

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

# L'Ancienne Prophétie



Défis Fantastiques



folio  
junior

Paul Mason et Steve Williams

# L'Ancienne Prophétie

Défis Fantastiques/42



Gallimard

*Traduit de l'anglais ' par Mona de Pracontal*

Titre original : *Black Vein Prophecy*

© Steve Jackson et Ian Livingstone, pour la conception

de la série Défis Fantastiques © Paul Mason et Steve Williams, 1990, pour le texte. © Terry Oakes, 1990, pour les illustrations. © Éditions Gallimard, 1991, pour la traduction française.

# La Feuille d'Aventure

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

ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ	OR
--------------------------	----

ÉTAT DE VOS PROVISIONS
---------------------------

## CASES DES RENCONTRES AVEC UN ADVERSAIRE

<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

# Comment combattre les Morts Vivants de Mortis de Balthor

## Habilité, Endurance et Chance

Votre *Feuille d'Aventure* comporte des cases qui vous serviront à inscrire vos points **D'HABILETÉ**, **D'ENDURANCE** et de **CHANCE**. Ces totaux varieront constamment au cours de votre aventure, néanmoins ils ne pourront s'élever qu'en de rares occasions - qui vous seront signalées explicitement dans le texte au-dessus du total de départ. Vous devrez garder un compte très exact de ces points, et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres en très petit dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de main. Attention : inscrivez vos différents totaux à mesure de leurs changements, mais n'effacez jamais le total de départ ! Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat ; plus votre total d'**HABILETÉ** est élevé, mieux c'est. Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force, votre forme physique et votre habileté à résister aux coups et aux blessures ; plus votre total d'**ENDURANCE** sera élevé, mieux vous saurez faire face aux diverses agressions. Si jamais votre total d'**ENDURANCE** tombe à zéro, cela signifie que vous êtes mort : il ne vous restera plus qu'à refermer le livre... puis à le rouvrir pour recommencer une nouvelle aventure ! Votre total de **CHANCE** indique si vous êtes naturellement *chanceux* ou *malchanceux...* car la **CHANCE** et la magie ont aussi un rôle à jouer, dans cette aventure-

## Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. A moins que le texte ne vous propose alors une approche spécifique, il vous faudra mener le combat comme suit :

Tout d'abord, vous inscrivez les points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire dans une case vide des *Rencontres avec des créatures* sur votre *Feuille*

**d'Aventure.** Ces points sont indiqués dans le texte chaque fois que vous avez à combattre une créature.

Le combat se déroule ainsi :

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

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

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

4. Vous avez blessé la créature, aussi diminuez-vous son total d'**ENDURANCE** de 2 points. Vous pouvez faire appel à votre **CHANCE** pour tenter d'aggraver sa blessure (voir page **230**).

5. La créature vous a blessé et vous devez alors retirer 2 points à votre total d'**ENDURANCE**. Vous pouvez recourir à votre **CHANCE** pour tenter de minimiser les effets de la blessure (voir page **230**).

6. Modifiez votre total d'**ENDURANCE** ou celui de la créature, selon le cas. Faites de même pour votre total de **CHANCE**, si vous en avez fait usage (voir page **230**).

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

## Fuite

N'oubliez pas que vous devez soustraire 1 point à votre total de **CHANCE** chaque fois que vous ***Tentez votre Chance.***

### Comment rétablir votre **Habilité** et votre **Endurance**

#### *Habilité*

Votre **HABILITÉ** ne variera pas énormément au cours de votre aventure. Parfois, il vous sera indiqué d'ajouter ou de soustraire 1 point à votre total d'**HABILITÉ**, selon que vous détenez un avantage stratégique ou que vous êtes handicapé pour quelque raison. A moins d'instructions spécifiques, votre total d'**HABILITÉ** ne pourra jamais excéder son niveau initial.

#### *Endurance et Provisions*

En revanche, votre **ENDURANCE** ne cessera d'être mise à rude épreuve par les combats et la fatigue, mais vous pourrez aussi reprendre des forces en vous nourrissant et en vous reposant, de sorte que votre total d'**ENDURANCE** variera sans cesse au cours de votre aventure. Lorsque vous approcherez du but, votre total d'**ENDURANCE** sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi devrez-vous redoubler de prudence !

Au cours de votre aventure, vous aurez l'occasion d'acquérir des Provisions. N'oubliez pas alors de les inscrire dans la case Provisions de votre ***Feuille d'Aventure.*** Vous pourrez prendre 1 Repas à n'importe quel moment de votre choix, excepté lors d'un combat ; chaque Repas vous revigorera de 4 points d'**ENDURANCE**, mais attention : votre **ENDURANCE** ne pouvant pas excéder son niveau initial, il ne vous servirait à rien de vous restaurer si votre **ENDURANCE** se trouvait déjà à son maximum. Veillez à tenir à jour l'état de vos Provisions en ajoutant ou soustrayant le nombre de points correspondant au total porté sur votre ***Feuille d'Aventure,*** chaque fois que vous acquérez des Repas ou que vous en consommez. Quant à vous reposer, vous en

aurez l'occasion lorsque cela vous sera proposé dans le texte ; il vous sera alors indiqué combien de points d'ENDURANCE vous pourrez regagner.

## Équipement

Dans certains paragraphes, il vous sera proposé de prendre la fuite au cours d'un combat, au cas où ce dernier tournerait à votre désavantage. Sachez toutefois que si vous fuyez, votre adversaire en profitera automatiquement pour vous blesser dans le dos, ce qui vous affaiblira de 2 points d'ENDURANCE : tel est le prix de la lâcheté... Vous pourrez bien sûr recourir à la CHANCE pour tenter de minimiser cette blessure, comme cela vous l'est expliqué page 230. Attention : vous ne pourrez fuir au cours d'un combat que si cela vous est expressément proposé dans le texte.

## Combats avec plusieurs Créatures ou avec plus d'une Créature

Vous serez parfois, lors de certaines rencontres, confronté à plusieurs créatures. Tantôt vous les affronterez l'une après l'autre, tantôt vous devrez les combattre toutes à la fois ! Dans le premier cas, vous appliquerez la procédure habituelle, mais à peine serez-vous parvenu à bout de votre premier adversaire qu'il vous faudra combattre le deuxième, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'en reste plus aucun. Dans le second cas, vous serez mis à rude épreuve : en effet, s'il vous faut affronter plusieurs créatures à la fois, vous ne pourrez en combattre qu'une seule par Assaut, tandis que chacune vous attaquera ! Au début de chaque Assaut, vous choisirez un de vos adversaires et l'attaquerez de la façon habituelle. Par ailleurs, vous devrez comparer votre **Force d'Attaque** à celle de chacune des autres créatures : chaque fois que votre **Force d'Attaque** sera la plus élevée - ou qu'elle sera égale à celle de la créature - vous aurez évité ses coups (sans pour autant la blesser puisque ce n'est pas vers elle que se portait votre attaque) ; chaque fois qu'une des créatures aura une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, elle sera parvenue à vous blesser, vous infligeant ainsi la perte de 2 points d'ENDURANCE.

## Chance

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

### Utilisation de la Chance dans les Combats

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de **Tenter votre Chance**, et vous serez averti de ce qu'il vous arrivera selon que vous serez **chanceux** ou **malchanceux**. Dans ce cas, vous êtes obligé de recourir à votre CHANCE, mais il n'en va pas de même lors des combats : libre à vous de faire appel à votre CHANCE quand bon vous semblera - à vous de choisir, on ne vous le proposera pas - soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à une créature, soit pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue.

Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez **Tenter votre Chance** de la manière décrite plus haut. Si vous êtes **chanceux**, vous lui avez infligé une très grave blessure et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'ENDURANCE. Si vous êtes **malchanceux**, la blessure que vous avez causée à votre adversaire n'est en fait qu'une écorchure bénigne, et vous devrez

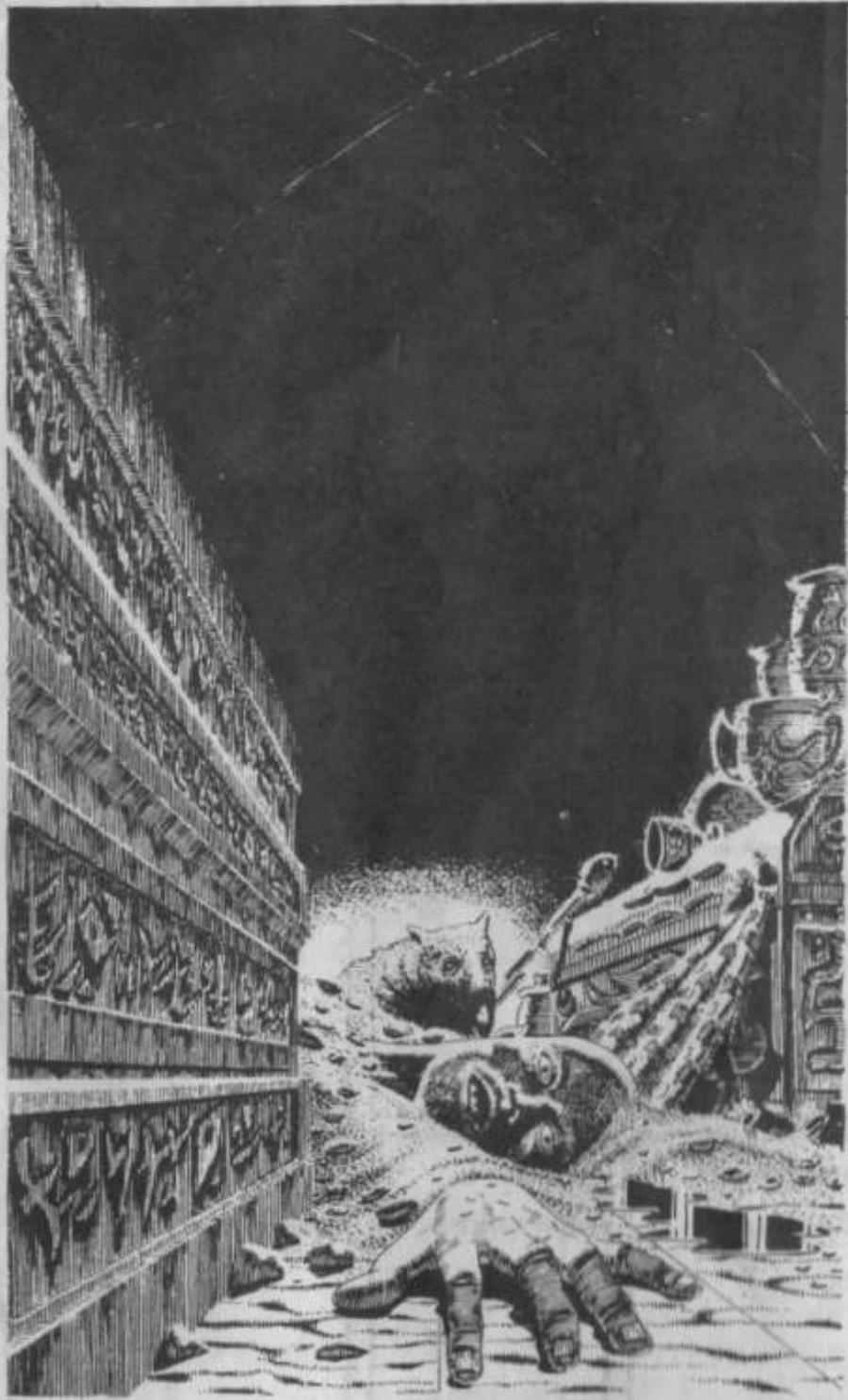
rajouter 1 point à son total d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points, elle n'en perd que 1).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également **Tenter votre Chance** pour essayer de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée. Si vous êtes **chanceux**, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point à votre total d'ENDURANCE (c'est-à-dire que vous ne perdez que 1 point par suite de la blessure, au lieu de 2). Si vous êtes **malchanceux**, le coup que vous avez reçu est plus grave que vous ne le pensiez, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. Au début de votre aventure, vous ne disposez d'aucun équipement mais vous aurez certainement l'occasion d'acquérir divers objets en cours de route. N'oubliez pas, alors, de les inscrire sur votre **Feuille d'Aventure**.

# Avis au Héros

Vous voici à l'orée d'une aventure des plus mystérieuses : vous allez en effet commencer à jouer sans avoir la moindre idée de ce qui vous attend... et vous ne découvrirez vos forces et vos faiblesses qu'en cours de route ! Pour l'instant, ne calculez pas vos totaux d'ENDURANCE, de CHANCE et d'HABILETÉ en lançant les dés, comme vous en avez l'habitude si vous avez déjà rempli une mission de la série «Défis Fantastiques». Cette fois-ci, vos totaux seront déterminés au fil de l'aventure, à un moment précis qui vous sera signalé dans le texte. Pages 10 et 11, vous trouvez une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous pourrez consigner tous les détails de cette étrange mission. Attention : si vous espérez sortir triomphant de cette aventure, ne trichez surtout pas, car alors le chemin du succès vous serait irrémédiablement barré...

Si vous n'avez encore jamais joué aucune aventure de la série Défis Fantastiques, ou si vous souhaitez vous remettre les règles du jeu en mémoire, reportez-vous au chapitre qui leur est consacré, à la fin du livre. Sinon, si vous êtes un aventurier coutumier des Défis Fantastiques et rompu aux finesses du combat, ne perdez pas une seconde : à l'action ! Rendez-vous vite au [1](#), l'aventure commence...



*1 A quelques mètres de vous, un corps disloqué gît parmi les décombres.*

Ténèbres, épaisses et profondes ténèbres... Au loin, des bruits de semelle qui claquent sur le sol de pierre. Une âcre odeur de chair en décomposition vous pique les muqueuses ; soudain un cri perçant fuse dans le noir, les pas s'éteignent. Des étincelles dansent devant vos yeux et vous vous sentez pris d'une violente nausée. Vous vous redressez d'un coup, heurtant violemment le couvercle de pierre du sarcophage dans lequel vous êtes enseveli. Comme la douleur réveille vos sens et ranime vos membres engourdis, vous êtes pris de panique et vous vous mettez à frapper la dalle de toutes vos forces, avec désespoir. Un éclair vous aveugle soudain ; vous recouvrez la vue juste à temps pour voir votre couvercle décoller avec force et s'écraser au plafond dans un fracas épouvantable. Une pluie de gravats et de poussière retombe sur vous, puis un lourd silence se fait. Vous parvenez à vous extirper de votre sarcophage et vous vous affaissez au sol, à bout de forces. Vous êtes dans une pièce ronde et vaste, dont le plafond, vous le voyez maintenant, est en fait une très haute coupole. Aux murs sont accrochés de riches tapisseries et de très nombreux objets en or, alignés, semble-t-il, avec un ordre méticuleux, et l'éclat doré de ce trésor suffit à éclairer faiblement la pièce. Le sol est de marbre rose, strié de veines noires et poli comme un miroir, mais vous remarquez de fines lézardes qui zèbrent çà et là sa surface lisse. Le long de l'une d'elles, un filet de sang rouge coule vers vous, charriant de petites poussières. Surpris, vous relevez la tête : à quelques mètres de vous, un corps disloqué gît parmi les décombres, et du crâne fracassé s'écoule un flot de sang continu. Horrifié, vous regagnez votre sarcophage à reculons ; derrière lui se trouve un autre sarcophage, identique, mais vous êtes trop troublé pour y prêter attention. Vous laissez courir vos mains sur les parois de votre tombeau, palpant les mystérieux signes gravés dans la pierre : ils vous sont familiers au toucher et pourtant, malgré tous vos efforts, leur signification vous échappe. La pièce tout entière semble résonner ainsi d'échos de votre passé, dont vous avez perdu jusqu'au souvenir. Tout ce qui vous reste, c'est la terreur, une terreur horrible et folle qui vous ronge les entrailles et vous



congédie ses esclaves, puis il vous fait signe de parler, mais vous écoutez d'une oreille distraite, tout en se léchant les doigts. « Ciel des Cieux ! s'écrie-t-il brusquement. A t'entendre, on croirait que nous sommes perdus ! Mais tu te trompes ; j'ai les troupes, j'ai mes généraux, et l'histoire est de mon côté ! Je me réjouis d'avance à la pensée de mener mes troupes à une victoire glorieuse contre ce petit effronté qu'est le fils de Dezunvial ! » « Mais, Majesté, nous n'avons pas de plan d'attaque ! » objecte un officier au visage soucieux. « Et les rapports que j'ai fait faire indiquent que l'armée de Feyor est très supérieure en nombre à la nôtre ! » « Silence ! » ordonne le roi d'une voix cinglante. « Je suis invincible. Je suis le dernier fleuron de l'auguste lignée royale et j'ai la guerre dans le sang... Qu'ai-je besoin d'un misérable plan d'attaque ! » A ces mots, les commandants inclinent la tête en signe de respect, mais vous percevez sans peine leur appréhension. Voulez-vous offrir votre aide ? En ce cas, rendez-vous au [61](#). Si vous préférez repartir seul et laisser le roi mener ses hommes à cette folle bataille sans intervenir, rendez-vous au [137](#).

#### 4

Pas moyen de placer un mot ! Marzaï excelle à faire taire ses adversaires en les inondant d'un flot de paroles, et voici plusieurs longues minutes qu'il déblatère sur l'injustice sociale, les « laquais de la dictature et autres lèche-bottes de votre espèce », et sur le sort qui vous attend. « Vous serez tous balayés par la marée du progrès ! » conclut-il avec lyrisme. « A bas le Tyran, vive le Conseil ! » Sur ces dernières paroles, il tourne les talons et s'enfonce entre les arbres. Ne voyant pas d'intérêt à le suivre, vous vous dirigez vers l'orée du bois. Rendez-vous au [239](#).

#### 5

Vous fouillez votre mémoire avec l'énergie du désespoir et trouvez enfin un mot, mais vous avez à peine le temps d'en articuler la première syllabe qu'une goutte de poison tombe sur une de vos mains. Vos bras se bloquent instantanément et, en

moins de trois secondes, la paralysie gagne votre corps tout entier. L'horrible créature referme alors ses vrilles autour de sa proie impuissante et s'apprête à dîner...

## 6

La créature vous dévisage quelques instants, comme si elle attendait quelque chose de votre part, puis son sourire s'élargit. D'un geste lent, elle vous retire la broche du creux de la main. « Me... me... merci ! » dit-elle avant de disparaître avec une petite explosion. La broche elle aussi a disparu, et il ne vous reste plus qu'à retourner au paragraphe où vous vous trouviez quand vous avez décidé de l'ouvrir (n'oubliez pas toutefois, bien sûr, de la rayer de votre Trésor).

## 7

La Spirale d'Argent se propulse vers un Feyor secoué de violentes convulsions et se referme étroitement sur lui, l'immobilisant dans ses anneaux brillants. Cette fois-ci, il semblerait bien que vous ayez le dessus ! Allez-vous abandonner votre adversaire à son sort (rendez-vous au [219](#)), ou grimper à son perchoir pour le délivrer du sortilège de la Spirale d'Argent (rendez-vous au [159](#)) ?

## 8

« Fou que tu es ! » s'exclame Velka, qui continue son chemin en courant. Vous vous engagez dans le tunnel latéral, et les cris se font entendre de plus en plus fort à mesure que vous avancez. Vous arrivez maintenant devant une porte en bois qui barre le tunnel ; elle n'est pas verrouillée, mais une grosse pierre la maintient fermée. De l'autre côté, des mains tambourinent la paroi avec désespoir. A peine retirez-vous la pierre que la porte cède, livrant passage à une douzaine de jeunes Cressèles affolés, qui vous entraînent dans leur fuite éperdue. L'un d'eux vous fait des signes, mais vous n'arrivez pas à comprendre ce qu'il cherche à vous dire. Des languettes de fumée s'échappent à leur suite, et les Cressèles courent de plus belle. Bientôt, une vive lumière



*8 Des Cressèles et des chasseurs fuient,  
poursuivis par une créature incandescente.*

brille au bout du tunnel. Vous débouchez au flanc de la montagne, en pleine scène de déroute : par dizaines, des Cressèles et des chasseurs fuient, poursuivis par une créature incandescente au corps informe qui décoche des éclairs de feu, carbonisant instantanément les malheureux qu'elle parvient à toucher. Parmi les fuyards se trouve Velka. Allez-vous tenter, vous aussi, d'échapper à ce démon destructeur (rendez-vous au [354](#)), ou vous sentez-vous de taille à l'affronter (rendez-vous au [280](#)) ?

## 9

Vous n'avez pas le temps de réagir : une des lames vous transperce la gorge et vous vous écroulez aussitôt, perdant votre sang à gros bouillons. Bientôt, le voile noir de la mort vous ferme les yeux.

