si vous préférez ne pas vous en préoccuper, rendez-vous au [6](#).

362

Soudain, deux robustes gardes en patrouille apparaissent au coin de la rue. Ils sont déjà très près de vous et se rapprochent à grands pas ! Si vous avez la Capacité de Mobilité Silencieuse, rendez-vous au [258](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [154](#).

363

Vous entendez bouger une créature qui doit être de grande taille, à en juger par le bruit qu'elle fait. Soudain, une douleur cuisante vous fait pousser un cri. Vous venez d'être blessé à la jambe par la Chose qui se tapit dans les ténèbres. Ce coup violent vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous souhaitez prendre la fuite, vous pourrez le faire, mais la créature aura le temps de vous infliger une seconde blessure qui vous coûtera à nouveau 2 points d'ENDURANCE. Si vous décidez de vous enfuir, réduisez votre total d'ENDURANCE en conséquence et retournez au 4 pour choisir un autre secteur des ruines de Klakduhr à explorer. Si vous préférez rester ici, il vous faudra combattre votre agresseur en réduisant de 2 points votre total d'HABILETÉ en raison de l'obscurité qui règne ici. Rendez-vous alors au [97](#).

364

Rajasta est une ville sinistre où les forces du Chaos et les mutations qu'elles engendrent se manifestent abondamment. Ici, les maisons sont de véritables taudis. Quant à leurs habitants... ce sont pour la plupart des créatures semi humaines dont certaines sont mâtinées d'Orque, d'autres de Gobelin. D'autres sont affligées de mutations encore plus spectaculaires qu'elles s'efforcent de dissimuler. Vous apercevez ainsi une pince de homard cachée sous une longue manche, une femme dont la tête semble se tortiller sous son turban, comme si son crâne était recouvert de petits tentacules en mouvement, un bébé à tête de chien et bien d'autres monstruosité qu'il vaut mieux éviter de décrire... Vous êtes cependant obligé de vous arrêter ici, car vous

368

Malgré l'obscurité, vous parvenez à distinguer la silhouette d'un marin qui s'est endormi dans le canot ! Il est probablement ivre mort, mais vous ne voulez prendre aucun risque et vous lui donnez un grand coup sur la tête pour être sûr qu'il ne se réveillera pas. Après l'avoir hissé hors de l'embarcation, vous pouvez à présent mettre la chaloupe à la mer et vous enfuir à la faveur de la nuit. Souquez ferme en vous rendant au [199](#) !