## 10

Bien que portant de nombreuses fissures et traces de boulets, la muraille tient encore bon. Vous commencez à gravir son escalier de pierre et parvenez à un palier d'où s'élève un autre escalier, où vous vous engagez. Il vous faut bien plus de temps, cette fois-ci, pour arriver au palier suivant, et vous êtes essoufflé. Relevant la tête, vous voyez que le haut de la digue est encore bien loin ; vous baissez alors le regard : stupeur, vous êtes à peine à une douzaine de marches du sol, et il n'y a plus trace des deux paliers ! Bizarre, bizarre... vous préférez redescendre aussitôt. Vue d'en bas, la digue ne présente qu'un seul escalier qui mène jusqu'en haut d'une seule traite. Vous décidez de renoncer à cette escalade aux relents de sorcellerie. Allez-vous reporter votre attention à l'une des catapultes (rendez-vous au [175](#)), ou retourner dans la ville en ruine (rendez-vous au [97](#)) ?

## 11

Votre première vague d'Assaut tient bon. Vous mettez pied à terre et rejoignez vos hommes dans la bataille. Vous voici bientôt au cœur de l'action, risquant votre vie à chaque seconde. Soudain, deux des fantassins de l'armée de Feyor se dégagent et foncent vers vous, l'épée à la main. Vous allez les affronter l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier SOLDAT	6	5
Second SOLDAT	5	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [169](#).

## 12

Sméridova, le chef des bandits, grommelle à votre oreille d'une voix menaçante : « A quoi joues-tu, l'ami ? Tu es censé être l'un des nôtres ! » Si vous souhaitez tenter d'expliquer à Sméridova que vous n'avez pas l'étoffe d'un brigand, rendez-vous au [356](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [182](#). Enfin, si vous décidez carrément d'affronter Sméridova et sa bande, rendez-vous au [258](#).

## 13

Avant que vous ne puissiez atteindre la statue du Prophète Assis, la vague de Krakuls déferle sur vous. Ils ne semblent pas décidés à vous attaquer, mais leur simple nombre a raison de vous : renversé par cette masse grouillante qui avance inexorablement, vous périssez rapidement, étouffé sous des centaines de pieds palmés.

## 14

Refusant de vous suivre, Velka se met à grimper le long de la colline couverte de broussailles. Quant à vous, vous vous engagez sur la piste qui s'enfonce dans l'obscurité de la forêt de pins. ***Tentez Votre Chance.*** Si vous êtes ***chanceux***, rendez-vous au [363](#), si vous êtes ***malchanceux***, rendez-vous au [110](#).

## 15

Vous vous mettez à courir, mais les nuages vous rattrapent et vous enveloppent dans leurs épaisses vapeurs noires d'encre. Aveuglé, vous titubez. Soudain, on vous frappe dans le dos et vous tombez la tête la première dans le gouffre. Vous vous écrasez lourdement au fond de l'abîme et perdez connaissance. Rendez-vous au [165](#).

## 16

Tout en méandres et en virages, le tunnel descend en pente douce sur une bonne longueur. Vous avez du mal à déterminer la direction dans laquelle vous avancez mais, au bout d'un moment, un éclat de lumière du jour pénètre dans le tunnel, ce qui vous donne à penser que vous approchez de la paroi extérieure de la falaise. Vous arrivez maintenant à une caverne pleine de cierges aux flammes vacillantes. Au fond de cette grotte s'ouvre un petit boyau qui donne sur le ciel, et dans lequel des oiseaux s'engouffrent en battant des ailes. Au beau milieu de la grotte, un vieillard est assis, qui vous dévisage d'un regard intense. « Ton nom est Meyor, dit-il, et je suis Crédas. » Il vous fait signe de vous asseoir par terre. « Si tu le veux, je peux t'apprendre à utiliser le pouvoir que tu détiens, mais avant toute chose, nous devons songer à nous débarrasser de ces intrus. » Sur ces mots, l'homme vous fait rebrousser chemin jusqu'à l'endroit où se trouvent les bandits, encore sous le charme du sortilège qui les immobilise. « Si nous combinons nos pouvoirs, nous pouvons les renvoyer d'ici Gros-Jean comme devant. » Allez-vous accepter de

remettre votre pouvoir entre les mains de Crédas ? En ce cas, rendez-vous au [326](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [221](#).

## 17

Vous détachez l'homme de la roue et l'attrapez à bras-le-corps pour l'aider à tenir debout. « Ha Ha ! » ricane une voix rauque. Vous relevez brusquement la tête : trois guerriers, revêtus d'armures en écailles scintillantes, vous font face, brandissant des épées à la lame large comme une main. L'un après l'autre, vous les dévisagez de votre regard perçant, autoritaire et cruel. « Hors d'ici ! » dites-vous alors d'une voix glaciale. Sans riposter mot, les trois hommes tournent les talons et disparaissent entre les bâtiments. Vous aidez maintenant le supplicié à gagner la relative sécurité d'un proche taillis. Las ! Le malheureux est trop gravement blessé pour survivre et il meurt entre vos bras. Quant à vous, si vous voulez éviter l'armée de Feyor, vous avez tout intérêt à prendre la direction du nord. Pour le moment, qu'allez-vous faire : retourner à la grotte de Crédas (rendez-vous au [329](#)), ou partir à la recherche d'un abri sûr (rendez-vous au [29](#)) ?

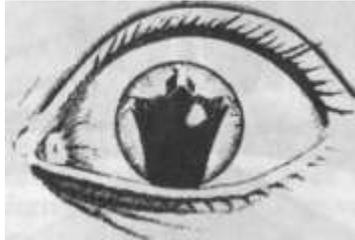
## 18

Vous vous accroupissez dans l'ouverture, réconforté par la douce lumière qui y pénètre. A l'intérieur, la pression monte à nouveau, et un second éclair illumine brièvement le sol défoncé. Il vous a semblé apercevoir une ouverture de l'autre côté de la pièce, aussi vous préparez-vous à vous élancer à toutes jambes dans le noir. Rendez-vous au [390](#).

## 19

Vous vous enfoncez dans la campagne inconnue et tombez bientôt sur un large chemin de terre, que vous décidez de suivre. Regardant alentour, vous vous apercevez que de vastes étendues de millet sont à l'abandon : le grain, mûr depuis longtemps, est en train de pourrir sur pied. Au bout d'une heure, alors que vous commencez à perdre espoir de rencontrer âme qui vive, vous entendez des cris de détresse provenant d'un champ en friche,

sur votre gauche. Vous avancez prudemment dans la boue épaisse et apercevez deux paysans, à quatre pattes dans la terre détrempée. Si vous décidez de répondre à leurs appels, rendez-vous au [158](#). Si vous préférez les ignorer et continuer votre chemin, rendez-vous au [361](#).



## 20

Votre estomac se révolte quand vous reconnaissez l'homme qui mène cette armée : grand et bien découplé, revêtu d'un accoutrement aussi recherché que ridicule, c'est Feyor, votre cousin. Il s'approche d'une démarche désinvolte et vous toise, l'air crâne : « Tu tombes à pic, petit cousin ! Veux-tu te joindre à ma bande de compagnons ? J'ai besoin d'un lieutenant sur qui je puisse compter ! » Si vous décidez d'accepter la proposition de Feyor, rendez-vous au [174](#). Si vous refusez, rendez-vous au [339](#).

## 21

Vous attaquez le bandit par surprise et l'impact du coup que vous lui assénez l'envoie bouler à terre, les quatre fers en l'air. Mais l'homme ne s'avoue pas vaincu si vite ! Il se redresse d'un bond et avance en faisant tournoyer un gros gourdin hérissé de piquants métalliques.

**BANDIT AVEUGLE HABILETÉ : 4 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [387](#).



**20** *Revêtu d'un accoutrement aussi recherché que ridicule, c'est Feyor, votre cousin.*

## 22

« Ah ! C'est bien dommage... mais qu'à cela ne tienne ! Nous allons adopter une autre stratégie », reprend Crédas, tu vas former une armée et attaquer les troupes de Feyor. Si tu arrives à les écraser, les Iles seront sauvées, car sans ses soldats, Feyor n'a aucun pouvoir ! Va, maintenant, et puisse le sort t'être favorable ! » Si vous avez une Casette sertie de pierres précieuses, rendez-vous au [377](#) ; sinon, rendez-vous au [119](#).

## 23

Le couvercle de la Casette s'ouvre tout seul, laissant s'échapper d'épaisses volutes de fumée argentée. Vous reculez d'un bond, un tout petit peu trop tard : vous avez inhalé une bouffée de cette vapeur magique, et vous la sentez s'engouffrer dans vos poumons comme une tornade de feu. Suffoquant et déchiré de douleur, vous vous affaissez au sol, et le marchand en profite pour prendre la fuite. Quand la fumée se dissipe enfin, vous vous relevez sur vos jambes tremblantes, affaibli de 2 points d'**ENDURANCE**. La Casette est toujours là, par terre. Vous la prenez et la fourrez dans votre poche d'un geste rageur. N'oubliez pas d'inscrire cette acquisition dans la case Équipement de votre **Feuille d'Aventure** ! Et maintenant, rendez-vous au [161](#).

## 24

Étonné par la chaleur que dégage l'objet, vous le retirez du mur et l'époussetez du revers de la main. Mais une ombre attire soudain votre regard ; vous relevez la tête pour découvrir avec stupeur une silhouette qui surgit à la surface brillante du mur. Et cette silhouette, qui sort maintenant du mur et s'avance vers vous, c'est votre exact reflet ! Le même rictus de peur déforme son visage, trait pour trait identique au vôtre, tandis qu'elle s'élance pour vous attaquer ! La créature que vous allez affronter est une réplique inversée mais absolument parfaite de vous-même.

ALTER EGO HABILITÉ : votre total ENDURANCE : votre total

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [272](#).

## 25

La pièce s'immobilise au sol, côté gravé du visage grimaçant de Feyor vers le ciel. Elle se met alors à gonfler puis explose et votre cousin retombe à vos pieds avec les débris, l'image même de la défaite. Rendez-vous au [264](#).

## 26

Vous rappelez le mot magique du fond de votre mémoire et le prononcez à voix haute. Aussitôt, une boule d'énergie se forme au creux de vos entrailles ; vous sentez cette force remonter le long de votre poitrine, courir le long de vos bras puis se matérialiser au bout de vos doigts en une sphère vibrante, que vous propulsez dans le bassin. A peine la sphère entre-t-elle en contact avec l'eau que cette dernière se fige en glace, emprisonnant les baigneurs. Profitez-en pour fuir, et rendez-vous au [202](#).

## 27

Vous ressentez soudain une atroce douleur, comme si de gros vers s'attaquaient à vos organes et vous dévoraient de l'intérieur. Au moment où la souffrance va dépasser le seuil tolérable, votre pouvoir magique jaillit en un éclair unique. Le monstre incandescent, frappé en pleine masse, se met à enfler et l'air se charge d'ondes brûlantes et opaques. Sous vos yeux horrifiés, et par la force de votre sortilège, la créature magique se fait de plus en plus grosse et forte, de plus en plus monstrueuse et meurtrière. D'énormes gouttes vitriolées suppurent maintenant du monstre, et l'une d'elles vous éclabousse. Brûlé jusqu'au cœur, vous succombez rapidement.

Comme vous vous élancez vers le village, menant votre troupe au cœur de la bataille, le Stymarrak -car tel est le nom du Dragon ailé - vous repère et fond droit sur vous, décochant des éclairs qui carbonisent instantanément les paysans touchés. Avec horreur, vous voyez maintenant que des centaines de petites créatures semblables à des sangsues se détachent des flancs du Dragon et s'abattent en couinant sur vos hommes. Vous portez le regard vers la rivière du village : le Prophète Assis, scintillant de mille feux sous le soleil, avance dans l'eau, entouré d'une masse grouillante de Krakuls. Ces derniers gagnent la rive et attaquent l'armée de Feyor, tandis que leur Idole s'immobilise, s'apprêtant à affronter le Stymarrak. Quelques instants plus tard, le Dragon parvient à sa hauteur et les deux créatures magiques s'engagent alors dans un duel sans merci. Pendant ce temps, le combat fait rage entre l'armée de Feyor et toutes ses troupes ennemies : les vôtres, celles du roi et la bande de Krakuls, mais la logistique fait cruellement défaut à votre offensive et son absence joue en faveur de Feyor. Bientôt, la bataille tourne au carnage, vos hommes sont fauchés comme des blés par les soldats de Feyor, et vous-même périssez sous les coups de l'ennemi.

Vous marchez de longues heures par la campagne, croisant des paysans qui triment aux champs pour assurer leur modeste pitance. Ils vous regardent avec méfiance, et certains même esquissent des gestes superstitieux à votre passage. Vous arrivez maintenant à une grosse bourgade, épuisé, déprimé, vous sentant seul et étranger parmi les gens qui vous entourent. Pourtant, cette ville n'est pas comme celles que vous avez traversées jusqu'alors : ses rues sont propres et les habitants semblent prospères. A peine avez-vous parcouru quelques centaines de mètres que les gardiens vous hèlent pour vous demander d'où vous venez, et quelles affaires vous amènent. Comme vous êtes incapable de leur fournir une réponse satisfaisante, ils vous traînent au donjon et vous jettent dans un

cachot sans autre forme de procès. Vous n'essayez même pas de résister, car ces hommes sont nombreux et armés jusqu'aux dents. Au bout de quelques heures, la porte de votre cellule s'ouvre en grinçant sur un frêle jeune homme, flanqué d'une escouade de soldats. « C'est Feyor ! s'écrie-t-il d'une voix stridente. Je reconnâtrai ce suppôt de Satan n'importe où ! Vite, tuez-le avant qu'il ne nous ensorcelle ! » Aussitôt, une demi-douzaine d'épées s'abattent sur vous et vous transpercent, vous laissant exsangue et sans vie.



### 30

Un autre sceau barre le haut de l'escalier. Vous vous faufilez dans l'ouverture et vous vous retrouvez dans un couloir bas de plafond qui s'enfonce en serpentant. Une épée et une musette sont posées par terre, devant vous ; la musette contient suffisamment de provisions pour faire 5 Repas. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre l'une ou l'autre de ces trouvailles, ou les deux : n'oubliez pas d'inscrire alors vos acquisitions sur votre **Feuille d'Aventure**. Vous vous remettez en chemin, traversant encore trois sceaux. Au bout d'un moment, vous remarquez que la pression monte à mesure que vous marchez, pour retomber un peu chaque fois que vous franchissez un sceau. Les couloirs vibrent, comme secoués par des spasmes intermittents, de plus en plus violents. A partir du septième sceau, les secousses sont si fortes qu'une pluie de terre et de cailloux vous tombe sur la tête. Heureusement, la lumière du jour brille devant vous, de l'autre côté d'un ultime sceau. Vous vous élancez à toutes jambes vers cette percée. Lancez un dé, notez le chiffre obtenu et rendez-vous au [107](#).

### 31

Votre corps se met à produire la même énergie destructrice que Feyor, et vous sentez une boule de feu magique se former dans vos entrailles, tandis que le bout de vos doigts crépite d'étincelles. A l'instant même où Feyor décoche son éclair maléfique, la boule de feu jaillit d'entre vos mains. Les deux forces magiques se heurtent de plein fouet en une formidable explosion, provoquant une onde de choc si violente que vous êtes balayé de votre perchoir comme un fétu ; vous tourbillonnez quelques secondes dans l'air, avant de vous écraser sur les rochers.

### 32

Vous voici dans l'obscurité la plus totale. Vous progressez en vous guidant de la main le long de la paroi gauche du tunnel, et ce dernier forme tant de méandres que vous perdez rapidement la notion de la direction dans laquelle vous avancez. Une faible lueur pointe maintenant devant vous ; titubant, vous entrez dans une pièce éclairée par des coulées de bave phosphorescente. A cette lumière sinistre, vous distinguez des tas de noix, de baies séchées... et de pierres précieuses. Scintillant du doux éclat de la richesse, les pierres semblent vous souhaiter la bienvenue. Tandis que vous les contemplez, une volute de fumée fuse à vos pieds ; vous vous retournez d'un bond : des tourbillons de fumée déferlent du tunnel. Allez-vous gagner aussitôt le boyau situé de l'autre côté de la pièce (rendez-vous au [372](#)), ou ramasser d'abord quelques pierres précieuses (rendez-vous au [262](#))?

### 33

Pour le moment, ces Krakuls sont neutralisés, mais vous risquez d'en rencontrer d'autres, vu la superficie de la forêt. Quant à la statue du Prophète Assis, ce n'est pas du tout la petite figurine que Crédas vous avait donné à imaginer ! Malgré tous vos efforts, vous n'arrivez pas à la décoller d'un poil. Découragé, vous vous laissez choir à ses pieds et scrutez la jungle. Un à un, des

centaines d'yeux verts s'allument dans la nuit : une nouvelle bande de Krakuls s'apprête à vous attaquer. Votre situation paraît des plus désespérées ! Avez-vous un Bocal en votre possession ? En ce cas, rendez-vous au [391](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [214](#).

### 34

Mortellement blessé, votre adversaire s'effondre. Au même moment Velka se lève, attrape une perche et repousse la seconde sphère au large. Vous lui lancez un regard interrogateur, vous reportez votre attention sur le corps de l'homme que vous avez tué. Velka vous explique que c'était un criminel, condamné pour ses peines à vivre le restant de ses jours enfermé dans une vessie de Shéhel gonflée, à la dérive sur l'océan, livré à la solitude et la folie. Épuisé par le combat que vous venez de mener, vous vous affaissez sur le pont. Si vous vous accordez un somme réparateur, rendez-vous au [292](#) ; sinon, rendez-vous au [247](#).

### 35

Vous êtes maintenant au cœur de la forêt. De forts effluves de pourrissement flottent dans l'air, apportés par la brise du nord. Vous remarquez, par ailleurs, que la route présente des traces de pas, un peu plus haut. Allez-vous prendre sur le nord, vers la source de l'odeur (rendez-vous au [382](#)), ou continuer le long de la route (rendez-vous au [361](#)) ?



### 36

Le Stymarrak se repaît de l'énergie vitale des créatures qu'il rencontre ; vos pouvoirs, au lieu de l'affaiblir, ne font donc qu'alimenter le sien - ce qui lui permet de vous terrasser encore plus vite !

### 37

Vous vous accordez une sieste qui vous revigore de 2 points d'ENDURANCE. Avec un petit effort de concentration, vous devriez retrouver la direction prise par Velka : voulez-vous partir à sa recherche (rendez-vous au [67](#)), ou préférez-vous continuer votre route seul et vous enfoncer dans les plaines verdoyantes (rendez-vous au [19](#)) ?

### 38

Vous avez, hélas, tôt fait de vous perdre et vous voici seul, en plein cœur de la jungle, incapable de retourner sur vos pas. Le sort qui vous attend est cruel : vous êtes condamné à errer dans les profondeurs de la forêt jusqu'à ce que la mort vous trouve et vous ramène dans les ténèbres d'où vous aviez surgi l'espace d'une brève seconde de vie.

### 39

Vous parcourez des rues éventrées, où flottent les odeurs les plus étranges. Les ruines des bâtiments affectent des formes insolites, presque humaines, et si certaines vous émeuvent, d'autres vous effraient ou au contraire vous portent à rire nerveusement. Peu à peu, vous acquérez l'impression que quelqu'un - ou quelque chose - se déplace parmi les ruines. A quelques dizaines de mètres se dresse la grand-porte de la ville, une haute voûte percée entre les corps imbriqués de deux serpents géants gravés dans la pierre. La herse en fer forgé qui la barrait a été en partie détruite par une explosion, et les quelques tiges de fer qui ont survécu, entières ou déchiquetées, donnent à la voûte l'aspect de la bouche d'un vieillard qui n'aurait pas encore troqué ses rares chicots pour un dentier tout neuf. Tout autour de vous, les murs sont criblés de fragments métalliques, projetés là par le souffle de l'explosion. Vous gagnez les abords de la porte et regardez les champs qui s'étendent à l'orée de la ville, eux aussi roussis par les flammes. Il vous semble entendre un faible bruit de sabots, vous avancez d'un pas mais soudain un rideau de feu jaillit en

crépitant en travers de la voûte, vous forçant à reculer d'un bond. Les sabots résonnent maintenant clairement sur le pavé. Stupéfait, vous voyez les flammes s'écarter pour livrer passage à un cavalier nu, au corps pommelé de taches de couleurs vives. Le regard rivé au loin, il traverse le parvis puis disparaît entre les bâtiments, vers le port. Alors seulement, une fois que l'homme et sa monture ont disparu, vous rendez-vous compte que cheval et cavalier ne faisaient qu'un ! Qu'allez-vous faire ?

A l'instar de l'homme-cheval, traverser le rideau de flammes  
Rendez-vous au [283](#)

Repartir par les rues de la ville Rendez-vous au [132](#)

Vous élaner dans la direction prise par l'homme-cheval Rendez-vous au [379](#)



## 40

« Tout doux, freluquet ! » tonne la voix de votre oncle, résonnant d'un écho formidable dans le gouffre. Brusquement tiré de votre torpeur, vous rétablissez votre équilibre sur l'aiguille rocheuse où vous êtes perché. « Songer que mon propre neveu est passé du côté des hommes qui m'ont renversé... Tu me fais honte ! » Une tornade de vent vous arrache et vous aspire vers le haut ; le ciel se nimbe de blanc puis soudain explose en une pluie de cristaux qui vous entraînent dans leur chute : vous vous écrasez au fond du ravin.

## 41

Vous êtes inondé de sueur et votre visage est crispé par l'effort ; la peau vous tire et vous sentez vos nerfs tendus à l'extrême. Et soudain, l'horrible tension se relâche et le sortilège opère : des flammes jaillissent de vos narines, carbonisant aussitôt les oiseaux les plus proches et faisant fuir les autres à tire-d'aile. Impressionnés, les bandits se mettent à murmurer entre eux, mais vous prenez le contrôle de la situation sans leur laisser le temps de se poser de questions. « En avant ! » criez-vous d'une voix ferme, avant de vous enfoncer davantage dans les entrailles de la falaise. Vous parvenez à une pièce taillée dans la pierre, éclairée par des centaines de bougies. Un vieillard y est assis, qui gesticule en marmonnant. Quand il vous voit, il écarquille les yeux et s'exclame : « Toi ! Meyor ! » Une voix intérieure vous dit que cet homme est un de vos plus anciens ennemis et vous faites signe à Sméridova, le chef de la bande. D'un seul coup d'épée souple et élégant, ce dernier décapite le vieux sorcier. Vous fouillez alors la caverne, sans rien trouver d'intéressant : de vieux manuscrits, des livres, des amulettes et autres colifichets de sorcellerie sont les seuls trésors du lieu. Une rapide inspection des galeries et grottes environnantes se révélant tout aussi décevante, vous et vos hommes regagnez l'air libre, pestant et jurant, puis remontez en haut de la falaise en grim pant le long des cordes. Rendez-vous maintenant au [238](#).

## 42

Des hommes poursuivent les créatures, armés de fouets et de filets. Vous devinez que ce ne sont pas des habitants de la région, mais des étrangers venus pour voler et piller. Trois autres d'entre eux sont embusqués au-dessus de l'entrée de la grotte, prêts à lâcher leurs filets. Terrorisées, les créatures ne vous aperçoivent même pas et passent en flèche devant vous, parvenant de justesse à gagner la grotte saines et sauves. Une pluie de pierres dégringole du haut de la montagne, et Velka se met à courir elle aussi vers l'entrée de la caverne. Qu'allez-vous faire ?



42 *Des hommes poursuivent les créatures, armés de fouets et de filets.*

Suivre Velka Rendez-vous au [285](#)

Tenter d'échapper aux chasseurs en courant vers le bas de la montagne Rendez-vous au [146](#)

Les attaquer . Rendez-vous au [213](#)

### 43

Le monastère se dresse devant vous. Ne voyant personne, vous franchissez les grilles d'entrée et vous voici dans un parc austère mais bien entretenu. Plusieurs bâtiments, érigés à intervalles réguliers, dessinent un arc de cercle. Vous pénétrez dans le plus proche. Le vestibule est clair et spacieux, dénué du moindre meuble ou ornement. Il vous semble soudain entendre un léger bruit de pas ; effectivement, après quelques instants, deux moines entrent par une porte située de l'autre côté de la pièce. Ils portent pour tout vêtement un pagne de bure, et leurs corps souples et musclés disent bien le degré de perfection physique auquel ils aspirent. Si vous avez la Figurine d'Argile en votre possession, rendez-vous au [255](#) ; sinon, rendez-vous au [342](#).

### 44

Tandis que vous regardez benoîtement la bousculade, les villageois qui vous entourent sont pris de haut-le-cœur et se pincent le nez avec force grimaces. Car si vous vous êtes, somme toute, fort bien habitué à l'odeur que vous a laissée votre passage dans la fosse au Shéhel, eux la trouvent insupportable ! En un tour de main, ils vous attrapent, vous jettent hors du magasin, vous déshabillent et vous envoient à grands coups de pied à travers les portes battantes de l'auberge. Vous déboulez dans la salle des bains de vapeur... et tombez dans un bassin plein d'eau ! Rendez-vous au [286](#).





Caché derrière une souche d'arbre, vous observez les hommes qui descendent le long de la falaise. A en juger par leurs habits de toile grossière et leurs armes, ce sont soit des gens des forêts, soit des bandits. Deux hommes surveillent les cordes, tandis que leurs compagnons descendent. L'un des deux regarde soudain dans votre direction, et vous vous recroquevillez encore davantage contre la souche. Avec stupeur, vous remarquez alors un trou sombre qui s'ouvre dans le bois : l'entrée d'un tunnel ! Comment résister à la curiosité ? Vous vous glissez dans l'ouverture de la souche et avancez en rampant dans l'étroit boyau. Au bout d'un moment, ce dernier s'élargit et vous pouvez bientôt vous relever et marcher. Des battements d'ailes vous font soudain sursauter : vous êtes entouré d'oiseaux qui volent en traçant dans l'air des figures familières, des figures qui taraudent votre mémoire... Brusquement, des images défilent comme des éclairs devant vos yeux ; vous revoyez les signes gravés sur votre sarcophage, et un calme profond vous envahit. Vous venez d'acquérir le Pouvoir d'Harmonisation. A l'avenir, s'il vous est proposé de recourir au sortilège de Tiao-Teh, vous le pourrez. Vous avancez et les oiseaux s'écartent pour vous céder le passage, comme s'ils avaient l'intuition de votre force nouvelle. Juste derrière le rideau d'oiseaux, le souterrain débouche sur un espace circulaire, à ciel ouvert, d'où part un autre tunnel. Les bandits sont assis là, pâles et immobiles. Si vous voulez les tuer pendant qu'ils sont sous l'effet du sortilège qui les paralyse, rendez-vous au [138](#). Sinon, vous les ignorez et gagnez le boyau, de l'autre côté : rendez-vous au [16](#).

«Tu t'imagines que tu peux nous donner des ordres, comme... » Le paysan croise soudain votre regard et ce qu'il voit l'interrompt net dans ses protestations. Sa femme lui donne un coup de coude : « Bon, allons-y, puisqu'il faut y aller ! » Tous deux descendent à terre en grommelant et vous aident à soulever l'idole. Après quelques longues minutes d'efforts, vous parvenez à la hisser sur

le chariot. Plantant là les paysans pantelants, vous vous mettez en route vers le repaire de Crédas. Rendez-vous au [185](#).

## 49

Le vestibule de l'auberge est jonché de vêtements sales, disposés en tas, et vous remarquez que le dallage est mouillé. Un petit homme dentelé, au visage déformé par des tics nerveux, s'approche et vous demande : « D'où tu viens, toi ? » Comme vous ne répondez pas, il reprend : « Veux-tu me confier tes affaires avant d'entrer dans la salle des bains ? Je te ferai laver tes vêtements, tu les retrouveras bien propres et secs. » Il est tard, vous avez froid et vous vous sentez sale ; le magasin du village ferme et il ne reste plus sur la place que les voyageurs, assis autour d'un feu de bois. Si vous souhaitez vous déshabiller et entrer prendre un bain, rendez-vous au [112](#). Si vous préférez ressortir pour rejoindre les campeurs sur la place et passer la nuit là, rendez-vous au [197](#).

## 50

Un autre sceau de cire rouge vous barre la route, mais là aussi, il a été brisé. En le traversant, vous sentez la pression qui vous comprimait les tempes se relâcher et vous remarquez que l'air n'a plus cette odeur de moisi qui y flottait jusqu'alors. Vous êtes au seuil d'une petite pièce, grossièrement taillée dans la pierre et presque entièrement occupée par un immense escalier qui s'élève en pente raide dans l'obscurité. Deux torches à la flamme bleutée éclairent faiblement les lieux, dégageant en brûlant un discret parfum d'encens. Vous vous élancez dans l'escalier avec l'espoir de quitter enfin ce monde souterrain mystérieux et sinistre, mais à peine êtes-vous parvenu à mi-hauteur qu'une voix résonne dans votre dos et vous glace sur place : « Attends ! » ordonne la voix aux accents rauques et terriblement familiers. La même crainte vous prend qu'à votre réveil dans le sarcophage, mais vous n'arrivez pas davantage à l'interpréter. Allez-vous ignorer cet appel et continuer à grimper l'escalier (rendez-vous au [200](#)), ou attendre (rendez-vous au [121](#))?



51 *Le nuage noir adopte pour finir la forme  
d'une tête aux yeux béants.*

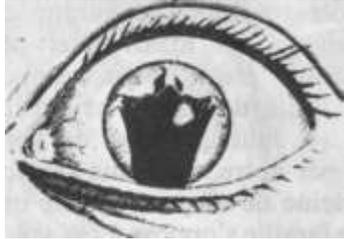
## 51

Le nuage noir tourbillonne autour de vous, se convulsant en formes bizarres, et pour finir il affecte celle d'une tête aux yeux béants. Peu à peu, le tracé des traits de fumée se précise, et vous reconnaissez soudain le visage de votre oncle. Il vous appelle par votre nom puis ajoute d'une voix sifflante et pleine de mépris : « Dire qu'un rejeton de ma propre famille s'oppose à ma volonté ! Je n'ai pas sacrifié ma vie et ma cité pour protéger un raté ! » Le nuage se transforme en un immense Serpent qui se dresse en ondulant. « Quand je t'ai mis au repos dans le septième plan, poursuit-il, j'ai cru avoir semé les germes d'un ordre nouveau. J'espérais que tu reviendrais pour écraser mes ennemis, non pour te liguer avec eux contre moi ! » Le Serpent vous fixe de son regard envoûtant, sans cesser son mouvement de spirale. Brusquement, vous recevez un coup violent sur la nuque, vous perdez l'équilibre et basculez dans le gouffre. Vous vous évanouissez. Rendez-vous au [165](#).

## 52

L'homme qui vient de franchir le seuil est petit et décharné. Il toise les occupants du bain avec un profond mépris puis leur adresse la parole : « Salut à vous, inutiles carcasses ! Comment pouvez-vous patauger ainsi dans le luxe, quand, dehors, les gens du pays ont faim ? Comment supportez-vous le poids de votre culpabilité, connaissant la misère où vous avez plongé d'innombrables familles avec votre trafic d'esclaves ? » « C'est dur, mais j'y arrive très bien, merci ! » rétorque un des baigneurs, provoquant l'hilarité générale. « Ça suffit ! crie le petit homme, sachez que je suis Marzaï, Défenseur du Peuple, Redresseur de Torts et futur Grand Conseiller des Iles ! » Sur ces mots, il se met à arpenter le tour du bassin en agitant un épais rouleau, comme pour ponctuer son discours. « Je vous poserai la question une fois, et une fois seulement. Y en a-t-il parmi vous qui sont prêts à se joindre à moi dans le combat pour la justice ? Répondez maintenant, tant que vous avez encore le choix ! » Tous les rires se sont tus. Marzaï balaie lentement la pièce du

regard dans l'attente d'une réponse. Si vous décidez de sortir du bassin et de vous porter volontaire pour combattre à ses côtés, rendez-vous au [186](#). Si vous préférez garder un profil bas, rendez-vous au [302](#).



### 53

Ravi de la zizanie qu'il a semée, Ishkao plonge dans le bassin et se met à nager sous l'eau en cercles rapides, ce qui provoque un tourbillon. Comme il accélère, les malheureux pris dans cette spirale sont projetés avec force hors de l'eau et vont s'écraser sur les murs et le plafond de la salle. Enfin, le minicyclone, poussé à l'extrême, explose, vous asper-géant d'eau et de débris. La broche glisse de votre main, Ishkao bondit et s'en empare avant que vous n'ayez le temps de dire ouf. La créature magique plane quelques instants devant vous, un rictus sinistre sur le visage, puis disparaît comme une flèche par une fenêtre aux vitres brisées. Rendez-vous au [202](#).

### 54

«Tu es un vrai serviteur de la bonne cause, dit Marzaï, je suis sur le point de pousser le peuple à se révolter, et cette guerre pourrait bien mettre le feu aux poudres. » Si vous restez pour aider Marzaï à lever une armée de paysans, rendez-vous au [383](#). Si vous préférez recruter d'autres soldats de votre côté et convenir d'un lieu de ralliement avec Marzaï, rendez-vous au [106](#).

## 55

Les statues sont toutes identiques à l'exception d'une seule, plus grande que les autres, accroupie au dernier rang de l'armée de pierre. Tandis que vous examinez les rangs, ce soldat déplie lentement les jambes et se lève avec raideur ; il porte une large épée à la lame dentelée ainsi qu'un épais bouclier de bois, et son expression est grave. Comme vous avancez à sa rencontre, il se courbe en un salut grotesque. Vous attendez qu'il se redresse, mais il reste figé dans son étrange posture, comme paralysé. Qu'allez-vous faire ?

Le secouer Rendez-vous au [147](#)

Lui rendre son salut Rendez-vous au [347](#)

Quitter la pièce à toutes jambes Rendez-vous au [265](#)

## 56

Vous devenez tout rouge et vous avez du mal à respirer. Sméridova, le chef de la bande, vous observe avec inquiétude en se demandant ce qui se passe. Vous sentez des piquants chauds comme des charbons ardents se hérissier sous votre peau, et soudain un globe de feu se forme autour de vous, puis se détache et se met à rouler. Il semble se déplacer lentement, pourtant les bandits les plus proches ont à peine le temps de hurler avant d'être carbonisés par l'implacable boule de flammes ; quant aux autres, ils détalent comme des lapins. Vous remarquez que le marchand vous dévisage avec crainte, puis éperonne son baudet qui part au grand galop vers le village, à une vitesse dont vous n'auriez jamais cru capable cette brave bête de somme. Épuisé par l'effort surhumain que vous venez de fournir, vous gagnez le village d'un pas plus lent. Rendez-vous au [263](#).

## 57

Vous prononcez les paroles magiques du sortilège. Vous êtes épuisé, une chaleur dévorante monte du creux de vos entrailles, mais vous vous forcez à maintenir la concentration. Des vrilles violacées poussent dans les mains de Feyor et s'allongent vers vous, couvrant lentement mais sûrement la distance qui vous sépare. Avec un ultime effort, vous faites jaillir le pouvoir de votre corps et crachez les flammes à l'instant même où la première vrille parvient à vous toucher. Baopo fait encore partie de vous, si bien que le Sortilège de Mutation de Feyor a un effet foudroyant : vous fusionnez avec votre propre création. Pendant un bref instant, vous connaissez le supplice d'être moitié matière, moitié énergie, puis la mort vient vous apporter la paix.

## 58

L'homme vous examine sous toutes les coutures avant de s'en aller. Quelques heures plus tard, un misérable hère qui porte un gros collier de fer autour du cou entre et dépose à vos pieds une assiette de bouillie à la couleur indéfinissable. Vous goûtez une cuillerée de la mixture et la recrachez aussitôt avec dégoût... Inutile d'insister, la chose est immangeable ! Les heures passent, la nuit tombe. Un à un, vous essayez tous les barreaux de votre cage, et tous se révèlent solides et bien fixés. Quant au verrou, il est hors de votre portée. Fuir, fuir, fuir ! Le mot résonne dans votre tête comme une rengaine lancinante, mais comment faire ? Vous sentez la pression monter et vos mains se mettent à trembler. La douleur est si forte, maintenant, que vous éclatez en sanglots et des vagues de noirceur vous submergent. Vous entendez une brève explosion qui paraît très lointaine, suivie d'une série de craquements aigus, et la douleur s'estompe. Les barreaux de votre cage sont brisés ! Stupéfait, vous vous extirpez des débris et étirez vos membres endoloris. Si vos affaires demeurent introuvables (rayez-les de votre **Feuille d'Aventure**), vous ramassez en revanche un petit poignard qui traînait par terre (inscrivez-le dans la case Équipement). Sans vous attarder davantage, vous vous glissez dans la nuit et quittez

rapidement le village par les rues sombres et désertes. Vous passez le reste de la nuit au creux d'un fossé couvert de mousse et reprenez votre route le lendemain matin dès les premiers rayons du soleil. Rendez-vous au [2](#).

## 59

La berge boueuse d'une rivière de jungle n'est pas le meilleur endroit pour s'allonger, mais vous finissez par trouver un coin sec. Après quelques instants de repos, vous vous mettez à la recherche de fruits comestibles ; les buissons avoisinants sont chargés de petites baies rouges, au goût légèrement acidulé. Vous en mangez votre content, ce qui vous régénère de 2 points d'**ENDURANCE**, et en cueillez quelques poignées supplémentaires pour plus tard. En battant ainsi les taillis, vous tombez sur une petite figurine d'argile aux traits grossièrement modelés, que vous décidez de prendre (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre **Feuille d'Aventure**). Quand vous regagnez votre bateau, vous trouvez l'amarre grouillante de petites fourmis rouges, que vous chassez en frappant à grands coups avec une branche morte. Si vous souhaitez reprendre votre descente de la rivière, rendez-vous au [131](#). Si vous préférez vous enfoncer dans la jungle, amarrez à nouveau votre bateau, bien solidement et hors de portée des insectes, et rendez-vous au [399](#).



## 60

C'est plus à la chance qu'à votre habileté que vous devez de prendre le dessus ! Avec une férocité qui vous étonne vous-même, vous acculez Velka à la poupe du bateau et lui assénez un violent coup de poing dans l'estomac. Le souffle coupé, elle bascule par-dessus bord et les eaux se referment sur elle. La

malheureuse ne refait pas surface. Contusionné de partout et à bout de forces, vous contemplez l'horizon bouché par un brouillard de plus en plus épais : comment diable naviguer dans une telle purée de pois ? De longues heures durant, le bateau dérive en silence dans la brume, puis enfin une brise se lève. Vous vous affairez aux voiles, mais le vent tourne sans cesse, et vous ne savez plus lesquelles hisser, lesquelles replier ! Le ciel s'assombrit, et bientôt la brise se fait houle ! Vous êtes contraint de vous réfugier sous une bâche pour ne pas être balayé par les vagues qui déferlent sur le pont. Soudain, le mât cède avec un craquement formidable... et vous tombez sur la tête. Vous perdez connaissance. Quand vous revenez à vous, vous gisez dans une grande flaque d'eau, au fond du bateau, et vous entendez les vagues clapoter contre la coque. Vous vous levez avec effort, pour vous apercevoir que votre bateau, qui n'est plus qu'une épave, a échoué sur une côte. Vous sautez dans l'eau et gagnez la plage. Cet épisode maritime vous a affaibli de 2 points d'**ENDURANCE**. Accordez-vous un bref repos avant de partir explorer ces terres inconnues ! Rendez-vous au [19](#).

## 61

Vous sortez de la tente royale avec l'officier. A peine dehors, ce dernier se tourne vers vous et éclate : « Vois-tu ce qui nous attend ? C'est impossible, il est complètement fou ! D'après mes rapports, nous sommes à un contre dix ! Mourir au combat est glorieux, certes, mais périr par l'incompétence d'un jeune enfant gâté, non ! » Au-dehors, les trompettes ennemies résonnent dans la nuit. Les armées du roi se répartissent en bataillons, et l'on vous assigne le commandement d'une compagnie. Les officiers, découragés, se réunissent pour tenter de mettre sur pied tant bien que mal un plan d'attaque. Si vous attendez Marzaï, rendez-vous au [346](#) ; sinon, rendez-vous au [250](#).



**61** *A peine sorti de la tente royale, l'officier se tourne vers vous et éclate.*

## 62

Vous avancez lentement vers l'homme, vous apprêtant à frapper. Quand il comprend vos intentions, ses yeux s'écarquillent et vous y voyez poindre la peur. Ensuite, c'est le trou noir : vous ne vous souvenez plus de rien avant votre réveil dans la clairière vide, la tête contusionnée. Impossible de vous rappeler comment s'est déroulé le combat avec Marzaï ; il vous paraît peu probable qu'il ait démontré une grande habileté aux armes, puisqu'il n'en avait pas, mais une chose est sûre : il vous a bel et bien neutralisé ! Perplexe, vous vous orientez à l'aide du soleil et quittez la forêt. Rendez-vous au [239](#).

## 63

Au bout d'un moment, vous entendez des cris en provenance du bas de la falaise : Sméridova et les autres refont surface en grimpant le long des cordes, pestant et jurant. Une fois en haut, ils vous racontent que le sorcier leur a jeté un sort mais qu'ils sont parvenus à se libérer de son emprise magique et qu'ils l'ont tué. Tout ce mal pour pas grand-chose : vos compagnons n'ont pas trouvé le moindre trésor... Rendez-vous au [238](#).

## 64

Vous abattez votre épée sur l'épaule de Feyor et parvenez à lui infliger une sévère blessure, ce qui rompt le sortilège qu'il était en train d'invoquer. Mais votre cousin ne se laisse pas abattre si facilement ! Fou de rage, il dégaine un poignard à la lame dorée et fond sur vous.

**FEYOR HABILETÉ : 9 ENDURANCE: 14**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [219](#).

## 65

Vous attrapez un caillou bien pointu et sautez vers la créature. Pas de chance... Vous ratez votre cible et vous vous étalez de tout votre long sur le sol de marbre. Une douleur aiguë vous déchire soudain le bras et vous vous relevez d'un bond : la petite bestiole argentée pend à votre bras, plantée par les crocs dans votre chair ! Avec un haut-le-cœur, vous reculez de quelques pas, pour vous apercevoir que la créature est toujours attachée par une fine laisse au poignet de son maître défunt. Heureusement, elle finit par relâcher son étreinte mordante et se réfugie en trotinant dans sa cachette. La plaie de votre bras présente une marque argentée et, bien qu'elle soit profonde, vous perdez très peu de sang. Inscrivez dans la case Notes de votre **Feuille d'Aventure** que vous avez une blessure argentée. Et maintenant, allez-vous quitter la pièce (rendez-vous au [217](#)), ou retourner examiner à nouveau votre sarcophage (rendez-vous au [315](#)) ?