369

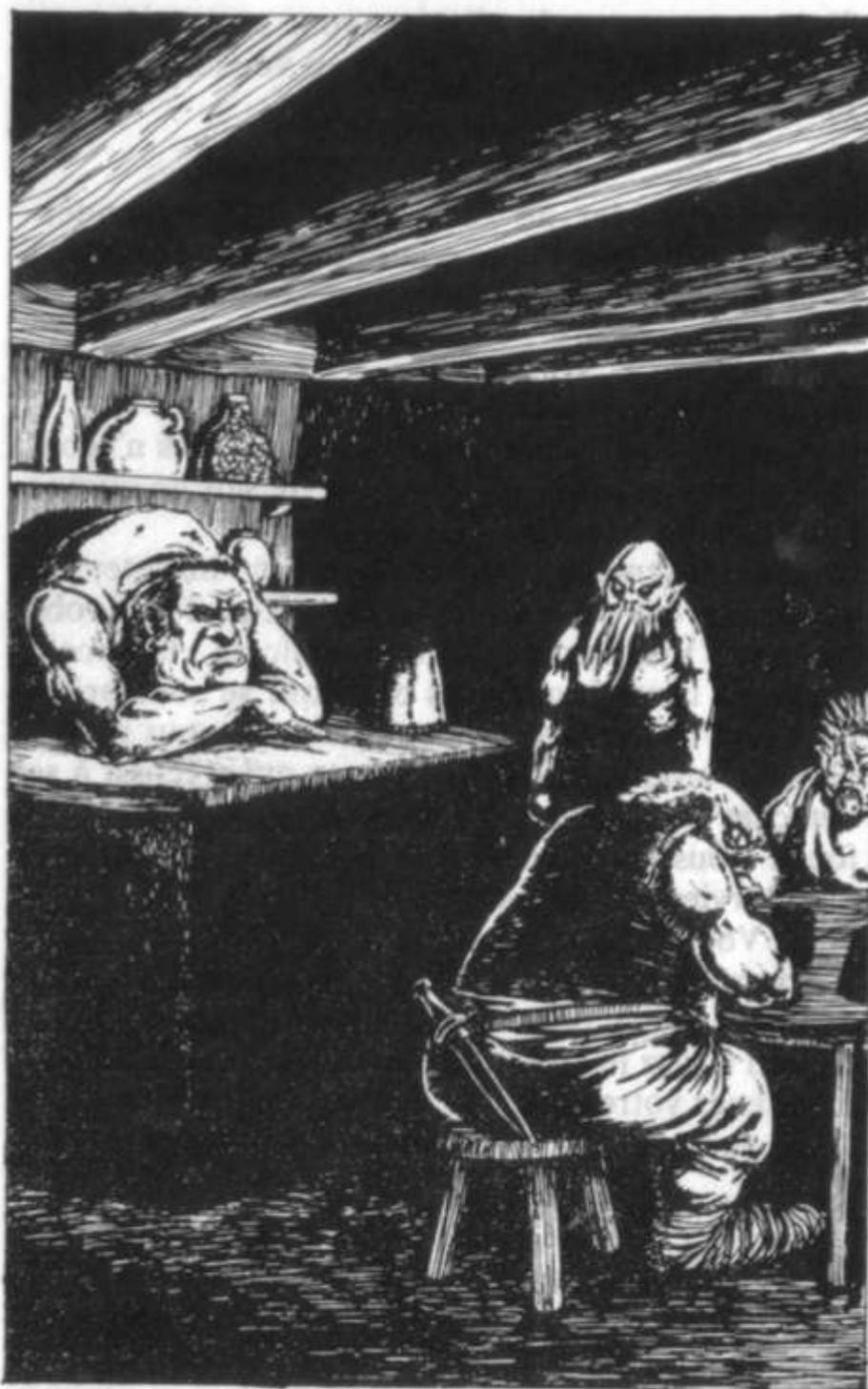
Il vous faut immobiliser la mule et l'empêcher de vous envoyer des coups de sabot, ce qui ne sera guère aisé. Vous mènerez cette action comme s'il s'agissait d'un combat que vous devrez livrer en réduisant de 2 points votre total d'HABILETÉ, compte tenu de la difficulté de l'entreprise. La mule a un total d'HABILETÉ de 7. Chaque fois que sa Force d'Attaque sera supérieure à la vôtre, elle aura réussi à lancer une ruade qui vous atteindra de plein fouet en vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE. En revanche, si vous avez une Force d'Attaque supérieure à la sienne deux fois de suite, vous aurez réussi à la neutraliser. Vous pouvez à tout moment abandonner la partie et vous rendre alors au [141](#). Si vous parvenez à maîtriser la mule, rendez-vous au [288](#).

370

Sous forme de cataplasme, les herbes font merveille. La douleur s'éteint, l'enflure disparaît, mais vous perdez quand même 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous pourrez bientôt prendre un peu de repos en vous rendant au [183](#).

371

Vous combattrez vos adversaires en même temps, comme s'ils n'étaient qu'une seule et même personne. Si vous parvenez à réduire à zéro leur total d'ENDURANCE, vous en aurez tué 2 ; cette démonstration de force suffira à faire réfléchir les autres qui préféreront vous laisser partir sans insister.



371 Vous allez mener un combat difficile contre ces
Hommes des Tavernes!

HOMMES DES TAVERNES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 9

Si vous remportez la victoire, vous serez *obligé* de quitter la ville à l'instant même en vous rendant au [114](#).

372

Si vous possédez un Bracelet de Bronze, rendez-vous au 52. Dans le cas contraire, retournez au [32](#) pour mener le combat jusqu'à son terme.

373

Galloti semble soudain mécontent. - A quoi ça sert de m'avoir acheté, si vous n'écoutez pas ce que je dis ! proteste-t-il. Je sais de quoi je parle, quand même !

Malheureusement, le marchand a maintenant vendu ses œufs à une ménagère vêtue d'une robe informe. Visiblement abrutie d'alcool, la grosse femme a laissé tomber les œufs qui se sont brisés dans leur chute. Distract par l'incident, vous n'avez plus fait attention à la mangouste qui a réussi à se détacher de sa laisse et s'enfuit à présent parmi la foule. Vous vous lancez à sa poursuite, mais l'animal parvient à vous semer. Bientôt, il est hors de vue. Vous n'avez plus qu'à jeter votre Sifflet d'Argent, à présent, car vous aurez beau souffler dedans à pleins poumons, vous ne reverrez jamais Galloti (rayez le Sifflet de votre Équipement). Vous maudissez votre malchance, et vous décidez ensuite de ce que vous allez faire. Si vous souhaitez :

Rester dans le quartier du Marché Rendez-vous au [34](#)

Aller faire un tour dans les magasins pour voir ce qu'on peut y acheter Rendez-vous au [384](#)

Vous rendre dans un autre quartier de la ville Retournez au [229](#)

374

Au moment où vous vous élancez pour monter les marches, vous apercevez des chausse-trappes, des boulets hérissés de pointes, qui auraient pu vous blesser cruellement et même vous estropier ! Vous n'avez toutefois aucun mal à les enjamber et, en quelques instants, vous parvenez en haut de l'escalier, bien décidé à passer à l'attaque ! Rendez-vous au [234](#).

375

Satisfait d'avoir exercé son sadisme, l'Orque finit par s'en aller, son fouet ruisselant de sang. Vous entendez alors les échos d'une conversation qui a lieu sur le pont supérieur, au-dessus de votre tête. Si vous avez la Capacité d'Hypersensibilité Auditive, rendez-vous au [334](#). Sinon, vous ne parviendrez pas à comprendre ce qui se dit, et vous n'essaierez pas d'en entendre davantage. Rendez-vous dans ce cas au [172](#).

376

Vous arrachez quelques branches d'un maigre buisson qui a réussi à pousser dans une crevasse rocheuse et vous versez de l'huile dessus. Vous enflammez le tout, parvenant ainsi à faire un feu de bois suffisant pour cuire la viande. Bientôt, une alléchante odeur de gibier rôti se répand dans l'atmosphère et vous faites un véritable festin en engloutissant tout ce que votre estomac peut contenir - et sa contenance est impressionnante ! Ces agapes vous rendent le total d'ENDURANCE que vous aviez au départ de votre aventure ! Si vous avez des Épices de Préservation, rendez-vous au [347](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [136](#).

377

Vous vous éloignez du Vieux Quartier et vous dénicher un endroit où vous vous installez pour dormir à la belle étoile. Mais votre sommeil est peuplé de cauchemars et vous vous réveillez plusieurs fois, ruisselant de sueur de la tête aux pieds. Cette très mauvaise nuit vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [287](#).

378

Si vous avez la Capacité de Filature, rendez-vous au [277](#). Sinon, rendez-vous au [24](#).

379

Si vous avez la Capacité de Communication Animale, rendez-vous au [121](#). Sinon, vous payez les 18 Pièces d'Or que coûte le chameau. Belboss le gardera dans son écurie jusqu'à ce que vous en ayez besoin. Vous pouvez à présent faire d'autres courses si nécessaire (retournez dans ce cas au [384](#)) ou changer de quartier (retournez alors au [229](#)).

380

Si vous avez une corde, vous pourrez vous en servir pour essayer de monter là-haut. Vous saurez si vous avez réussi en vous rendant au [139](#). Si vous n'avez pas de corde, ou si vous ne souhaitez pas vous lancer dans cette entreprise, vous aurez le choix entre pénétrer à l'intérieur du bâtiment en vous rendant au [106](#) ou bien retourner au [4](#) pour choisir un autre secteur des ruines de Klakduhr où porter vos pas.

381

Le bar du Koala est rempli d'une faune bruyante et peu raffinée qui rassemble des êtres de toutes origines, de toutes tailles et de toutes formes. Affalé dans un coin, devant un pichet de vin blanc presque vide, un Homme-Lézard émet une série de borborygmes

satisfaits. Dans un tel établissement, vous vous ferez remarquer si vous ne buvez rien. Et, bien entendu, il faut payer ses consommations ! Qu'allez-vous faire ?