## 66

Vous ouvrez la broche et prononcez à voix haute le nom d'Ishkao. Le chauve surgit devant vous, un sourire stupide aux lèvres. Il avance de quelques pas et prend une énorme inspiration, ce qui le fait tripler de volume. Relâchant brusquement son souffle, il se propulse avec force vers la horde grouillante. **Tentez votre Chance**. Si vous êtes **chanceux**, rendez-vous au [289](#). Si vous êtes **malchanceux**, rendez-vous au [157](#).

## 67

Des cris et des bruits de métaux qui se croisent vous mettent en alerte : on se bat non loin. Vous avancez prudemment, restant à couvert, et apercevez Velka aux prises avec trois desperados à la mine patibulaire. Allez-vous lui venir en aide ? En ce cas, rendez-vous au [305](#). Si vous préférez rester caché jusqu'à la fin du combat, rendez-vous au [209](#).

## 68

Les hommes de Nikko progressent avec une grande rapidité en dépit du relief accidenté, et vous avez du mal à suivre leur cadence. Au bout de deux jours de marche, vous parvenez à l'orée d'une région de collines douces. Deux cavaliers en armure passent le sommet d'une colline et l'avant-garde de votre bande s'élance à leur assaut. Caché derrière un rocher, vous regardez les mercenaires tailler en pièces leurs adversaires. L'un d'eux revient et vous fait son rapport : « Des éclaireurs du roi, chef ! Nous les avons fait taire pour toujours ! » Nikko hoche la tête, l'air dubitatif : « Tout ce que j'espère, vous dit-il, c'est que tu sais ce que tu fais. L'argent peut acheter une armée, mais il ne peut rien pour un mauvais stratège... Regarde ! On dirait qu'une sacrée bataille nous attend ! » Il pointe du doigt vers les collines d'où déferlent des rangs serrés de soldats, brandissant des bannières aux armes du roi. Si vous décidez de prendre la tête de votre horde et de passer à l'attaque, rendez-vous au [311](#). Si vous préférez fuir et laisser les mercenaires en découdre avec l'armée du roi, rendez-vous au [335](#).

## 69

Les bruits de ferraille se font de plus en plus proches, et bientôt une bande de brigands pénètre dans la clairière, portant de gros sacs et armés jusqu'aux dents. Tous sont vêtus d'épaisses cottes en cuir, et leur chef arbore des éperons dorés. En voyant Velka, ce dernier devient rouge de colère et explose d'une voix tonitruante : « Tricheuse ! Tu ne respectes pas nos règles ! Comment as-tu osé aller à Takio ? » Velka secoue vigoureusement la tête et rétorque qu'elle n'a pas quitté le continent. Le chef des bandits se tourne alors vers vous et vous demande votre version des faits. Allez-vous confirmer l'histoire de Velka (rendez-vous au [154](#)), ou révéler comment elle vous a trouvé sur l'île (rendez-vous au [369](#))?

Énorme et imposant, le chariot se dresse devant vous. Toute sa surface noire est couverte d'étranges symboles, et il n'est pas un pouce qui n'en soit gravé. Comme vous approchez, le cocher se réveille en sursaut et saute à terre, rajustant précipitamment son uniforme défraîchi. Il semble terrorisé par votre apparition et évite de croiser votre regard, tandis qu'il ouvre la portière d'une main tremblante. De l'obscurité du chariot sort alors un personnage de haute stature, vêtu de noir. Rendez-vous au [310](#).

« Tout doux, freluquet ! » tonne la voix de votre oncle, résonnant d'un écho formidable dans le gouffre. Brusquement tiré de votre torpeur, vous rétablissez votre équilibre sur l'aiguille rocheuse où vous êtes perché. « Songer que mon propre neveu est passé du côté des hommes qui m'ont renversé... Tu me fais honte ! » L'apparition prend la forme d'un Serpent qui se dresse en ondulant devant vous. Vous êtes incapable de détacher les yeux de la créature de fumée, mais soudain une voix d'enfant résonne dans le ravin, rompant le charme hypnotique. Vous vous retournez juste à temps pour voir le Stymarrak foncer sur vous, et vous échappez de justesse à ses serres griffues. Emportée par son élan, la créature heurte le visage de votre oncle de plein fouet et explose. Vous redescendez de la montagne pour retrouver vos compagnons, rongés d'inquiétude. Ils vous racontent que le roi Pouh-Tah est mort en héros en menant l'assaut final, et comment l'armée des paysans a bravement défendu la ville. Pouh-Tah n'a pas laissé d'héritier mais, pour l'armée victorieuse, il va de soi que vous serez son successeur. Si vous n'aviez pas été là, en effet, pour rassembler et coordonner toutes les différentes factions, cette bataille n'aurait pu être gagnée. Vous êtes couronné roi sur le champ de bataille même, et votre premier geste de souverain est de nommer Marzaï Grand Conseiller des Iles. La prophétie de Dezunvial s'est bel et bien réalisée : l'un de ses neveux règne maintenant sur les Iles, mais votre sang n'est plus corrompu par une seule goutte des Ténèbres. Votre succès absolu annonce le

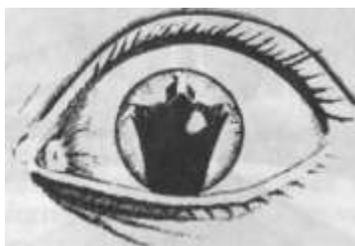
début d'une nouvelle ère pour les Iles du Levant : l'ère de la Paix et de l'Harmonie.

## 72

« Non ! Non ! Va-t'en ! Les eaux sont trop fortes ! » crie la voix avec des accents de panique, tandis que vous approchez, ballotté par les vagues. Soudain, une vague gigantesque déferle dans la pièce ; le bateau est emporté comme un fétu ; quant à vous, vous êtes violemment projeté contre le plafond de pierre et votre crâne se fracasse sous le choc.

## 73

Comme vous foncez vers le village, un immense Dragon ailé surgit de derrière les rangs de Feyor et s'élève dans le ciel. Il fonce droit sur vous et vos hommes, décochant des éclairs d'énergie qui carbonisent instantanément tous ceux qu'il touche. Avec horreur, vous apercevez maintenant des centaines et des centaines de petites créatures violacées et grouillantes, semblables à des sangsues, qui tombent en pluie des flancs du monstre. Petites mais nombreuses et assoiffées de sang, les larves meurtrières ont vite fait de décimer vos troupes ; vous-même ne résistez pas longtemps à tous ces suçons de mort.



## 74

Plaquant votre main libre sur votre bouche pour vous protéger de la fumée, vous avancez, courbé en deux, en vous fiant à votre sens de l'orientation pour retrouver la sortie. Votre intuition vous a bien guidé ; vous atteignez bientôt la relative sécurité du tunnel de sortie. Rendez-vous au [312](#).

## 75

La plupart des baigneurs se jettent sur leurs armes et vous vous rendez compte que toute possibilité de fuite est exclue. Du coin de l'oeil, vous apercevez Marzaï qui s'élance bravement à l'attaque d'un groupe d'hommes. La situation paraît désespérée, mais vous allez vendre chèrement votre peau ! Dégainant votre épée, vous vous apprêtez à affronter vos deux premiers adversaires, un bandit pati-buteirq^et un marchand d'esclaves.

### HABILETÉ ENDURANCE

BANDIT	5	6
MARCHAND D'ESCLAVES	4	8

Vous allez combattre les deux hommes en même temps. Chaque Assaut se déroulera ainsi : les deux hommes vous attaqueront tous les deux, mais vous choisirez celui que vous souhaitez affronter ; vous le combattrez alors de la manière habituelle. Quant au second adversaire, vous lancerez à nouveau les dés pour confronter votre **Force d'Attaque** à la sienne. Si vous obtenez un montant supérieur au sien, cela signifie simplement que vous êtes parvenu à esquiver ses coups, mais non que vous l'avez blessé, puisque c'est vers son compagnon que vous avez dirigé vos coups. En revanche, s'il obtient une Force d'Attaque supérieure à la vôtre, il est parvenu à vous blesser pendant que vous vous battiez avec l'autre larron (vous perdez donc 2 points d'ENDURANCE). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [202](#).

## 76

La végétation est de plus en plus dense, et votre progression de plus en plus difficile. Au bout d'un moment, vous êtes contraint de vous arrêter. Scrutant les alentours, vous apercevez une petite barque nichée dans un bouquet de roseaux, sur l'autre rive. De forts courants la font tanguer, menaçant de l'emporter d'un instant à l'autre. Si vous voulez gagner la barque à la nage,

rendez-vous au [324](#). Si vous préférez faire demi-tour et remonter en longeant la rive, rendez-vous au [148](#).

## 77

Vous enfourchez un cheval et partez au grand galop sur les troussees de Feyor, tandis que Crédas et le Prophète Assis s'efforcent de retenir le monstre. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre montant actuel d'ENDURANCE, rendez-vous au [233](#) ; sinon, rendez-vous au [129](#).

## 78

Quelques instants plus tard, vous apercevez une coque en bois sombre au-dessus de vous ; deux bras musclés plongent et vous hissent hors de l'eau. Vous voici dans un petit bateau ; votre sauveur est une femme, revêtue de cuir des pieds à la tête et armée d'un long poignard de marin qui pend à sa ceinture. Elle vous dévisage en fronçant les sourcils : « Par toutes les Iles ! s'exclame-t-elle. Qui es-tu donc, et qu'est-il arrivé à Tandil ? » Si vous répondez en haussant les épaules que vous n'avez jamais entendu parler de Tandil, rendez-vous au [384](#). Si vous voulez parler de l'homme mort que vous avez trouvé, rendez-vous au [189](#).

## 79

Vous avancez prudemment vers l'homme. Le malheureux offre un spectacle ridicule et pitoyable : sa visière a glissé sur ses yeux, et le manuscrit fourré dans sa bouche déforme ses cris en grognements porcins. Quand vous lui retirez le rouleau d'entre les dents, un flot d'insultes déferle sur vous : « Imbécile ! Crétin ! Ha ! Ha ! Je savais bien que vous étiez deux ! Comment ton freluquet de complice aurait-il pu, à lui tout seul, avoir raison d'un officier d'élite de Feyor ? Détache-moi, et que ça saute, sinon j'appelle mes compagnons officiers et tu verras ! Ils vous réduiront, toi et ton petit camarade, en bouillie pour chats ! » Vous expliquez au bouillant officier que vous ne savez rien de ses agresseurs et vous défaites ses liens. Il vous croit mais reste



79 *Vous avancez vers l'homme, qui offre un spectacle ridicule et pitoyable.*

toutefois méfiant et vous quitte rapidement pour aller ramasser ses vêtements épars. Une fois seul, vous examinez le Manuscrit détrempé de salive : vous ne comprenez rien aux signes dont il est couvert. Avec un haussement d'épaules désabusé, vous le fourrez dans votre poche et repartez vers le village. Rendez-vous au [263](#).

## 80

« Très très très bien ! Très très très bien ! susurre le marchand. Rien de tel qu'une bonne transaction ! » Il sort une petite poche de toile de son sac, l'ouvre et vous tend une poignée de diamants scintillants. « Et voilà ! ajoute-t-il avec un gloussement gras, je pense que tu trouveras ce règlement à ton goût ! » Sur ces mots, le marchand charge la statue dans son chariot et reprend rapidement la route. Vous restez là à contempler vos bijoux (n'oubliez pas de les inscrire dans la case Trésor de votre **Feuille d'Aventure**) : jamais de votre vie vous n'avez été aussi riche ! Et maintenant, allez-vous prendre la direction du nord, c'est-à-dire retourner vers l'Ile dont vous venez (rendez-vous au [29](#)), ou celle du sud -(rendez-vous au [126](#))?

## 81

Vous racontez que vous et vos hommes avez été attaqués par des bandits aux abords du village. « Des bandits, décimer un bataillon tout entier ? C'est insensé ! » s'exclame Tamroz, incrédule. La voix vibrant d'une colère savamment dosée, vous lui demandez pourquoi, au juste, il se permet de mettre votre parole en doute. « Pardonne-moi, maître ! répond humblement le commandant. C'est que j'ignorais que nous avions les gens du pays contre nous ! Ils me semblaient avides d'or, je pensais qu'ils seraient faciles à recruter comme mercenaires... Quelle grossière erreur de jugement de ma part ! Quittons vite ces lieux, Votre Honneur ! » A l'intérieur du luxueux chariot, Tamroz vous pose de nombreuses questions sur les bandits, que vous éludez avec habileté, jusqu'à enfin épuiser sa curiosité. Il sort alors un rouleau de cartes d'un coffre de bois et en déroule une sur le

plancher. « Voici le plan du champ de bataille que tu as demandé. » Tamroz marque un temps d'arrêt puis reprend, pointant du doigt vers une chaîne de montagnes : « Crois-tu qu'il faudrait déplacer les troupes de Ballmerk vers le nord ou les maintenir là où elles sont appointées ? » Allez-vous continuer à bluffer (rendez-vous au [299](#)), ou tenter de prendre la fuite (rendez-vous au [252](#))?

## 82

Velka reste imperturbable à la vue de vos diamants et se contente de faire un geste de la main vers le bout du tunnel. Vous rempochez les pierres précieuses et repartez d'un pas rapide, Velka à vos talons. Parvenu à un croisement, vous vous arrêtez, perplexe. Vous sentez alors une légère douleur au côté, comme si Velka vous poussait d'un coup de coude, et vous vous retournez pour lui demander la direction à prendre. Stupeur ! Le long couteau de marin de la jeune femme est enfoncé jusqu'à la garde dans votre flanc ! Vous avez à peine le temps de comprendre ce qui vous arrive que déjà les ténèbres de la mort se referment sur vous.

## 83

Ignoble mais pathétique Feyor ! Que peut-il face à votre pouvoir dévorant ? Pendant quelques secondes, son corps embrasé par votre éclair magique illumine le ciel, puis il s'affaisse en un tas de cendres fumantes. Rendez-vous au [219](#).



## 84

Les bandits dégainent leurs épées et vous encerclent. Leur chef prend la parole : « Cet oiseau au si beau plumage refuse de chanter pour nous ! Que faire, compagnons ? » Si vous essayez de vous tirer de cette situation épineuse en attaquant toute la bande, rendez-vous au [398](#). Si vous jugez plus sage de vous rendre sans résister, rendez-vous au [173](#).

## 85

Vous relevez la tête vers le monstre ailé, que vous avez pour la première fois l'occasion de bien regarder. Un vrai monstre, avec son ventre enflé comme -un ballon géant, sa tête et ses pattes de poulet rachitique, et son accordéon de peau flasque sous le bec, qui tremble tandis qu'il bat furieusement des ailes ! Soudain, la créature fond à une incroyable vitesse sur vous, dardant bec et griffes. Vous n'avez pas le choix : il faut vous battre ! Si vous ne disposez d'aucune arme, votre **HABILETÉ** se trouve diminuée de 4 points pour toute la durée du combat.

SHÉHEL **HABILETÉ** : 6 **ENDURANCE**: 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [218](#).

## 86

C'est une longue marche que de gravir ce sentier serpentant. Vous êtes à peine parvenu à mi-chemin qu'un nuage noir descend vers vous. Au début, vous le prenez pour l'ombre de quelque créature ailée géante, mais vous vous rendez vite compte que l'ombre a sa vie propre. Une étrange sensation de bien-être vous envahit peu à peu ; vous vous sentez plus léger et c'est à peine si vous vous apercevez que plusieurs de vos affaires se volatilisent en une petite pluie d'étincelles. Si vous aviez l'un ou l'autre des objets suivants en votre possession, rayez-les de votre **Feuille d'Aventure** car ils se sont dématérialisés : une épée, un gourdin hérissé de piquants, une hache, une dague, un couteau, une broche, un poignard serti de pierres précieuses, une griffe

ratatinée. N'oubliez pas que si vous êtes amené à vous battre sans armes, votre Force d'Attaque se trouvera diminuée de 4 points. Revigoré malgré la perte de vos affaires, vous gagnez le sommet. Rendez-vous au [43](#).

## 87

Vous relevez la tête et tendez le cou pour essayer de localiser l'origine du bruit. Une grosse goutte de liquide noir tombe alors d'en haut ; vous faites instinctivement un bond sur le côté, trop tard pour éviter la goutte qui s'écrase sur votre épaule et explose avec une déflagration aveuglante, vous jetant brutalement au sol. Vous roulez sur vous-même puis vous relevez, les jambes tremblantes et l'épaule endolorie et fumante. Le liquide a traversé le tissu. Craignant le pire, vous vous contorsionnez pour voir si vous êtes blessé, mais découvrez en fait que pour toute plaie, la partie exposée de votre peau présente maintenant une fine pellicule d'écaillés multicolores sensibles au toucher : quand vous passez le doigt dessus, elles vous picotent légèrement. Rendez-vous au [50](#).

## 88

Plus vous vous concentrez sur le Mot du Pouvoir, plus l'image horrible de Dezunvial se dessine avec netteté dans votre esprit, perturbant votre capacité de contrôle. Vous luttez de toutes vos forces pour prononcer le Mot, mais le pouvoir de votre oncle fait taire votre voix intérieure. Prisonnière, l'énergie de votre Pouvoir bouillonne dans votre crâne, gagnant de plus en plus en intensité, jusqu'à enfin se libérer en une explosion fatale.

## 89

Le lendemain matin, vous repartez de bonne heure par la forêt. Au bout d'une demi-heure, vous avez atteint la lisière et pénétrez dans une région de collines. Encore une bonne heure de marche et vous vous arrêtez en haut d'une falaise qui surplombe un ravin herbu. Les bandits préparent des cordes, et Sméridova demande deux volontaires pour monter la garde en haut de la falaise. Si

vous vous proposez, rendez-vous au [290](#). Si vous préférez au contraire être le premier de cordée, rendez-vous au [210](#).

## 90

Sans perdre une seconde, vous regagnez votre bateau. Aucun Krakul ne vous a suivi, mais vous êtes certain que vos pouvoirs magiques ne les empêcheraient pas de vous tuer, si vous tentiez à nouveau d'atteindre le Prophète Assis. Amèrement déçu, vous remontez la rivière en payant. Le voyage est long et difficile (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), mais cette fois-ci vous êtes préparé aux dangers qui vous menacent et vous parvenez à les éviter. Vous voici enfin sorti de la jungle ! Le petit bateau qui vous a fait traverser tant d'épreuves finit par rendre l'âme contre un rocher qui fracasse sa coque et vous êtes obligé de l'abandonner. Vous gagnez la berge à gué. Rendez-vous au [148](#).

## 91

De plus en plus paniqué, vous titubez parmi les volutes de fumée, que vous prenez pour des serpents magiques qui vous attaquent. Vous croyez voir des flammes et les yeux vous brûlent ; il vous semble maintenant que la caverne se met à tourner, changeant de sens sans arrêt pour vous empêcher d'atteindre la sortie ! Soudain, le sol rocheux se dresse devant vous. Vous vous figez là, à quelques centimètres de la pierre, hypnotisé pour toujours. La folie vous tient prisonnier, et seule la mort pourra vous délivrer.

## 92

Victoire ! Vous arrivez enfin à ouvrir une percée dans les rangs de Feyor ! Vos paysans s'y engouffrent et c'est la débâcle parmi les soldats de Feyor ; pris de panique, ils battent en retraite et déboulent en terrain découvert, où les attendent vos archers et votre cavalerie. Lentement mais sûrement, les équilibres se renversent et votre armée prend le dessus ; la victoire vous paraît acquise, désormais. Tout ce qui reste du centre du village, ce sont des ruines fumantes. Quant à la statue du Prophète Assis, elle gît, immobile, tandis que le Stymarrak décrit des cercles de plus en

plus bas au-dessus d'elle, s'apprêtant à attaquer. Si vous avez des écailles multicolores à l'épaule, rendez-vous au [183](#) ; sinon, rendez-vous au [259](#).

### 93

Vous n'avez guère d'autre choix, maintenant, que de vous diriger vers la mer. Rendez-vous au [175](#).

### 94

Vous continuez à avancer par les collines jusqu'à ce qu'un cri, au-devant, vous alerte. Vous courez vous cacher derrière un rocher ; au bout de quelques instants, un cavalier franchit au galop la crête de la colline. C'est Marzaï, rayonnant de joie et de force. Comme vous vous montrez, il avance à votre rencontre et s'exclame : « Nous sommes prêts ! Le pouvoir de la raison a enfin triomphé ! Juges-en par toi-même ! » Des milliers de paysans surgissent alors à sa suite, brandissant des armes de fortune. « Sus à l'ennemi ! Sus à l'ennemi ! » crie-t-on dans la mêlée. Vous sautez en selle et prenez la tête de cette armée pour les conduire au lieu du combat, vers le nord. Quand vous arrivez, le lendemain, la bataille fait rage. Les hommes du roi, encerclés par les troupes de Feyor, se battent comme des tigres. Au-dessus du champ de bataille, un Dragon ailé décrit, des cercles en crachant des flammes çà et là. Marzaï harangue les hommes et donne la charge. Si vous avez fait fusionner Crédas avec le Prophète Assis, rendez-vous au [28](#) ; sinon, rendez-vous au [304](#).