Commander du vin rouge Rendez-vous au [113](#)

Commander du vin blanc Rendez-vous au [212](#)

Rester ici sans rien commander Rendez-vous au [87](#)

Quitter l'endroit et aller plutôt au Rince-Meules Rendez-vous au [64](#)

Quitter l'endroit et aller plutôt faire un tour à la Salle de Jeu Rendez-vous au [311](#)

382

Vous vous approchez de la porte que gardait le Zoa-linthe et vous collez votre oreille au panneau pour écouter ce qui se passe de l'autre côté. Vous percevez alors des sons qui vous laissent perplexe : un bruit étrange qui ressemble à de l'eau bouillonnante et des éclats de rire retentissants. Ce n'est pas du tout ce à quoi vous vous attendiez et, pour en savoir plus, vous décidez d'ouvrir la porte à la volée. Vous entrez alors dans la Grande Salle qui sert de quartier général au Maître du Chaos, Celui-qui-se-rit-de-la-Mort. Au moment même où vous apercevez l'homme qui est assis au bout d'une longue table chargée de victuailles et de vin, vous savez que vous avez trouvé celui que vous cherchiez. Et pourtant, il ne ressemble pas du tout à ce que vous imaginiez. Il est jeune, mince, vêtu d'une ample robe noir et argent et tient dans sa main le Sceptre du Commandement, un sceptre noir dont vous ne parvenez pas à distinguer la forme exacte à cette distance. Peintures et tapisseries ornent les murs de cette salle luxueuse et, dans un coin, une fontaine dessine des arabesques d'eau claire au centre d'un bassin. D'un geste désinvolte, le jeune homme claque des doigts ; aussitôt, deux étranges femmes-tigres qui se tiennent à ses côtés tournent les talons, descendent quelques marches de

marbre, puis disparaissent derrière un rideau de perles. Vous entendez leurs pas s'éloigner tandis que Shanfeu-Hankohr vous adresse un sourire éclatant, ses dents d'une blancheur d'albâtre étincelant à la clarté des lampes richement ornementées qui diffusent une subtile lumière dans ce décor digne d'un roi. - Vous arrivez bien tard, lance le mage sur un ton de reproche. Mais ça ne fait rien, j'ai tout mon temps. (Son sourire devient alors moqueur.) Asseyez-vous donc, poursuit-il en désignant le siège situé à sa gauche. Vous mangerez bien quelque chose en ma compagnie ? J'ai une proposition à vous faire. Voilà qui ne laisse pas de vous surprendre ! Comment allez-vous réagir ? Si vous souhaitez vous précipiter sur lui pour l'attaquer, rendez-vous au [163](#). Si vous préférez traverser la salle pour venir vous asseoir à côté de lui, rendez-vous au [209](#).

383

Si vous avez une marque sur le front, l'homme refusera de vous entendre et vous devrez le combattre en vous rendant au [324](#). Si vous n'avez pas de marque, rendez-vous au [84](#).

384

Chaque fois que vous irez dans les magasins d'Ash-kyos, vous devrez tenir le compte exact des sommes que vous aurez éventuellement dépensées. Bien entendu, vous n'oublierez pas non plus d'inscrire vos achats dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. Les boutiques dans lesquelles vous pouvez aller voir ce qu'il y a à vendre sont les suivantes :

Magasins d'alimentation	Rendez-vous au 33
Écurie et articles de voyages Belboss	Rendez-vous au 150
Magasin d'armes du Seikh Al Ali	Rendez-vous au 91
Herboristerie Seldemer	Rendez-vous au 195
Sukissatomb, articles de magie	Rendez-vous au 275

385

Vous vous enfuyez à toutes jambes sous les quolibets des passants. Le Capitaine ne peut pas vous poursuivre avec sa jambe de bois. Ses hommes, en revanche, se lancent à vos trousses. Le quartier des docks ne vous est pas familier et vous ne tardez pas à vous y perdre. Deux des marins du Capitaine Gâtchik sont encore sur vos talons et finissent par vous coincer contre une pile de caisses qui barre une ruelle. Si vous avez la Capacité d'Escalade, rendez-vous au [119](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [225](#).

386

A plusieurs reprises au cours de la nuit, vous vous réveillez en sursaut et vous entendez s'éloigner des pas précipités. Sans doute votre sensibilité auditive vous a-t-elle évité d'être attaqué pendant que vous dormiez, mais votre sommeil a été si souvent interrompu que vous n'avez pas pu vous reposer. Au matin, vous vous sentez fatigué, vos membres sont ankylosés, et vous vous apercevez que vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE. Il vous sera impossible de dissimuler la marque infamante que vous portez au front et vous ne pourrez plus entrer dans le camp nomade. Si vous essayez à nouveau, vous serez tué ! En revanche, rien ne vous empêche d'explorer les ruines de Klakduhr que vous découvrirez en vous rendant au [4](#).

387

Vous vous lancez à la poursuite du voleur, mais il parvient à vous échapper. Fort heureusement, dans sa hâte, il a laissé tomber son sac que vous ramassez aussitôt. Vous vous apercevez alors qu'il est rempli de pierres précieuses. Le marchand et les deux manœuvres vous rejoignent peu après et vous rendez le sac à son propriétaire. Le gros homme vous offre 4 Pièces d'Or pour vous récompenser (ajoutez-les à votre Trésor). Il vous propose également un travail qui consiste à décharger des caisses pour les ranger dans son entrepôt. Vous serez bien payé, assure-t-il. Si

vous désirez accepter cette offre, rendez-vous au [86](#). Si vous préférez refuser et vous rendre dans un autre quartier de la ville, retournez au [229](#).

388

Au cours du voyage que vous allez faire, chaque fois qu'il vous sera précisé que vous êtes obligé de prendre un repas - ou davantage -, n'oubliez pas de rayer ce que vous aurez mangé de la liste de vos Provisions ; et si vous n'avez plus rien à manger, rappelez-vous que chacun des repas que vous aurez dû sauter vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez un billet pour prendre le bateau, rendez-vous au [331](#). Si vous avez acheté un chameau, dépêchez-vous d'aller le chercher chez Belboss, puis rendez-vous au [367](#). Si vous n'avez ni billet ni monture, vous devrez partir à pied en vous rendant au [320](#).

389

Terrassé par votre dernier coup d'épée, l'énorme Demi-Ogre vacille, puis s'effondre sous les acclamations de la foule qui se lève pour vous applaudir. Vous saluez les spectateurs et vous sortez de l'arène sous les vivats pour recevoir votre récompense de 12 Pièces d'Or que vous ajoutez à votre Trésor. Votre victoire comporte cependant un revers : cette apparition publique a tellement fait sensation que votre total de RÉPUTATION augmente de 2 points. On vous conduit ensuite dans une auberge dont le patron vous sert un excellent repas en vous donnant une chambre pour vous reposer. Vous regagnez ainsi 4 points d'ENDURANCE. Le fils de cet homme avait eu la folie de défier le gladiateur et y avait laissé la vie. Aussi son père est-il enchanté que vous ayez à votre tour tué cette brute. Il vous faut maintenant changer de quartier. Retournez pour cela au [229](#).

390

Aujourd'hui, la chaleur est particulièrement intense et vos Provisions vont en pâtir. Lancez un dé, puis divisez par deux le chiffre obtenu (en arrondissant au chiffre supérieur s'il est

impair). Le résultat représentera le nombre de repas qui auront été gâtés par l'extrême chaleur et que vous devrez donc rayer de vos Provisions. Vous apercevez cependant quelques daims qui s'ébattent un peu plus loin. Vous faites halte et vous les observez en mettant pied à terre si vous voyagez à dos de chameau. Vous auriez bien besoin d'un peu de viande fraîche : ce serait excellent pour votre santé, sans compter que vous venez de perdre une partie de vos Provisions ! Si vous avez une arbalète, dépêchez-vous de vous rendre au [65](#) avant que les daims ne s'enfuient en sentant votre présence. Si vous n'avez pas d'arbalète, peut-être avez-vous en revanche la Capacité de Communication Animale? Dans ce cas, rendez-vous au [219](#). Si vous n'avez ni l'une ni l'autre, il se peut que vous ayez la Capacité de Mobilité Silencieuse ; vous pourrez alors en faire usage en vous rendant au [261](#). Enfin, si vous n'avez aucune de ces Capacités et pas d'arbalète, rendez-vous au [78](#).