### 95

Vous rattrapez l'homme et lui faites signe de s'arrêter. A votre mine patibulaire, le malheureux devine tout de suite vos intentions. « Ne me fais pas de mal ! geint-il. Je ne suis qu'un pauvre marchand, je n'ai pas grand-chose, mais tout ce que j'ai, tu peux le prendre ! » Sur ces mots, il jette à terre ses sacoches de selle, mais vous remarquez qu'il s'agrippe des deux mains à une petite boîte. « C'est un souvenir de maman ! Ça n'a aucune valeur ! Je t'en prie, laisse-le moi ! » implore le marchand. Si vous

ramassez les sacoches et rejoignez votre bande, rendez-vous au [243](#). Si vous voulez arracher à l'homme sa petite boîte, rendez-vous au [319](#).

## 96

Vous rappelez la Parole Magique du tréfonds de votre mémoire et la prononcez d'une voix vibrante. Une violente douleur vous déchire tandis qu'un éclair de feu jaillit d'entre vos mains, s'abattant sur les Krakuls. Une bonne centaine d'entre eux s'affaissent, foudroyés, en un magma de membres inertes, mais il y en a d'autres, et d'autres encore... Vous avez épuisé tous vos pouvoirs magiques et vous ne pouvez endiguer plus longtemps la vague meurtrière qui déferle sur vous. Vous périssez rapidement, piétiné par des centaines de pieds palmés et gluants.

## 97

Vous courez le long des rues et des ruelles de la ville et, devant vous, résonnent des claquements de sabots sur le pavé. Vous arrivez à une petite place ; un chevalier multicolore et sa monture sont là, immobiles, comme s'ils vous attendaient. Si vous ne les avez encore jamais vus, vous découvrez avec stupeur qu'en fait ils ne font qu'un, que le corps de l'homme, couvert de taches de couleurs, est partie prenante de celui du cheval. Une voix flûtée s'échappe de la bouche de cheval du centaure : « Le rat est piégé dans un labyrinthe ! Et comment va-t-il s'en sortir? » C'est maintenant le visage humain qui vous fixe d'un regard impénétrable. « Il a besoin d'un ami, de quelqu'un qui l'emmène hors de cette ville, quelqu'un qui sache ! » Si vous voulez essayer de lier connaissance avec le centaure, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez gagner la digue, rendez-vous au [175](#).

## 98

Des formes harmonieuses se dessinent dans l'air, autour de vous, et vous sentez un calme profond vous envahir. Que Feyor vous semble soudain ridicule, à haleter comme un fou ! Plus rouge et tremblant que jamais, il décoche soudain un éclair d'énergie qui

déchire l'air en soulevant des nuages de vapeur. Frappé de plein fouet, vous accueillez la mort avec sérénité.

## 99

Des étincelles dansent devant vos yeux ; vos muscles tantôt tremblent de tétanie, tantôt s'affaissent comme des guimauves sans que vous puissiez les contrôler, et vous êtes pris de panique. Vous voici enfin dans le tunnel qui mène à la sortie. Un gloussement vous fait lever la tête ; Ishkao vous regarde en riant, sa main dodue refermée sur la broche. « Sa-sa-salut ! » dit-il avec un clin d'oeil. Là-dessus, il disparaît en un nuage de poussière brillante. Non seulement vous avez perdu la broche, mais désormais vous ne pourrez plus faire appel à Ishkao... Rendez-vous au [312](#).

## 100

Vous hésitez. Certes, vos effectifs ont doublé, mais vous vous demandez quelle est la meilleure façon de les déployer. Comme les minutes passent, l'armée de Feyor se fait de plus en plus dangereuse et menaçante. Finalement, vous décidez d'envoyer les paysans dans le village pour freiner le progrès des troupes de Feyor, tandis que vous contournez la forêt avec la cavalerie pour attaquer l'armée de Feyor par ses flancs. Marzaï et ses hommes s'élancent bravement vers le village et se joignent au combat qui fait rage. Pendant ce temps, vous arrivez en bas de la vallée avec vos troupes et obliquez vers le bois, mais soudain une nuée de flèches vole vers vous. Les arbalétriers de Feyor, cachés entre les arbres, vous ont tendu une embuscade ! Les flèches s'abattent en pluie serrée sur vos rangs et pas un seul d'entre vous ne survit.

## 101

Quelque chose en vous suggère que faire preuve de charité envers de telles créatures vous rabaisserait... Vous tournez les talons et regagnez la route, abandonnant les deux malheureux paysans à leur triste sort. Au bout de deux ou trois kilomètres, la

route croise un chemin qui s'enfonce dans la forêt. Si vous souhaitez vous y engager, rendez-vous au [35](#). Si vous préférez continuer par la route, rendez-vous au [361](#).

### 102

Ishkao ne perd pas de temps : à peine sorti de la broche, il décoche un formidable uppercut à la mâchoire de Feyor, qui s'effondre aussitôt, sans connaissance. « Ça me... me... me démangeait de... de... depuis longtemps, maître ! » bafouille-t-il avec un sourire ingénu. Vous contemplez votre cousin évanoui, et sa mine ne vous dit rien qui vaille : il n'a vraiment pas l'air de quelqu'un à qui on peut faire confiance ! Si vous profitez de son inconscience pour lui trancher la gorge, rendez-vous au [219](#). Si vous l'attachez solidement avant de le réveiller pour l'emmener prisonnier, rendez-vous au [264](#).

### 103

« menteur ! » crie Velka. Elle dégaine un long poignard de marin et avance vers vous en sautant d'un pied sur l'autre pour faire tanguer le bateau et vous déséquilibrer. « Tu as tué Tandil pour le voler, et maintenant tu veux en faire autant avec moi, mais ce sera plus dur que tu ne te l'imagines, bandit d'eau douce ! » Sur ces mots, elle se jette sur vous. Vous bondissez de côté pour l'éviter, mais vous n'avez guère l'habitude de vous déplacer sur des bateaux, encore moins de vous y battre, et votre élan vous envoie bouler contre l'espar. Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE** sous le choc. Vous allez devoir affronter Velka à mains nues, car comment manier l'épée dans ce fatras de cordages, avec le roulis qui agite le bateau ? Votre **HABILETÉ** sera donc diminuée de 4 points pour toute la durée du combat.

**VELKA HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [60](#).



102 *Ishkao décoche un formidable uppercut à la mâchoire de Feyor.*

## 104

A l'instant où la goutte va entrer en contact avec votre main, vous lâchez vos prises pour vous jeter en arrière, vers une autre vrille. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes **chanceux**, rendez-vous au [266](#). Si vous êtes **malchanceux**, rendez-vous au [316](#).

## 105

Hors de question de vous exposer aux éclairs de la créature magique ! Vous la contournez à bonne distance, cherchant son point faible. Soudain, un éclair fuse vers vous ; instinctivement, vous levez les mains pour vous protéger... et il s'arrête net, à quelques centimètres de vos paumes ! Vous jetez alors les mains vers l'avant, et l'éclair ricoche vers la créature ! Le Polyglèbe - car tel est le nom de cet être magique - s'enflamme puis explose en une pluie de fines étincelles, qui retombent en un petit tas de cendres. Vous venez d'acquérir le Pouvoir d'Interférence, plus connu sous le nom de Baopo. A l'avenir, vous pourrez recourir à ce pouvoir si cela vous est proposé. Et maintenant, rendez-vous au [245](#).

## 106

Choisissez parmi les actions suivantes celle qui vous paraît la plus appropriée, sans toutefois tenter de refaire quelque chose que vous avez déjà fait car, comme chacun sait, l'histoire ne se répète pas... Qu'allez-vous faire ?

Recruter une bande de mercenaires	Rendez-vous au <a href="#">191</a>
Partir à la recherche de Marzaï	Rendez-vous au <a href="#">279</a>
Partir à la recherche de l'armée du roi	Rendez-vous au <a href="#">216</a>
Tenter de rallier les bandits à la cause	Rendez-vous au <a href="#">349</a>
Vous fier à votre instinct	Rendez-vous au <a href="#">261</a>

## 107

Ajoutez 4 au chiffre obtenu et inscrivez cette somme dans la case **HABILETÉ** de votre *Feuille d'Aventure*. Lancez deux dés. Si vous obtenez un nombre inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [303](#) ; sinon, rendez-vous au [204](#).

## 108

Vous attrapez le fil multicolore et le nouez autour de votre poignet. Sentant votre présence, le Dragon-Mouche décolle et vous arrache du sol ; vous voici emporté haut dans le ciel, hors de portée des flèches. Vous survolez la rivière qui s'enfonce en serpentant dans la jungle, disparaissant çà et là dans un bosquet. Au bout d'un moment, la créature amorce sa descente. Il était temps : votre bras menace de se déboîter d'un instant à l'autre ! Vous êtes à moins de cinq mètres d'altitude, quand soudain vous perdez prise et tombez dans un marais. Vous pataugez hors de l'eau boueuse et gagnez la terre ferme. Le Dragon-Mouche plane au-dessus de vous, comme s'il attendait de voir ce que vous allez faire. Rendez-vous au [366](#).

## 109

Vous vous délestez de votre Équipement tandis que Velka vérifie le tranchant de son couteau, et vous voici bientôt prêt à affronter votre compagne de voyage. Très excités par la perspective de ce duel, les bandits se mettent à taper des pieds.

**VELKA HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [267](#).



## 110

Vous longez le sentier qui zigzague entre les arbres. Vous marchez depuis un bon moment déjà quand, soudain, un craquement retentissant résonne quelques mètres plus haut ; trois secondes plus tard, un homme en armure déboule du tournant, tête baissée, les deux mains tenant la tête. Parti sur sa lancée, il fonce droit sur vous et vous renverse du plus puissant coup de tête que vous ayez jamais reçu ! Estomaqué - c'est le cas de le dire - vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avec un rugissement de fauve, il attrape maintenant un gros gourdin hérissé de piquants qui pendait à sa ceinture et se met à le faire tourner sauvagement dans votre direction. Apparemment, la visière de son casque est coincée de sorte qu'il n'y voit rien, mais il est assez déchaîné pour être dangereux comme quatre !

**BANDIT FOU FURIEUX HABILITÉ: 4 ENDURANCE: 10**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [387](#).

## 111

Vous n'avez pas fait trois pas que le Stymarrak fond en flèche sur vous. Redoute-t-il vos pouvoirs magiques ? Il s'efforce en tout cas de vous lacérer à coups de griffes avec une rare férocité.

**STYMARRAK HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 25**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [323](#).

## 112

Vous confiez vos vêtements au jeune homme mais gardez vos affaires les plus précieuses avec vous, puis vous poussez la porte de l'auberge. La vapeur est si dense que vous ne voyez pas à plus d'un mètre ; avançant à pas prudents, vous remarquez des rangées d'habits et d'armes pendus à des patères le long du mur. Un horrible soupçon vous assaille et vous vous retournez d'un bond. Juste à temps pour voir le fripon disparaître en courant

avec vos robes... Pestant de rage, vous avancez dans la salle embuée... et tombez à plat ventre dans un bassin d'eau chaude ! Rendez-vous au [286](#).

### 113

Vous arrivez devant deux larges portes que vous poussez avec peine ; de l'autre côté, une immense pastille de cire rouge barre l'arcade, percée en son milieu par un trou juste assez large pour s'y glisser. La douleur désormais familière se met à vous tarauder de nouveau. Derrière vous, un bruit étrange résonne, sorte de chuintement sourd et continu. Si vous vous retournez pour voir quelle en est l'origine, rendez-vous au [207](#). Si vous vous faufilez par l'ouverture dans le sceau, rendez-vous au [334](#).

### 114

Absorbés dans leur conversation, les deux paysans ne vous entendent pas approcher. « Ils sont descendus de là-bas, des collines... », murmure un des deux compères en pointant dans l'obscurité avec une flèche brisée. « Ils étaient des milliers ! Comment veux-tu que les troupes de la garnison aient résisté ? Les pauvres n'avaient aucune chance... Ils étaient encore tout jeunes, c'est à peine s'ils savaient reconnaître une hallebarde d'un arc ! » « Je te dis, bougonne son compagnon, si Feyor prend le pouvoir, nous n'avons pas fini de souffrir ! » Vous avancez pour saluer les deux hommes, mais dès qu'ils vous aperçoivent, ils bondissent sur leurs pieds et détalent dans la nuit comme des lapins apeurés. Vous voici seul devant le feu ; vous remarquez qu'il est alimenté par des milliers de flèches brisées, et vous en ramassez une qui n'est pas encore enflammée (inscrivez-la dans la case Équipement de votre **Feuille d'Aventure**). Vous retournez alors auprès de la statue du Prophète Assis et passez sans incident le reste de la nuit. Rendez-vous au [393](#).

## 115

Vous veillez à ne pas ouvrir la bouche pour avaler le moins de fumée possible, tandis qu'Ishkao vous traîne vers le tunnel. Malgré la nausée qui vous révulse l'estomac, vous gardez la tête froide : aussitôt parvenu au boyau, vous ordonnez à votre serviteur magique de rentrer dans la broche. Rendez-vous maintenant au [312](#).

## 116

La dernière voix que vous entendez avant de sombrer dans les ténèbres de l'inconscient est celle de votre oncle : « Ton heure viendra, mon neveu... Montre-toi digne de moi, et tout ce que je possède t'appartiendra ! » Retournez au [1](#).

## 117

Velka vous toise d'un œil soupçonneux, un sourire ironique aux lèvres, et son silence vous met mal à l'aise. Au bout d'un moment, elle sort de la grotte, balaie la plage du regard puis indique du doigt un petit sentier qui mène en haut de la falaise. « A ta place, dit-elle, je partirais par là, c'est encore le moins risqué ! Si tu te fais prendre, ne dis pas d'où tu viens, et surtout ne parle pas de moi, à moins que tu tiennes vraiment à te faire tuer, ce que je vais finir par croire ! » Vous remerciez Velka sèchement et partez d'un pas vif vers le sentier caillouteux, sans vous retourner. Rendez-vous au [19](#).



## 118

En volant, les oiseaux dessinent dans l'air des formes qui vous paraissent familières, et vous sentez de lointains souvenirs s'éveiller de votre mémoire. Comme autant d'éclairs lumineux, les symboles gravés sur votre sarcophage défilent devant vos yeux, et soudain un calme encore jamais éprouvé vous emplit. Vous venez d'acquérir le Pouvoir d'Harmonisation, que les sages appellent Tiao-Teh. A l'avenir, vous pourrez recourir à ce sortilège, si cela est proposé dans le texte. Vous avancez et les oiseaux s'écartent à votre passage, comme s'ils percevaient instinctivement votre pouvoir. Rendez-vous au [16](#).

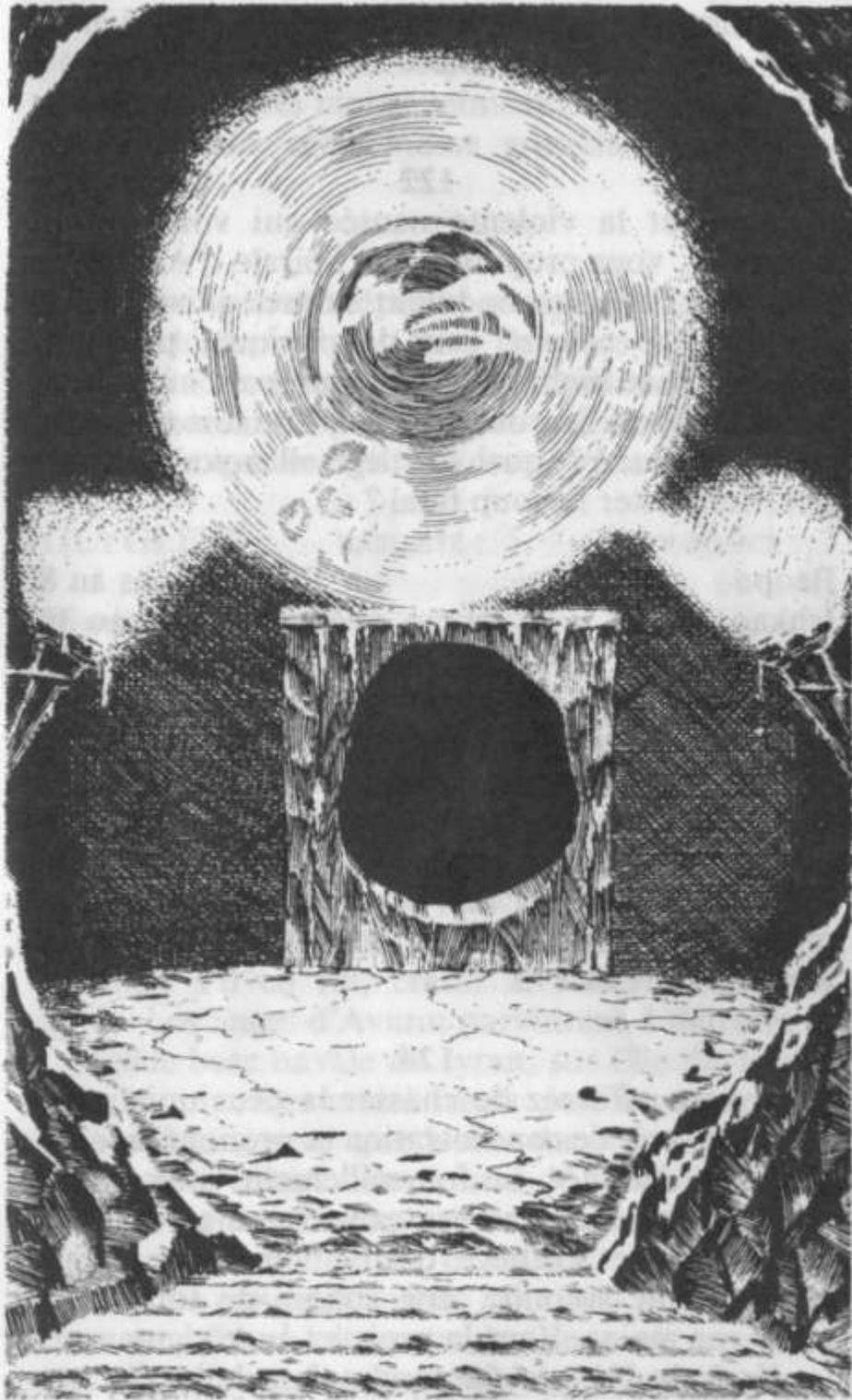
## 119

Vous partez d'un pas vif car vous avez beaucoup de distance à couvrir, mais peu de temps devant vous. Avant tout, vous devez décider de la façon dont vous allez vous y prendre pour recruter des hommes. Que préférez-vous ?

Commencer par chercher Marzaï	Rendez-vous au <a href="#">279</a>
Recruter des bandits	Rendez-vous au <a href="#">349</a>
Chercher des mercenaires	Rendez-vous au <a href="#">191</a>
Vous fier à votre instinct	Rendez-vous au <a href="#">261</a>

## 120

Transpirant sous le violent effort, vous libérez votre pouvoir magique et la fumée se colore de reflets violets. Les volutes, de plus en plus épaisses, s'élèvent en spirales menaçantes et hautes qui bouchent la vue, et seule la lueur produite par votre sortilège éclaire encore la caverne. Soudain, la fumée se transforme en un liquide nauséabond, visqueux et collant. Vous prenez brusquement conscience de votre erreur, mais il est bien trop tard : les colonnes gluantes retombent sur vous en une étreinte poisseuse et létale. Adieu, diamants, rubis et richesse !



121 *Les flammes bleues se détachent des torches pour s'unir en une sphère lumineuse.*

## 121

Vous vous retournez, et sous vos yeux les flammes bleues se détachent des torches pour s'unir en une sphère lumineuse. La voix résonne à nouveau, teintée de tristesse cette fois-ci : « Il est trop tôt, beaucoup trop tôt ! Pour le bien des Iles, tâche de te souvenir de tout ce que je t'ai enseigné ! » Les marches se mettent à vibrer, vous sentez la pression monter et soudain le sol s'effrite sous vos pieds ! Allez-vous être emporté par l'avalanche de gravats ? Lancez deux dés, notez le nombre obtenu et rendez-vous vite au [223](#).

## 122

Surmontant la violente nausée qui vous chavire l'estomac, vous propulsez une Spirale d'Argent qui fuse vers Feyor en ondulant sur ses anneaux brûlants. Votre cousin, pris de panique, perd tout contrôle et se met à geindre comme un animal traqué en battant l'air de ses bras. Cette fois-ci, vous le tenez presque ! A quel sortilège allez-vous recourir pour lui porter le coup fatal ?

Baopo      Rendez-vous au [83](#)

Ishkao      Rendez-vous au [396](#)

Tiao-Teh    Rendez-vous au [246](#)

Shangsuo    Rendez-vous au [7](#)

## 123

« Ha ! ricane le chef des bandits, remarquant soudain votre blessure, du diable si ça n'est pas là une Morsure Argentine ! Toi, tu as rencontré Tandil, et m'est avis que tu ne lui as pas fait que du bien... » Rendez-vous au [173](#).

## 124

Vous vous efforcez de chasser la peur qui trouble votre pouvoir de concentration et prononcez le mot magique. Aussitôt, un fourmillement vous court le long des veines et vous sentez votre sang s'échauffer tandis que le sortilège draine votre énergie ; en moins d'une seconde, une sphère de force jaillit entre vos mains. Vous la projetez avec vigueur vers les Krakuls. Dès qu'elle tombe dans le lac, l'eau se fige en glace ! Brusquement prisonniers dans cette gangue glaciale, les Krakuls éclatent en croassements de colère et d'effroi, dardant vers vous leurs milliers de petites mains palmées. Vous contournez avec prudence cette masse grouillante. Rendez-vous au [33](#).

## 125

Vous dégainez votre épée et attaquez bravement la créature tentaculaire. Cette dernière dégage une chaleur si forte que vous vous affaiblissez au fil du combat, perdant 2 points d'ENDURANCE par Assaut, et ce quelle que soit votre Force d'Attaque.

POLYGLÈBE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 7

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

## 126

Vous arrivez à un village et décelez aussitôt une vive agitation, dont vous découvrez la raison en interrogeant des passants : à en croire les rumeurs, il se trame de sinistres et dangereux complots dans le Sud. Il y a cinquante ans, les Iles du Levant étaient sous la férule de Dezunvial, despote cruel et corrompu s'il en fut, craint et haï par tout son peuple. Les Sages d'Avunn parvinrent à détruire la principale base navale du tyran, sur l'île de Takio, et à bannir Dezunvial dans les royaumes de l'ombre. Mais voici que le fils du despote, Feyor, est de retour ! Basé dans le sud de l'archipel, il est en train de lever une armée pour attaquer les troupes du roi Pouh-Tah, et ses soldats forment la plus abjecte

congrégation de criminels et de mercenaires sans foi ni loi, venus des Iles mais aussi des pays voisins, qui tuent et pillent sur leur passage. De nombreux réfugiés, rapporte-t-on, affluent vers le nord. Possédez-vous une Casette sertie de Pierres Précieuses ? En ce cas, rendez-vous au [377](#) ; dans le cas contraire, vous pouvez soit partir vers le nord pour éviter la guerre (rendez-vous au [29](#)), soit tenter de lever à votre tour une armée et vous engager dans la lutte contre Feyor (rendez-vous au [119](#)).

## 127

La bulle géante rebondit contre la coque, et la silhouette sombre qui y est enfermée se met à gigoter avec frénésie. De rebond en rebond, elle bascule sur le bastingage, aussi la repoussez-vous vite avec une perche de bois, frappant la membrane de la sphère à l'endroit où se presse le captif. La sphère retombe dans un grand éclaboussement ; encore un coup de perche et elle disparaît dans le brouillard d'où elle avait surgi. Il vous semble entendre un vagissement plaintif, puis le silence se referme sur les brumes épaisses. Vous êtes très fatigué, maintenant. Allez-vous vous endormir (rendez-vous au [292](#)), ou lutter contre le sommeil (rendez-vous au [247](#)) ?

## 128

Un coup violent, asséné par derrière, vous renverse. Vous vous sentez alors attrapé par les épaules et arraché du sol boueux. Suffocant et toussant, vous décollez, battant désespérément l'air de vos jambes. Tout ce que vous parvenez à voir de la créature qui vous enlève ainsi, ce sont ses pattes décharnées et son énorme ventre ballonné. Que dire de son haleine pestilentielle ? Votre estomac se révulse en un triple nœud, les larmes vous montent aux yeux et vous manquez d'étouffer... Battant de ses petites ailes par à-coups brusques, le volatile survole les champs et rase les arbres, selon une trajectoire aussi erratique que dangereuse. Si vous vous accrochez en attendant de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [358](#). Si vous préférez essayer de vous dégager, **Tentez votre Chance**. Si vous êtes **chanceux**,

rendez-vous alors au [227](#) ; et si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [322](#).

### 129

De plus en plus fatigué, vous vous traînez vers le sommet de la montagne, éprouvant une difficulté croissante à fixer Feyor du regard. Quand vous parvenez enfin au bout du sentier escarpé, vous remarquez avec étonnement que votre cousin s'est perché en haut d'un pic rocheux. Tout rouge, il halète bruyamment en battant des bras : mais que pré-para-t-il donc ? Rendez-vous au [195](#).

### 130

Un bruit de pierres qui roulent vous alerte soudain. Velka vous attrape par le bras et vous pousse violemment sur le côté, tandis qu'une pluie de pierres s'abat dans le tunnel ; c'est sans doute votre arrivée brusque qui a provoqué l'éboulement. La peau vous pique et vous vous passez la main sur le visage, stupéfait de la trouver alors rouge de votre propre sang ! Hébété, vous restez quelques secondes à regarder votre main, avant de comprendre que vous êtes blessé (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Soudain, un cri perçant. Deux créatures ressemblant à de gros babouins chauves se précipitent vers vous en agitant frénétiquement leurs doubles queues à plumeau. Rendez-vous au [42](#).

### 131

Vous continuez à descendre la rivière. Le brouillard est de plus en plus épais, et à mesure qu'il tombe s'élèvent des cris d'animaux inconnus. Les berges escarpées s'élèvent maintenant jusqu'à six mètres au-dessus de vous et vous discernez à peine, à travers les languettes de brumes, des silhouettes qui voltigent d'arbre en arbre. Soudain, tous les bruits se taisent. Avec un sifflement, une mince flèche jaillit des buissons, décrit une large courbe en piquant vers votre bateau puis se fiche en vibrant dans la proue. Impossible de voir vos agresseurs ! Vous vous

recroquevillez au fond du bateau, vous efforçant de vous abriter car c'est bientôt une véritable pluie de flèches qui s'abat sur vous. Si vous possédez le Petit Bocal, rendez-vous au [306](#). Sinon, allez-vous rester tapi jusqu'à la fin de l'attaque (rendez-vous au [231](#)), ou souffler dans le Sifflet de Tchang -si bien sûr vous en disposez (rendez-vous au [374](#)) ?

### 132

Vous remarquez que la chaussée est creusée de profondes et longues ornières et décidez de les suivre pour voir où elles mènent. Vous arrivez alors à un groupe de maisons encore plus abîmées que les autres : les pans de murs encore debout ont un éclat métallique, et l'air sent encore davantage le soufre. A l'intérieur, les ornières convergent pour aboutir à la base d'un étrange objet en forme de citrouille, qui repose au pied d'un mur intact. L'écorce de cette drôle de chose semble d'osier tressé serré ; souhaitez-vous l'examiner de plus près ? En ce cas, rendez-vous au [351](#). Dans le cas contraire, allez-vous gagner la digue (rendez-vous au [10](#)), ou continuer d'explorer la cité en ruine (rendez-vous au [379](#)) ?

### 133

Vous passez la main sur le dos du tableau puis vous le décrochez : rien d'autre, derrière, que le mur nu.

« Lâche-moi tout de suite, jeune impertinent ! » ordonne une voix qui jaillit de la toile. Sous le choc de la surprise, vous lâchez le tableau. Le sujet qui y était peint se matérialise alors et avance d'un pas vers vous : « Regarde vers l'avenir avant d'être trop vieux pour pouvoir changer ta façon d'être ! » Sur ces mots, la créature pointe vers la fenêtre puis se propulse d'un saut arrière dans un coffre qui se referme aussitôt avec un claquement sec. Vous soulevez le couvercle : vide, bien sûr... La seule issue qu'offre la pièce est la fenêtre, aussi grimpez-vous sur le rebord. Rendez-vous au [344](#).



133 *Le sujet peint sur le tableau se matérialise  
et avance d'un pas vers vous.*

## 134

Velka grimpe lestement dans un arbre puis vous tend la main pour vous aider ; vous vous cachez entre les branches du bas tandis que la jeune femme gagne la cime. Le bruit de ferraille se rapproche et bientôt un groupe d'hommes surgit dans la clairière. Ils sont armés jusqu'aux dents, vêtus d'épaisses cottes de cuir et portent des havresacs bien pleins : des bandits, sans aucun doute ! Leur chef arbore de rutilants éperons d'or ; comme un félin aux aguets, il balaie la clairière du regard et pose soudain les yeux sur votre arbre : « Toi, là-haut ! ordonne-t-il d'une voix impérieuse, descends ! Personne n'échappe à mon œil de lynx ! » Que faire ? Vous sautez de votre cachette, tout penaud, et aussitôt les bandits vous encerclent. Vous vous rendez compte que l'homme au regard perçant n'a pas vu Velka ; allez-vous signaler sa présence (rendez-vous au [234](#)), ou vous tenir coi à son sujet (rendez-vous au [365](#)) ?

## 135

Ouf! Tamroz vous manque de peu et vous parvenez à lui attraper la main droite et à lui tordre le poignet : avec un hurlement de douleur, il lâche son poignard. Mais il en a un autre dans la main gauche...

**TAMROZ HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8**

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

## 136

«Je suis une fontaine de charité, dit le centaure, toujours prête à conduire les rats dans de nouveaux royaumes. » La partie humaine de ce mutant vous fait signe de monter sur son dos de cheval ; dès que vous y êtes grimpé, il s'élance au galop vers les remparts de la ville. Comme vous en approchez, un mur de flammes se dresse au travers de votre route, mais votre monture continue comme si de rien n'était. Le feu vous lèche le corps et le visage, et une douce chaleur vous envahit ; vous ressentez un

croissant bien-être, un bonheur encore jamais éprouvé. Vous débouchez dans les plaines carbonisées qui s'étendent à l'orée de la ville. Sabots clinquants, robe multicolore et pommelée, muscles fermes et puissants... vous êtes bien dans votre nouvelle peau, et la compagnie est si plaisante... Car vous êtes trois, maintenant, à caracoler de concert dans les champs dévastés par les flammes. Ah ! songez-vous en poussant un hennissement joyeux, quelle belle vie vous attend !

### 137

Vous laissez les troupes du roi se préparer au combat et continuez seul par les collines. Si vous devez retrouver Marzaï, rendez-vous au [94](#) ; sinon, rendez-vous au [335](#).

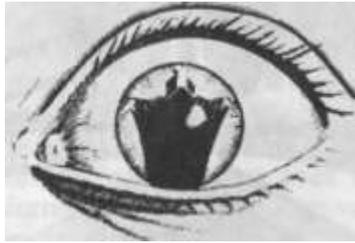
### 138

Au moment où vous allez frapper, une voix aiguë vous arrête : « Ne fais pas cela ! Viens auprès de moi ! » A part les bandits, il n'y a personne dans la grotte, et vous avez l'impression que la voix provient du tunnel qui mène vers la sortie - vous vous sentez en tout cas fortement attiré dans cette direction. Avant de vous y engager, vous vous emparez de l'arme d'un des bandits : à vous de choisir celle qui vous convient le mieux, épée, hache ou poignard. Inscrivez votre nouvelle acquisition dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [16](#).

### 139

Le marchand d'esclaves s'écroule, raide mort, mais vous-même n'en menez pas large... Vous sentez vos jambes flancher et comprenez brusquement qu'il avait une épée à la lame empoisonnée ! Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. Au prix d'un effort surhumain, vous parvenez à vous traîner à l'abri d'un épais massif de buissons, où vous sombrez rapidement dans un sommeil réparateur. Quelques heures plus tard, vous vous remettez en route, quittant bientôt les collines pour les plaines verdoyantes qui s'étendent à leurs pieds. Rendez-vous au [19](#).

Vous aviez mal mesuré l'ampleur de votre fatigue ! L'effort de concentration manque de vous faire défaillir et vous ne parvenez à émettre qu'un faible halo violacé. Feyor, animé par une énergie démoniaque, tend les bras et de longs tentacules fusent de ses doigts ; vous sentez bientôt votre corps secoué de convulsions, comme si vous étiez en train de vous transformer ! Avec vos dernières forces, vous luttez pour résister à ce terrible sortilège. Hélas, cet ultime effort vous laisse pantelant, incapable même de bouger... l'ignoble Feyor en profite pour vous achever d'un éclair magique, qui vous carbonise instantanément.



Suivant les vêtements à la trace, vous parvenez devant un épais buisson d'ajoncs, et découvrez avec stupeur le malheureux propriétaire : l'homme, coiffé d'un casque, est troussé comme un poulet prêt à rôtir ! Un manuscrit roulé dépasse de sa visière noire, et une épée à la lame brisée gît par terre à ses côtés, signe patent d'un combat récent. En vous voyant, le ficelé tente de rouler sur le côté, mais il se pique aux épines qui jonchent le sol et pousse des grognements de colère. Qu'allez-vous faire?

Détacher l'homme Rendez-vous au [330](#), Lui retirer d'abord le manuscrit de la bouche Rendez-vous au [79](#) Le laisser là et reprendre votre route vers le village Rendez-vous au [263](#)

## 142

La créature argentée vous regarde avancer d'un œil méfiant, palpitant du bout de son long museau pour vous renifler. Vous remarquez qu'elle est attachée par une laisse de cuir au poignet du mort ; ce dernier est vêtu simplement, mais les nombreuses poches de son pourpoint sont bourrées de pierres précieuses. Dans sa main droite, il tient encore un couteau à la lame fine mais émoussée, et une couronne sertie de rubis et diamants gît à quelques centimètres de son autre main. Il est clair que l'homme a été attaqué par-derrière et par surprise ; instinctivement, vous faites demi-tour d'un bond et balayez la pièce du regard : personne en vue. Préférez-vous quitter ces lieux tout de suite (rendez-vous au [217](#)), ou examiner à nouveau votre sarcophage (rendez-vous au [315](#)) ?

## 143

Avec des bafouillements confus, les deux paysans font sortir leur chariot de la piste pour contourner l'idole, puis reprennent leur chemin sans oser vous regarder ! Ils s'éloignent alors aussi vite que le permet le galop de leur buffle, et vous voici seul, avec cette statue de bronze au beau milieu de la route... Allez-vous l'abandonner là et continuer votre route (rendez-vous au [216](#)) ou attendre l'arrivée d'un autre voyageur (rendez-vous au [244](#)) ?

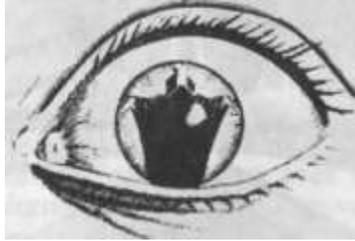
## 144

Les bandits éclatent de rire. « En tout cas », s'exclame le chef, même si tu ne l'étais pas avant, te voilà bandit, maintenant ! » Sur ces mots, il vous assène une énergique bourrade. Rendez-vous au [336](#).

## 145

La pièce retombe, le côté portant l'effigie de Feyor couronné vers le haut, et votre cousin se rematérialise immédiatement devant vous. Avec un sourire sardonique, il ramasse la pièce et la jette vers vous. Vous vous élancez pour la rattraper, et Feyor décolle

alors du sol et se met à planer en cercles au-dessus de vous. Il fond soudain comme un oiseau de proie, vous attrape et vous fourre au fond de sa poche. Vous n'êtes pas près d'en ressortir...



## 146

Vous dévalez à toutes jambes le flanc de la montagne, et les hautes herbes vous lacèrent les mollets. Un cri rauque et sauvage vous fait sursauter ; vous comprenez - un peu tard - que vous êtes une cible facile. Pris de panique, vous courez encore plus vite et tombez à la renverse. Emporté par votre élan, vous dégringolez sur plusieurs mètres avant de vous immobiliser contre un rocher. Une flèche épaisse et acérée vous traverse le flanc ; vous la regardez avec désespoir et impuissance, et un sentiment de colère vous envahit, de plus en plus fort. Des éclairs lumineux jaillissent de vos yeux et nimrent la falaise d'une pâle irisation ; quand le halo se dissipe, vous constatez avec stupeur que la flèche qui vous a blessé a elle aussi disparu ! Hélas, le sang qui coule à grands flots de votre plaie n'est que trop réel, lui, et c'est presque avec soulagement que vous sombrez dans la paisible nuit de la mort...

## 147

La douleur qui pèse sur votre cerveau s'accroît et vous bousculez le chevalier blanc avec impatience. Il bascule en arrière puis pique du nez et s'étale de tout son long, se fracassant en une multitude de débris poussiéreux : il ne reste plus de lui qu'un squelette blanchi ! Le chevalier n'était en fait qu'une enveloppe creuse... La pièce se met soudain à trembler et de minuscules étincelles se lèvent en tourbillons scintillants. Vous ramassez hâtivement l'épée et le bouclier du chevalier blanc



147 *Le chevalier blanc bascule en arrière puis pique du nez et s'étale de tout son long.*

(inscrivez-les dans la case Équipement de votre **Feuille d'Aventure**) et courez vers la sortie, derrière les statues. Rendez-vous au [113](#).

## 148

Vous longez le fleuve jusqu'à ce que les berges se fassent vraiment trop inhospitalières, et vous vous enfoncez alors dans les collines. Rendez-vous au [216](#).

## 149

Les deux Géants s'ébranlent lentement, se déplaçant avec circonspection sur le sol glissant de la piscine. Vous êtes pris dans un nuage de vapeur et de fumée ; paniqué, vous vous précipitez vers le rebord du bassin mais les autres baigneurs vous refoulent au centre. L'espace d'un instant, les fumées se dissipent et vous vous retrouvez face à face avec l'une des créatures de Marzaï. L'allure générale du Géant est humaine, mais les traits de son visage sont à peine ébauchés, et sa peau est couverte d'une épaisse couche de bave qui mousse et fait des bulles. La créature avance vers vous en postillonnant de grosses gouttes de cette morve immonde. Vous parvenez heureusement à éviter ses crachats, mais en revanche vous voici bel et bien contraint de l'affronter... Si vous êtes sans armes, votre **ENDURANCE** se trouvera affaiblie de 4 points pour toute la durée du combat. Courage !

**SOSEKI HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [202](#).

## 150

La broche s'ouvre avec une petite explosion et Ish-kao en surgit, un sourire radieux aux lèvres. Il vous salue d'une courbette puis se tourne vers les bandits. Terrorisés, ces derniers reculent en gesticulant ; Ishkao s'élance alors vers eux, et ils fuient à toutes jambes avec des hurlements. « Rien que... que... des... des... des...

peu... peu... peureux ! » commente le Génie avec un haussement d'épaules méprisant. Sur ces mots, il rentre dans la broche et disparaît. Rendez-vous au [19](#).



### 151

Vous ouvrez la porte et sortez dans le couloir. L'air résonne de cris et de bruits sourds ; plusieurs serviteurs passent en courant devant vous, sans même s'arrêter pour saluer. Ils paraissent tous très effrayés. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes **chanceux**, rendez-vous au 229. Si vous êtes **malchanceux**, rendez-vous au [188](#).

### 152

Vous ne sauriez dire si vous êtes en train de rêver ou non, mais il vous semble que quelqu'un vous fouille. Vous finissez par vous réveiller et bondissez sur vos pieds : Velka est penchée sur vous, tenant dans sa main une broche qu'elle vient de toute évidence de retirer de votre pourpoint. L'air renfrogné, elle vous tend le bijou en bougonnant : « Tiens, reprends-là ! J'essayais juste de savoir qui tu es... De nos jours, on n'est jamais assez prudent... » Vous la regardez, esbaudi, puis reportez votre attention sur la broche. C'est un petit bijou très simple, orné des mêmes signes que ceux gravés sur votre sarcophage, et qui présente un fermoir doré. Si vous souhaitez ouvrir la broche tout de suite, prenez en note le numéro « 152 » et rendez-vous au [343](#). Si vous préférez remettre cela à plus tard, inscrivez le numéro « 343 » à côté de la Broche, dans la case Équipement de votre **Feuille d'Aventure**. Vous pourrez ouvrir la broche quand bon vous plaira, sauf bien sûr au cours d'un combat : il vous suffira de noter le numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors, puis de vous rendre au [343](#). Pour le moment, rendez-vous au [45](#).

## 153

Dès que vous apercevez une clairière en bordure de l'eau, vous accostez. Après avoir amarré votre bateau à une souche d'arbre, vous mettez pied à terre et regardez alentour. De petits oiseaux de toutes les formes et les couleurs volettent en piaillant, et d'épaisses mousses vertes et jaunes recouvrent le sol et les troncs enchevêtrés. Voulez-vous vous enfoncer tout de suite dans la jungle (rendez-vous au [399](#)), ou vous reposer d'abord dans la clairière (rendez-vous au [59](#)) ?