391

Vous faites un bond de côté, juste à temps pour éviter un tentacule qui a soudain surgi de derrière une pile de caisses et essaye de vous prendre à la gorge. Hâtez-vous de vous rendre au [264](#) pour combattre cet agresseur inattendu !

392

La fléchette vous cause une simple égratignure qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Un instant plus tard, vous parvenez en haut des marches, bien décidé à passer à l'attaque ! Rendez-vous au [234](#).

393

Le perroquet finit par se lasser de vous injurier et s'envole ailleurs. Rendez-vous au [77](#).

394

L'agitation de la rue ne doit pas détourner votre attention de vos préoccupations immédiates. Vous cherchez en effet des occasions de gagner de l'argent et c'est donc avec cette seule idée en tête que vous explorez le quartier. Vous passez ainsi un certain temps dans les rues avoisinantes et, lorsque vient le soir, vous avez repéré trois endroits particulièrement fréquentés qui vous semblent mériter une visite. L'un d'eux, le bar du Koala, présente une vitrine remplie de bouteilles de vin, et des grappes de raisin sont suspendues au-dessus de sa porte en guise d'enseigne. De toute évidence, ce n'est pas le lieu idéal pour boire une bonne bière ! Un autre bar porte le nom peu engageant de Rince-Meules. Enfin, le troisième établissement qui a retenu votre attention est une Salle de Jeu. Où souhaitez-vous aller ?

Au bar du Koala Rendez-vous au [381](#)

Au Rince-Meules Rendez-vous au [64](#)

A la Salle de Jeu Rendez-vous au [311](#)

395

« Graine de Mort-Vivant ! » lance l'un des nomades avec mépris. Tous alors dégainent leurs armes ! Vous prenez aussitôt la fuite en direction du nord tandis que le jour tombe. Ils vous poursuivent pendant un certain temps, mais ne parviennent pas à vous rattraper. Exténué, vous devez vous contenter de passer la nuit à la belle étoile. Vous vous allongez donc sur le sol et vous vous endormez aussitôt. Si vous avez la Capacité d'Hypersensibilité Auditive, rendez-vous au [386](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [152](#).

396

Maintenant que vous vous êtes débarrassé des deux squelettes, vous pouvez fouiller le Mausolée. Il vous faut du temps car l'endroit est vaste et vous agissez avec la plus extrême prudence.

Vous finissez par découvrir 5 Pièces d'Or (que vous ajoutez à votre pécule) ainsi qu'un livre caché dans une tombe. Sur sa couverture, vous lisez ce titre : *Les Trois Cent Trente Incantations de Maar-Mouss-Khull*. Il émane de cet ouvrage des ondes tout à la fois magiques et maléfiques. Si vous voulez donner ce livre à quelqu'un, vous savez à quel numéro il convient de vous rendre. Sinon, vous pouvez le garder (ajoutez-le à votre Équipement sans oublier de mentionner son titre exact). Il est temps à présent de retourner au [4](#) pour choisir un autre secteur des ruines de Klakduhr à explorer.

397

Vous tentez votre chance avec les marins. Certains d'entre eux sont à moitié saouls, jetant leur argent sur la table par poignées, d'autres sont à l'évidence des joueurs professionnels et vous remarquez également quelques amateurs qui sont incapables de cacher leur joie lorsqu'ils reçoivent de bonnes cartes ou leur déception dans le cas contraire. A vous de jouer, à présent. Pour cela, lancez un dé. Si vous obtenez 1, vous aurez gagné 3 Pièces d'Or; si vous obtenez 2, vous aurez gagné 2 Pièces d'Or ; si vous obtenez 3, vous aurez gagné 1 Pièce d'Or. Si le dé vous donne 4, vous n'aurez ni gagné ni perdu. S'il vous donne 5, vous aurez perdu 1 Pièce d'Or et enfin un 6 vous aura fait perdre 2 Pièces d'Or. Si vous souhaitez jouer par la suite à l'une des deux autres tables, vous devrez obligatoirement conserver un minimum de 2 Pièces d'Or. Qu'allez-vous faire lorsque vous aurez fini de jouer avec les marins ?