## 154

Vous prenez votre air le plus naturel pour affirmer qu'effectivement, vous avez rencontré Velka au cours de votre voyage sur le continent, et tout le monde vous croit. Velka suggère alors au chef des brigands de vous enrôler dans sa bande ; l'air peu amène, ce dernier vous toise des pieds à la tête puis finit par accepter. Velka ajoute alors qu'il faudrait vous faire un tatouage pour marquer votre appartenance au groupe. « Mais de quoi se mêle-t-elle donc ?... » bougonnez-vous en votre for intérieur -sans bien sûr rien laisser paraître de votre irritation : les bandits ont des mines patibulaires et ils sont trop bien armés pour que vous songiez à discuter avec eux ! La multitude de petites piqûres que vous subissez n'a rien d'agréable, mais les bandits sont unanimes : le tatouage que vous portez maintenant sur l'épaule est une véritable œuvre d'art ! Inscrivez sur votre **Feuille d'Aventure** que vous avez le Tatouage des Brigands, puis rendez-vous au [336](#).

## 155

« Quelle est cette cohorte de pue-des-pieds que tu traînes avec toi, comme un troupeau de mulets ? » s'exclame l'officier en plissant du nez. Furieux, Marzaï monte aussitôt au créneau : « Mon pauvre ami, cet accoutrement... tu as l'air d'un canard troussé, tout prêt pour la rôtière ! Dire que c'est son attitude stupide, dictée par ce crétin congénital de Pouh-Tah, qui a

permis au Fils Obscur de Dezunvial de nous attaquer ! » « Comment oses-tu insulter Sa Majesté ! » rugit l'officier en bondissant vers Marzaï. Vous vous interposez aussitôt entre les deux hommes et tenter de les calmer, mais ils sont plus orgueilleux l'un que l'autre. Marzaï refuse de présenter des excuses et vous traite de traître à la cause. « Tout cela est ridicule, conclut-il. Laissons ces oppresseurs impérialistes mener leurs propres batailles ! A bas le Tyran ! Vive le Conseil ! » D'un pas altier, Marzaï rejoint ses troupes et leur ordonne de faire demi-tour. Vous vous retrouvez seul avec l'armée du roi. Rendez-vous au [3](#).

## 156

Plusieurs rangées de guerriers blancs se dressent devant vous, immobiles et marmoréens. Chacun est armé d'une épée mais aucun d'eux ne porte d'armure. La pièce est très vaste mais si basse de plafond que la sensation d'étouffement que vous éprouvez s'intensifie. Vous avancez prudemment entre les rangs, sentant la pression monter d'encore un cran. Soudain, les statues blanches se mettent à trembler légèrement en produisant un son creux, et vous remarquez que les craquelures familières se dessinent sur le sol et qu'une fine poussière tombe du plafond. Allez-vous courir vers le fond de la pièce (rendez-vous au [265](#)), ou examiner les statues de plus près (rendez-vous au [55](#)) ?

## 157

« Ça... ça... ça... ne... ne... m'a... m'a... muse p... p... plus, M... M... Maître ! » s'exclame abruptement Ishkao. « Et si... si... si... c'ét... t... tait t... toi qui... qui j... j... jouais, ce... ce... serait... ri... ri... gol... 1... lo, n... n... n... non ? » Ni une ni deux, le Génie disparaît dans la broche ! Vous êtes stupéfait ! Hélas ! vous n'aurez pas le temps de vous remettre de votre surprise, car une véritable marée de Krakuls déferle sur vous, et vous périssez rapidement, étouffé par leurs centaines de pattes palmées...



**158** *Les deux hommes sont pris dans la boue fumante.*

## 158

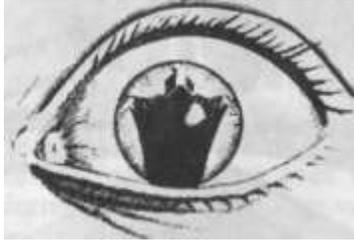
Les deux hommes sont pris dans la boue fumante ; leurs mains et leurs pieds ne sont sans doute qu'à vingt ou trente centimètres de la surface, mais la terre s'est solidifiée autour de leurs poignets et chevilles et les tient prisonniers. Quand vous vous montrez, ils se taisent brusquement et regardent vos robes avec des yeux pleins de crainte. « Les revoilà... », chuchote le plus jeune à l'oreille de son compagnon. Ce dernier ravale sa salive et vous adresse la parole : « On faisons que de nous occuper de nos affaires, tout ce qu'il y a de plus légal... On voulions pas vous embêtez, vous et vos confrères ! Deux jours que nous v'ia coincés là... Ayez pitié, bon monsieur ! Laissez-nous partir ! » Avez-vous des écailles multicolores ? En ce cas, rendez-vous au [281](#). Dans le cas contraire, allez-vous aider les paysans (rendez-vous au [341](#)), ou les abandonner à leur sort et laisser leurs cris de détresse à d'autres oreilles, plus charitables que les vôtres (rendez-vous au [101](#)) ?

## 159

Une vraie anguille, ce Feyor ! A peine l'avez-vous libéré de la Spirale d'Argent qu'il s'esquive sur le côté et jette les bras en l'air pour vous lancer un sortilège. Il faut réagir vite ! Si vous souhaitez essayer de le terrasser avec un sortilège, rendez-vous au [332](#). Si vous préférez dégainer votre épée et l'attaquer, rendez-vous au [64](#) ; enfin, si Ishkao est toujours en votre pouvoir et que vous souhaitiez l'appeler à la rescousse, rendez-vous au [102](#).

## 160

D'autres marchands d'esclaves viennent remplacer les deux que vous venez de tuer ! Plus trace de Velka ; elle a dû fuir par la grotte. Si vous décidez d'en faire autant, rendez-vous au [285](#). Si vous préférez affronter le reste des marchands d'esclaves, rendez-vous au [394](#).



## 161

Les sacoches du marchand contenaient plusieurs centaines de pièces d'or, que les brigands se partagent avec des cris de triomphe, et il vous en échoit vingt-cinq (n'oubliez pas de les inscrire dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*). Là-dessus, toute la bande gagne la taverne du village, sans la moindre inquiétude : les brigands connaissent bien le brigadier du village, une poule mouillée qui n'osera rien faire, même si le marchand porte plainte... Après avoir acheté un tonnelet de Zing-Zang, la bière locale, ils regagnent la forêt pour faire la fête car, vous explique l'un d'eux, à la taverne on ne chauffe pas assez l'eau à leur goût. Si vous prenez part aux joyeuses beuveries, rendez-vous au [378](#). Si vous préférez vous abstenir de boire, rendez-vous au [307](#).

## 162

Marzaï vous toise de la tête aux pieds. «Je vois bien que tu as un de mes tracts..., dit-il enfin. Mais je me demande pourquoi je devrais t'aider, au juste. » Qu'allez-vous faire ?

Lui promettre de l'or et des bijoux en récompense Rendez-vous au [320](#)

Lui ordonner de vous obéir                      Rendez-vous au [268](#)

Répondre que cela servira la cause              Rendez-vous au [54](#)

## 163

Juste à l'intérieur des remparts, de nombreuses plates-formes sont érigées à intervalles réguliers, supportant chacune une puissante catapulte et des projectiles noirs comme de la suie. Deux des catapultes sont encore dressées, prêtes à propulser leur charge. De l'autre côté se dresse la digue, et vous entendez les vagues s'écraser avec force contre la pierre. Voulez-vous regagner la porte en traversant la ville (rendez-vous au [132](#)), ou préférez-vous inspecter les bâtiments qui jouxtent la digue (rendez-vous au [379](#))?

## 164

La petite boutique est bondée. Sur les étagères, au lieu des conserves et autres produits courants que vous vous attendiez à voir, il n'y a que des épées, des armures et des poignards ! Les villageois se disputent les armes avec âpreté et tous s'empressent de donner leur argent au marchand, qui est complètement débordé. Si vous avez « fait un saut » dans la forêt il y a peu, rendez-vous au [44](#) ; sinon, rendez-vous au [205](#).

## 165

Vous vous réveillez en sursaut. Recroquevillé entre vos draps de satin, vous scrutez la chambre avec inquiétude, vous attendant à voir l'horrible visage de votre cauchemar se matérialiser devant vous d'une seconde à l'autre. Rien, pourtant, si ce n'est vos soldats de plomb qui jonchent le sol, et vos vêtements que vous aviez jetés pêle-mêle la veille au soir. La précieuse épée en bois de Feyor traîne par terre, à côté d'une pile de livres de sortilèges et d'ardoises à dessin qui vous appartiennent. Bizarre... votre cousin ne se sépare jamais de son épée, d'habitude, et vous vous demandez où il peut bien être. Vous courez voir dans la chambre voisine : le lit de Feyor est vide. Vous regagnez votre chambre. Dans le couloir, malgré l'heure matinale, des serviteurs vont et viennent, visiblement très excités. Et soudain, vous vous souvenez : le voyage de son père ! Les images du cauchemar

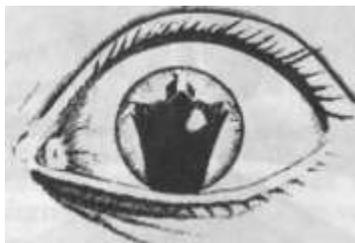
s'effacent complètement de votre esprit car vous n'avez plus de pensées, maintenant, que pour l'excursion que son père a organisée pour Feyor et vous. Comme la vie à la cour était ennuyeuse, ces jours-ci, sans soldats avec qui jouer ! Et la semaine dernière, en particulier, que vous avez dû passer confiné dans le donjon... Vous voyez soudain la poignée de la porte de votre chambre tourner et vous vous recouchez précipitamment. Allez-vous faire semblant de dormir? En ce cas, rendez-vous au [211](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [241](#).

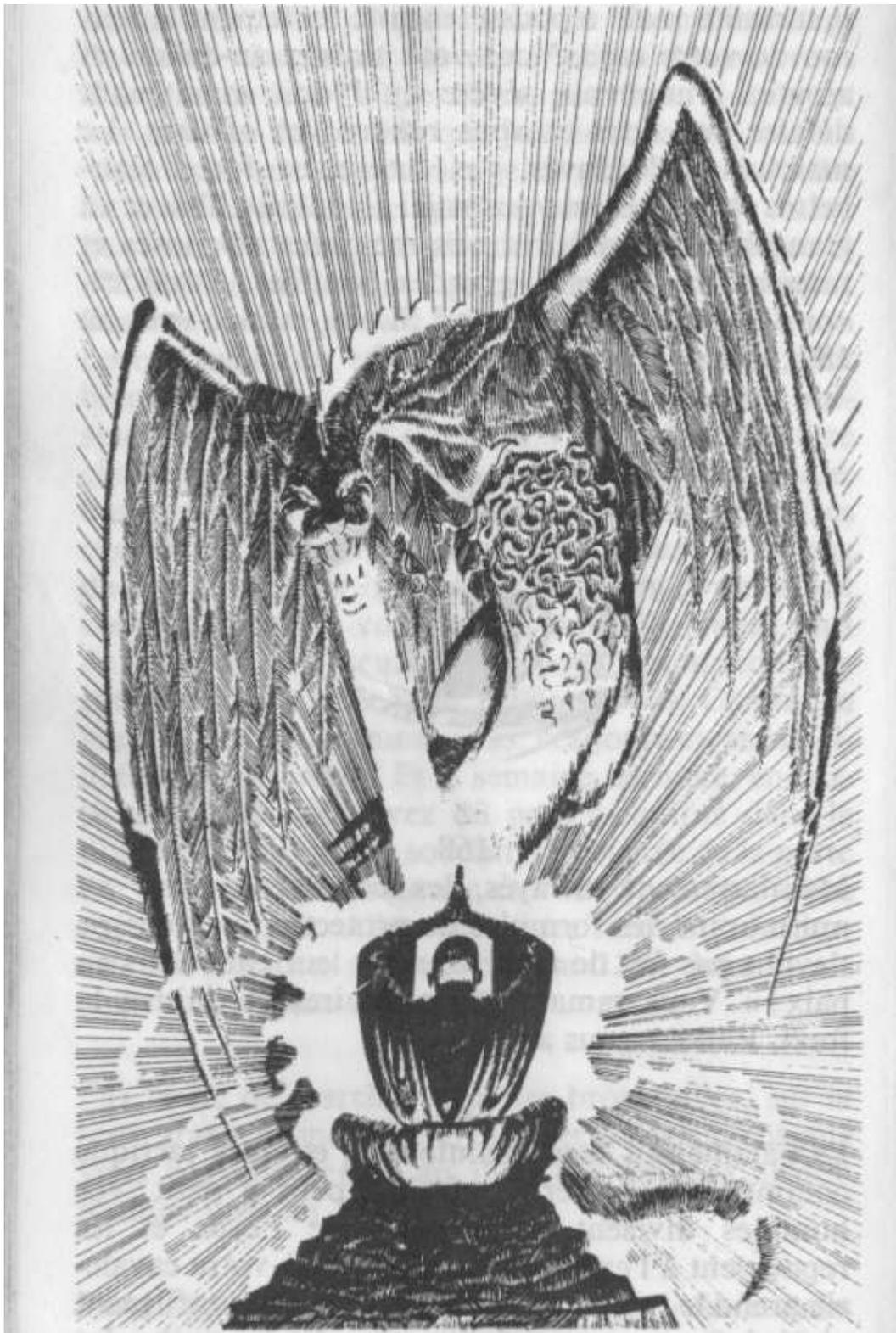
### 166

Pas facile de marcher dans les broussailles, sur la terre grasse et meuble ! C'est avec soulagement que vous parvenez enfin au pied des collines arides. Rendez-vous au [352](#).

### 167

Vous regardez l'homme droit dans les yeux et vous lui intimez l'ordre de vous laisser sortir. Stupéfait, il sursaute mais repousse ensuite lentement le verrou de votre cage. Vous vous traînez au-dehors et ajoutez d'une voix sévère qu'il doit maintenant défaire vos liens et vous rendre vos affaires. Le marchand d'esclaves s'exécute avec force courbettes et excuses, et vous voici à nouveau libre et au grand air ! Vous étirez vos membres ankylosés et respirez l'air frais à grandes bouffées. Possédez-vous une Griffes Ratatinée ? Si oui, rendez-vous au [187](#) ; sinon, rendez-vous au [263](#).





169 *Le Prophète Assis* esquivé un éclair décoché par le *Stymarrak*.

## 168

Manifestement effrayés, les bandits reculent en murmurant des formules de protection. « Nous ne t'avons pas fait de mal ! vous dit leur chef. Pars en paix ! » Vous ramassez vos affaires et quittez la forêt. Rendez-vous au [19](#).

## 169

La bataille fait rage, maintenant, et votre tactique commence à porter ses fruits : petit à petit, vos hommes divisent les troupes de Feyor et les repoussent à l'extérieur du village, où votre cavalerie prend le relais en déferlant par vagues, infligeant ainsi de graves pertes à l'ennemi. En revanche, les chevaliers de Pough-Tah, gênés par leurs lourdes armures, ne sont guère à leur avantage dans le combat de rues, et les hommes de Feyor menacent de prendre le dessus sur eux. Quant au duel qui oppose le Prophète Assis au Stymarrak, il touche à son paroxysme ; comme l'Idole esquive un éclair décoché par le Dragon, ce dernier prend la fuite et se réfugie auprès d'une troupe ennemie. La victoire ne tient plus qu'à un fil, maintenant, mais un rien peut faire basculer la balance d'un côté ou de l'autre... Aviez-vous recruté des mercenaires ? En ce cas, rendez-vous au [364](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [92](#).

## 170

Ajoutez 6 au nombre obtenu et inscrivez le résultat dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Comme vous traversez la pièce en courant, un sifflement résonne au-dessus de votre tête. **Tentez votre Chance**. (N'oubliez pas de déduire 1 point de votre total de CHANCE). Si vous êtes **chanceux**, rendez-vous au [295](#). Si vous êtes **malchanceux**, rendez-vous au [87](#).

## 171

Le chemin que vous vous étiez taillé à travers la jungle est déjà presque entièrement reconquis par les lianes et les plantes rampantes, mais vous parvenez toutefois à retracer vos pas jusqu'à votre bateau. Si vous possédez la Figurine d'Argile, rendez-vous au [131](#) ; sinon, rendez-vous au [300](#).

## 172

« Je ne sais pas ce que tu faisais sur l'île, et je ne veux pas le savoir ! dit la femme. Tout ce que je te demande, c'est de t'occuper des voiles ! Et ne va pas jouer au petit malin, comme l'ont fait certains imbéciles, car je vise très très bien ! » Sur ces mots, elle dégaine un poignard de marin à la longue lame effilée et le plante dans le bois dur du bastingage, sans vous quitter du regard une seule seconde. Reprenant la barre, elle ajoute d'un ton bourru : « Allez ! Au travail, moussaillon ! » Rendez-vous au [220](#).



## 173

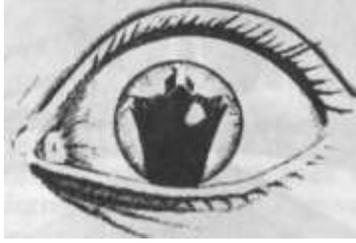
Plusieurs hommes vous attrapent brusquement par-derrière, et vous sentez l'acier froid d'une lame d'épée sur votre gorge. Impuissant, vous voyez les brigands vous dépouiller de toutes vos affaires t" Cela fait, ils vous attachent les mains dans le dos, vous bâillonnent puis vous abandonnent à quelques dizaines de mètres de là, dans les sous-bois. Il vous faut plusieurs longues heures pour vous détacher. Rayez tout ce qui figurait dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [19](#).

Les yeux de Feyor se posent sur l'idole du Prophète Assis, qui trône incongrûment à l'arrière du chariot. « Qu'est-ce que c'est que cette statue ? Rien qu'à la regarder, je me sens mal ! » Vous commencez à raconter à votre cousin comment vous avez bravé les dangers de la Jungle de Zuxan pour voler l'idole, et vous vous penchez alors vers la statue pour donner une petite tape sur son épaule dorée. Comme aspiré par un gouffre, vous tombez soudain en avant, pris dans un tourbillon d'obscurité, et un ricanement de plus en plus fort résonne à vos oreilles. Telle est la triste fin de votre aventure.

A force de contempler les puissantes catapultes dressées vers le ciel, il vous vient une idée : et si vous vous en serviez pour fuir cette ville en ruine ? La mer amortirait votre chute, et vous n'auriez plus alors qu'à nager le long de la côte jusqu'à trouver une plage hospitalière. Vous grimpez sur la plateforme la plus proche, soulevez des deux mains un gros boulet noir et le déposez dans la corbeille de propulsion. Ensuite, vous enlevez le taquet de sécurité qui retient le bras de la catapulte et celle-ci bascule aussitôt, éjectant le boulet qui fuse en sifflant de l'autre côté de la digue. Vous n'avez pas la force, bien sûr, de remettre la lourde catapulte en place, mais une autre, non loin de là, est également prête à fonctionner. Vous avez tôt fait d'attacher une corde au taquet et de vous nicher dans le panier ; il ne vous reste plus qu'à adresser une prière à toutes les divinités susceptibles de vous entendre, vous les espérez nombreuses !... et à tirer d'un coup sec sur la corde. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes **chanceux**, rendez-vous au [236](#). Si vous êtes **malchanceux**, rendez-vous au [340](#).

Vous informez Crédas de la bataille qui s'est déroulée dans les plaines du Sud, et il pousse un profond soupir. «Avant que nous accomplissions ce qui doit être accompli, dit-il d'une voix solennelle, il faut que je t'apprenne ta propre histoire. Tu es le neveu de Dezunvial, le Tyran qui régna sur nos îles par la terreur, le crime et le feu jusqu'au jour où les trois Sages d'Avunn parvinrent à le renverser. L'ultime bataille dura plusieurs longues journées ; le principal port de Dezunvial fut détruit et le Tyran chassé dans les royaumes de l'Obscurité. Des trois Sages d'Avunn, un seul a survécu, et c'est moi. Le Prophète Assis est un puissant vecteur d'Harmonie. Je t'ai envoyé le chercher car je savais que, si tu étais vraiment de la même veine que ton oncle, tu succomberais sous les rayonnements de la statue. J'ai maintenant la preuve que tu as été mystérieusement purifié de ton héritage maléfique, mais ce n'est pas le cas de ton cousin ! Feyor fait tout pour accomplir la prophétie de Dezunvial, selon laquelle les Iles du Levant doivent retomber sous le pouvoir d'un des héritiers du Tyran ! Il faut absolument l'écraser, sinon notre peuple subira à nouveau le joug de l'oppression. Maîtrises-tu le Pouvoir de Mutation ? » Si vous disposez de ce pouvoir magique, rendez-vous au [284](#) ; sinon, rendez-vous au [22](#).

Le souffle de l'explosion vous envoie brutalement en arrière et une douleur aiguë lacère votre visage, qui se couvre de cloques noirâtres. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes recroquevillé, la tête dans la poussière, et au-dessus de vous éclate une effrayante cacophonie, concert de cris, de coups et de gémissements. Quand le bruit se tait enfin, vous vous relevez, jambes molles et tremblantes. Autour de vous, il n'y a plus que des pans de murs noircis par les flammes, et une forte odeur de soufre flotte dans l'air. Allez-vous gagner la digue (rendez-vous au [10](#)), ou continuer à explorer la ville abandonnée (rendez-vous au [379](#)) ?