Jouer avec les Nains Rendez-vous au [265](#)

Jouer avec les gnomes Rendez-vous au [61](#)

Quitter les lieux et chercher un endroit où passer la nuit Rendez-vous au [27](#)

398

Vous vous promenez à l'intérieur du camp, mais vous n'y découvrez rien de bien intéressant. Certains nomades sont occupés à prier, d'autres dressent des tentes, d'autres encore donnent à manger à leurs chèvres et à leurs vaches. La seule chose utile que vous puissiez faire ici, c'est acheter de quoi manger ; pour 1 Pièce d'Or, vous obtiendrez l'équivalent de 2 repas, mais il vous sera impossible d'acheter plus de 10 repas au total car les nomades doivent garder le reste de leurs provisions pour leur propre usage. Notez soigneusement le nombre de repas que vous achèterez éventuellement en sachant que vous pourrez revenir ici à votre guise pour acheter d'autres vivres, à condition de ne pas dépasser la limite de 10 repas en tout. Retournez à présent au [4](#) pour choisir un secteur des ruines de Klakduhr à explorer.

399

Au matin, vous vous éveillez en pleine forme, vous sortez de votre tente et vous vous étirez voluptueusement sous le soleil naissant. Vous prenez ensuite un solide petit déjeuner qui vous est servi par des jeunes filles aux yeux noirs et aux allures farouches. Le repos et le repas vous font regagner 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [4](#) pour découvrir les ruines de Klakduhr.

L'Elfe Noir est étendu à vos pieds. Il est mort. Vous prenez le Sceptre sous votre bras et vous remarquez alors que l'amulette de Shanfeu-Hankohr s'est soudain mise à briller. Vous devinez que cet objet doit permettre de se transporter instantanément à distance et vous formulez des prières en espérant que sa puissance sera suffisante pour vous ramener chez vous ; car il faut faire vite à présent : vous entendez déjà les hurlements des Mutants qui se précipitent pour venger leur maître. Vous n'avez jamais joué avec les amulettes et, d'une manière générale, vous ne connaissez rien au maniement des objets magiques. Vous ne pouvez donc qu'implorer les dieux du Beau et du Bien pour qu'ils vous aident ! Passant l'amulette à votre cou, vous pensez très fort à Ambéron ainsi qu'au lieu où il se trouve. Vous concentrez toutes les forces de votre esprit sur cette image tandis que vos doigts se crispent autour de l'objet magique... Et, soudain, tout se passe comme vous l'espérez ! Vous vous retrouvez au milieu des sorciers encapuchonnés qui écoutent attentivement l'un d'eux lire un vieux parchemin jauni. En vous voyant surgir parmi eux, les sorciers ouvrent des yeux ronds mais leur stupeur est à son comble lorsqu'ils reconnaissent dans votre main... le Sceptre du Commandement ! La stupéfaction fait alors place au soulagement et des sourires se dessinent sur les visages de ces hommes d'ordinaire si sérieux qu'ils donnent l'impression de n'avoir jamais souri de leur vie.

- Je suis navré que l'atmosphère ne soit pas plus joyeuse, vous confie Ambéron lors du festin donné plus tard en votre honneur, mais la plupart des sorciers sont encore sous le coup de leur frayeur, bien qu'ils aient désormais toutes les raisons d'être soulagés. Et puis, entre nous soit dit, ils ne sont pas vraiment doués pour faire la fête...

En jetant un coup d'oeil aux autres convives, vous le croyez volontiers !

- Mais, au moins, vous recevrez de justes rétributions. Les sorciers les plus anciens ont fouillé tous les placards de la Guilde des mages pour trouver des objets dignes de récompenser vos efforts. Ils ont déniché une ou deux armes magiques, un plateau qui se remplit tout seul de victuailles quand on le lui demande (voilà qui vous réjouit !) et une magnifique cote de mailles enchantée que des Elfes magiciens ont mis des années à fabriquer. Sans compter quelques autres babioles, au cas où cela vous intéresserait, bien sûr...

Ambéron sourit en constatant que vous êtes en effet très intéressé lorsqu'il vous énumère les babioles en question : or, pierres précieuses, cheval doté d'une intelligence quasi humaine, etc. Vous souriez d'aise en vous étirant avec volupté. La nuit sera longue et belle. Et pour tout dire vous l'avez largement méritée !