**178**

Vous vous approchez d'un grand gaillard baraqué au visage grêlé par la petite vérole, qui sirote sa bière avec force claquements de langue. Il vous explique qu'il a entrepris de traverser l'île pour rejoindre des amis mercenaires. « On dit, ajoute-t-il, qu'un des hommes de Feyor va arriver du front, dans le Sud, et qu'il cherche des hommes pour former ses troupes. Enfin, tu sais, les combats c'est très bien mais pour se faire de l'argent, rien ne vaut le trafic d'esclaves ! » La porte s'ouvre brutalement, interrompant sa tirade. Rendez-vous au [52](#).

**179**

Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au 25. Si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [145](#).

**180**

Entendant des bruits de bagarre, vous ralentissez le pas. Quelques mètres plus loin, vous parvenez sur le théâtre d'un étrange combat : dans une clairière, un homme petit et maigre, sans la moindre arme, est arc-bouté sur un grand brigand baraqué et en armure, qui est étalé par terre. Non loin d'eux, deux chevaux broutent tranquillement - ce sont certainement les montures des deux cavaliers qui vous ont dépassé tout à l'heure. Malgré votre démarche feutrée, le petit homme décharné vous entend et relève la tête en sursautant, l'air très surpris. Si vous avez un gourdin hérissé de piquants, rendez-vous au [331](#) ; sinon, rendez-vous au [269](#).



**180** *Un homme petit et maigre, sans la moindre arme, est arc-bouté sur un brigand baraqué.*

## 181

Les larmes vous coulent sur le visage, respirer vous brûle les poumons. Votre vision est troublée et vous gagnez la rive en titubant, plié en deux par la douleur et secoué par de violentes quintes de toux. Ce ne sont vraiment pas des conditions favorables ! Votre **HABILETÉ** se trouve handicapée de 4 points pour toute la durée du combat - car vous attaquez avec courage le plus grand des guêriers...

**HOMME DE LA JUNGLE HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 7** Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [257](#).

## 182

Vous faites brusquement volte-face et détalez à toutes jambes vers la ville, jetant de temps à autre un coup d'oeil par-dessus votre épaule : vous avez de la chance, les brigands renoncent rapidement à vous rattraper, et vous approchez rapidement de la bourgade. Mais qu'elle paraît sinistre ! Vous êtes fatigué et vous sentez soudain une vague de déprime vous submerger. Rendez-vous au [263](#).

## 183

Votre épaule se met à picoter, et le spectre de Crédas apparaît au-dessus de la statue du Prophète Assis. « Je suis perdu, contre ce monstre. Ne perds pas ton temps à essayer de me sauver ! » Il pointe alors le doigt vers un cavalier qui s'éloigne au galop : « Regarde ! C'est ton cousin ! Rattrape-le avant qu'il ne puisse convoquer les forces des ténèbres ! Adieu ! » L'image de Crédas s'évanouit dans l'air ; à cet instant même le Stymarrak fond sur l'Idole dorée. Allez-vous vous élancer à la poursuite de Feyor (rendez-vous au [77](#)), ou prendre la fuite (rendez-vous au [327](#)) ?

## 184

Poussés à leur limite, vos muscles flanchent soudain, et vous vous sentez emporté par l'éboulis de gravats. Au cœur du tourbillon lumineux, un visage mélancolique vous lance des regards torves, avant d'être balayé par les nuages de poussière qui s'élèvent des débris. Avec un souffle presque humain, les flammes bleues vacillent puis s'éteignent. Vous vous retrouvez en bas à demi-enterré dans les gravats, épuisé et contusionné de partout : vous avez perdu 1 point d'ENDURANCE. Quand la poussière retombe enfin, vous regrimpez en haut de ce qui fut un escalier. Rendez-vous au [30](#).

## 185

Quand Crédas vous aperçoit, il devient gris cendres. « Mais... mais... mais..., bafouille-t-il, comment as-tu fait ? » Il vous dévisage d'un regard brûlant, puis ajoute, s'adressant davantage à lui-même qu'à vous : « Je n'aurais jamais cru qu'un tel mal puisse être purgé ! J'ai commis un grand crime... » Si vous possédez un Fragment de Flèche brisée, rendez-vous au [176](#) ; sinon, rendez-vous au [296](#).



## 186

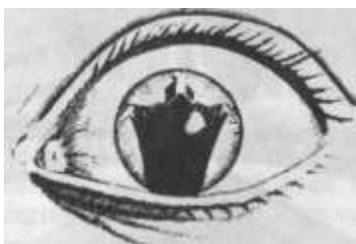
Vous vous rendez compte que vos compagnons de bains sont bien tels que les décrit Marzaï, et que le petit homme, malgré son courage, n'a aucune chance seul de sortir vivant de la salle. A la surprise générale, vous traversez le bassin. Aussitôt sorti de l'eau, vous vous drapiez pudiquement dans une serviette et rejoignez Marzaï, qui vous accueille avec un sourire rayonnant : « Je suis heureux de voir qu'au moins l'un d'entre vous a assez de bon sens

pour se rallier à mon combat ! Tiens, prends ça ! » Sur ces mots, il vous tend un poignard au manche serti de pierres précieuses puis reprend d'une voix de stentor : « En avant, compagnon ! Nettoyons le pays de cette racaille ! » Les marchands d'esclaves avancent vers vous, mine patibulaire et mâchoires serrées... Qu'allez-vous faire ?

Vous battre à l'épée	Rendez-vous au <a href="#">75</a>
Prononcer Biantäi	Rendez-vous au <a href="#">270</a>
Appelez Ishkao	Rendez-vous au <a href="#">333</a>
Invoquer Shangsuo	Rendez-vous au <a href="#">26</a>
Invoquer Baopo	Rendez-vous au <a href="#">313</a>

## 187

Parmi les affaires que vous rend l'homme se trouve une petite broche avec un fermoir doré ; vous n'avez pas souvenir de l'avoir vue auparavant mais elle vous appartient certainement, car elle est ornée de signes similaires à ceux gravés sur votre sarcophage. Si vous souhaitez ouvrir la broche tout de suite, prenez en note le numéro 152 et rendez-vous au [343](#). Si vous préférez remettre cela à plus tard, inscrivez le numéro 343 à côté de la Broche, dans la case Équipement de votre **Feuille d'Aventure**. Vous pourrez ouvrir la broche quand bon vous plain sauf bien sûr au cours d'un combat : il vous suffira de noter le numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors, puis de vous rendre au [343](#). Pour le moment, rendez-vous au [263](#).



## 188

Vous courez le long du couloir, entre les grandes tapisseries et les fanions brodés aux armoiries de votre famille, et débouchez dans les immenses vestibules, hérissés de bannières et d'armes. Des courtisans en pleine déroute passent en courant, s'agrippant à leurs affaires et grappillant quelque objet précieux au passage - s'ils ont encore de la place entre leurs bras ! Vous les ignorez avec superbe et foncez dans l'escalier en spirale... pour vous retrouver nez à nez avec Panurge, le prêtre de votre oncle ! « Meyor ! je te cherchais partout ! s'exclame le sage au profil de faucon ; viens avec moi, je vais te mener auprès de ton oncle ! » Sur ces mots, il vous tend la main avec un sourire paisible. Si vous le suivez, rendez-vous au [359](#). Si vous prenez vos jambes à votre cou, rendez-vous au [229](#).

## 189

Vous vous projetez mentalement à vos premiers instants d'éveil et décrivez l'homme que vous avez vu mort dans la salle aux sarcophages. Vous avez deviné juste, il s'agissait bien de Tandil : les traits durs de la jeune femme s'adoucissent et les larmes lui montent aux yeux ; elle porte le regard vers la ville et vous vous taisez, respectant sa douleur. Au bout de plusieurs longues minutes, elle pousse un profond soupir et se retourne vers vous : « Eh bien ! qu'est-ce que tu as, à bayer aux corneilles ? aboie-t-elle, occupe-toi plutôt des voiles et remercie les dieux que je me sois donné la peine de te sauver la vie ! » Rendez-vous au [220](#).



**189** *Les bandits sont pris de violentes contorsions et leurs corps se déforment.*

## 190

Quelle horrible sensation ! vous sentez des griffes vous gratter à l'intérieur de votre corps ! Vous éructez un rot tonitruant, lâchant un tourbillon de lumière violette qui se referme sur les bandits. Sous vos yeux, ces derniers sont pris de violentes contorsions ; leurs corps se déforment, comme s'ils étaient en train de fondre, mais le plus horrible est qu'ils restent vivants ! La bande monstrueuse avance vers vous, bien plus terrible qu'avant... Vous voulez fuir, mais deux d'entre eux vous barrent la route. Vous allez les affronter l'un après l'autre. Si, lors d'un Assaut, vous obtenez un double 4 en calculant votre Force d'Attaque, rendez-vous vite au [385](#).

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier BRIGAND MUTANT	7	5
Second BRIGAND MUTANT	6	4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [29](#).

## 191

Il ne vous faut pas longtemps pour apprendre qu'une bande de cinquante mercenaires bivouaque dans les parages ; vous gagnez leur camp et abordez leur chef. Ce dernier, qui se présente sous le nom de Zol Nikko, vous fait une impression plutôt défavorable : un individu sournois, au regard toujours fuyant. Ses manières affectées vous portent à penser qu'il a mené longtemps une existence protégée, et vous vous demandez comment il s'est retrouvé mercenaire. Nikko dit qu'il est prêt à travailler pour quiconque paie bien, mais que le tarif minimum, pour louer sa troupe, est de mille pièces d'or. Si vous disposez de cette somme et que vous êtes d'accord pour la verser, rendez-vous au [370](#). Si vous proposez à Nikko de le payer plus tard, rendez-vous au [226](#). Enfin, si vous préférez renoncer à louer des mercenaires, retourner au [106](#) pour choisir une autre stratégie.

## 192

« Vite, vite ! La fumée du Thazar approche ! » chuchote Velka d'une voix pressante. Elle vous attrape par le bras et vous entraîne dans un autre tunnel. Les souterrains résonnent de cris plaintifs et, au bout d'un moment, vous passez devant un boyau latéral d'où proviennent distinctement des gémissements déchirants, aux accents presque humains. Vous voulez vous arrêter mais Velka vous bouscule sans ménagement : « Ce ne sont que des jeunes Cressèles ! Laisse-les donc aux chasseurs ! » Si vous suivez Velka, rendez-vous au [298](#). Si vous vous engagez dans le boyau pour voir de quoi il retourne, rendez-vous au [8](#).

## 193

Avec l'énergie du désespoir, vous prononcez le mot magique. Aussitôt, le flot de Krakuls ralentit sa progression. Hélas ! votre pouvoir n'est pas assez fort pour endiguer longtemps un tel nombre de créatures ! Vous avez simplement gagné du temps... Allez-vous fuir (rendez-vous au [90](#)), essayer de prendre l'idole (rendez-vous au [13](#)), ou recourir à l'un des sortilèges suivants (si vous en disposez, bien sûr) ?

Shangsuo           Rendez-vous au [124](#)

Ishkao             Rendez-vous au [66](#)

Biantai            Rendez-vous au [96](#)

Baopo              Rendez-vous au [235](#)

## 194

Dès que vous tendez la main vers l'objet, les écailles multicolores, sur votre épaule, se mettent à picoter. Allez-vous attraper l'objet (rendez-vous au [24](#)), ou le laisser où il est et vous diriger vers la digue de la ville (rendez-vous au [10](#)) ?

## 195

Vous vous jetez sur le côté pour éviter l'éclair d'énergie qui fuse de la bouche de Feyor. Hélas ! le rayon magique trouve sa cible... vous n'avez pas le temps de faire un pas de plus que déjà la chaleur infernale vous foudroie. Vous êtes annihilé en un quart de seconde.

## 196

Par les dieux, que cette bière est forte ! Tout bascule autour de vous, et les visages des bandits vous font penser à des masques de Carnaval grimaçants. Velka, debout sur le côté, vous regarde ; un léger sourire flotte sur ses lèvres, comme si elle était perdue dans ses propres pensées. Avec un haussement d'épaules, elle s'éloigne soudain. Votre vision se trouble de plus en plus, et vous finissez par perdre connaissance. Vous ne vous réveillerez jamais plus.

## 197

Quand vous vous réveillez, c'est déjà l'aube et le feu est éteint. Le bétail qui était parké sur la place a disparu et le village est étrangement silencieux ; aucune fumée ne s'élève des cheminées. Devant la taverne, un immense chariot noir, d'au moins deux fois la taille d'un véhicule normal, est garé. Deux bêtes à cornes y sont attelées et le cocher somnole sur la bâche du toit. Si vous préférez quitter le village sans vous occuper davantage de ce chariot, rendez-vous au [2](#). Si vous en approchez prudemment, rendez-vous au [70](#).

## 198

Vous partez en courant, abandonnant le pauvre hère à son triste sort. Quand vous vous retournez, vous apercevez trois hommes en armure debout devant le supplicé, qui regardent dans votre direction. Vous l'avez échappé belle ! Rendez-vous au [29](#).

## 199

Ces vicieuses créatures se sont agglomérées en une grosse masse grouillante, au formidable pouvoir destructeur. Vous essayez désespérément d'atteindre la rive, mais votre bateau chavire sous la poussée de la monstrueuse gorgone ; saigné par des milliers de petites dents pointues, vous périssez.

## 200

Vous accélérez l'allure, grimpant maintenant les marches quatre à quatre car la douleur qui vous martèle le crâne a redoublé d'intensité. La couche de poussière paraît de plus en plus épaisse et manque à tout instant de vous faire glisser ; vous comprenez soudain qu'en fait l'escalier est en train de s'effondrer, et que vous avez de moins en moins de prise où poser pied ! Vous vous plaquez contre la pente, tentant désespérément d'atteindre le palier. La poussière s'infiltré partout, vous touche les yeux et les poumons, et vous êtes au bord de l'épuisement. Lancez deux dés, notez le nombre obtenu et rendez-vous au [357](#).

## 201

Le couvercle se soulève de lui-même et un nuage de vapeur scintillante s'élève de la boîte. Saisi à la gorge, vous reculez en toussant et crachant, la trachée attaquée par la fumée toxique. Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Vous êtes pris de violents hoquets et ne pouvez que regarder sans rien faire le marchand qui s'éloigne au grand galop vers la ville. Dégoûté, vous renoncez à la boîte mais prenez les sacoches. Rendez-vous au [161](#).

## 202

Vous foncez vers la porte de la taverne, vous emparant de quelques habits sales au passage (n'oubliez pas de les inscrire sur votre **Feuille d'Aventure**) et sortez sur la place du village. En enfilant les robes, vous sentez un objet dur dans une des poches : c'est une sorte de tube percé de plusieurs trous et attaché à une cordelette ; notez sur votre **Feuille d'Aventure** que vous êtes

entré en possession du Sifflet de Tchang. A quelques mètres, vous remarquez un immense chariot noir. Deux bêtes à cornes y sont attelées et le cocher somnole sur la bâche du toit, sourd au vacarme qui s'échappe de la taverne. Si vous préférez quitter le village sans vous occuper davantage de ce chariot, rendez-vous au [2](#). Si vous en approchez prudemment, rendez-vous au [70](#).

### 203

Vous prononcez le mot magique et une Spirale Argentée fuse vers Feyor, mais le visage de ce dernier s'est nimbé d'un halo violet : votre Spirale, neutralisée par cette lumière magique, se volatilise dans l'air ! Vous n'avez pas le temps de recourir à un autre sortilège que Feyor décoche un éclair d'énergie qui vous frappe de plein fouet. Vous mourez aussitôt, carbonisé.

### 204

Pendant que vous vous faufilez par l'ouverture, un éclat de pierre se fiche dans le gras de votre cuisse droite et une douleur fulgurante vous parcourt : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Agrippant des deux mains le rebord, vous vous extirpez de la bouche du souterrain. Vous voici enfin à l'air libre ! Une pluie de poussière et de gravats tombe par l'ouverture, vous forçant à vous recroqueviller à terre, et des bruits d'éboulis montent des profondeurs souterraines. Soudain, le nuage de poussière est aspiré par le trou, et vous devez résister pour ne pas être ravalé vous aussi ! Rendez-vous maintenant au [242](#).

### 205

L'argent n'a pas d'odeur, et le vôtre vaut bien celui du voisin... Le marchand a surtout des affaires d'occasion en piètre état, mais il vous propose toutefois une épée de qualité au prix faramineux de 100 Pièces d'Or, ainsi que deux Lots-Repas à 30 Pièces d'Or chacun. Si vous achetez quelque chose, inscrivez-le sur votre **Feuille d'Aventure**, mais n'oubliez pas d'alléger votre Trésor du nombre de Pièces d'Or payées ! Les clients ont tôt fait de vider le magasin et le marchand ferme sa boutique, comblé par sa

journee. Vous voici à nouveau sur la place. Préférez-vous entrer dans la taverne (rendez-vous au [49](#)), ou essayer de trouver une place auprès du feu (rendez-vous au [375](#)) ?

## 206

Des Dragon-Mouches vous portent sur plusieurs kilomètres mais perdent peu à peu de l'altitude car la fatigue les gagne. Vous remarquez avec soulagement que la jungle cède le terrain à une campagne plus accueillante. Certains insectes, à bout de force, cessent de battre des ailes et se laissent pendre au bout de leurs fils ; ceux qui volent encore vous maintiennent à peine au-dessus du sol, mais eux aussi finissent par céder à la fatigue. La statue heurte alors le sol avec un grondement sourd, et l'impact vous envoie bouler quelques mètres plus loin. Vous vous retrouvez sur un sentier de terre, les quatre fers en l'air, et comme le soir tombe, vous décidez de faire halte pour la nuit. Un crépitement de flammes vous réveille en pleine nuit : à quelques pas de vous, deux silhouettes sombres se dessinent à la lumière d'un feu de bois. Voulez-vous aller voir de plus près? En ce cas, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez les ignorer et vous rendormir, rendez-vous au [393](#).

## 207

La poussière en suspension dans l'air épaissit à tel point que vous ne voyez pas à plus de cinquante centimètres, et des tourbillons blanchâtres montent du sol. Quand ils retombent enfin, vous découvrez un étonnant tableau : les statues qui emplissaient la pièce se sont effritées en une poudre crayeuse, et tout ce qui subsiste de cette armée de soldats sont des tas d'ossements, disposés en rangs serrés. Vous sentez à nouveau la pression monter. Rendez-vous au [334](#).

## 208

Vous regardez l'officier droit dans les yeux et lui exposez la raison de votre présence. Il abandonne aussitôt son ton arrogant et vous salue respectueusement. Rendez-vous au [3](#).

## 209

Velka est vaillante au combat, mais rares sont ceux qui peuvent vaincre trois adversaires à eux tout seuls... Un des bandits se glisse derrière elle et lui plante lâchement son poignard dans le flanc ; avec un dernier cri, Velka s'effondre. Les bandits la dépouillent rapidement de son poignard et de sa bourse et détalent. Vous avez un regard ému pour le corps de votre compagne défunte, puis reprenez la route. Rendez-vous au [19](#).

## 210

Vous tenant aussi écarté que possible du flanc de la falaise, vous descendez le long de la corde. Le vertige vous menace mais vous vous efforcez de balayer de votre esprit les risques de chute pour vous concentrer sur les appuis que vous prenez avec vos pieds sur la paroi. Une ouverture sombre perce le flanc de la falaise, et vous en approchez. Parvenu à son orée, vous posez les pieds sur le rebord et basculez d'un énergique coup de rein à l'intérieur de cette grotte. Le sol de pierre, recouvert de poussière blanchâtre, s'enfonce vers l'intérieur de la falaise. Un à un, les brigands vous rejoignent. Des battements d'ailes résonnent alors dans la grotte, et soudain une nuée d'oiseaux surgit, tourbillonnant et poussant des cris stridents. Si vous maîtrisez le pouvoir de Baopo et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [41](#). Sinon, vous avez intérêt à vous tenir immobile pour ne pas effrayer les oiseaux, en espérant qu'ils ne vous attaqueront pas : rendez-vous au [118](#).

## 211

Vous reconnaissez bien la voix de Babala, votre vieille gouvernante, qui entre en trombe dans votre chambre : « Oh ! Le petit monstre ! bougonne-t-elle, regardez-moi ce désordre ! » Vous risquez un œil par-dessus votre couette tandis qu'elle range vos affaires. « Écoute, Baba, dit une autre voix, ils attendent le petit, en bas ; veux-tu que j'aille lui chercher sa boisson ? » « Oh ! que non ! répond votre gouvernante, il dort trop bien. Laisse donc les prêtres se débrouiller ! Ah ! Je serai bien contente d'en

être débarrassée, de ce bon-à-rien ! Il n'a amené que des ennuis, celui-là, et depuis le jour de sa naissance ! » « Voyons, Baba ! C'est pas une façon de parler de ce garçon... Surtout quand on sait ce qui l'attend ! » Les deux servantes quittent la pièce en bavardant. Vous guettez le bruit de la clef dans la serrure, mais n'entendez que les pas qui s'éloignent : toujours distraite, cette Babala ! Elle a oublié de vous enfermer... Rendez-vous au [271](#).

## 212

La créature continue à déblatérer de sa voix aiguë, et vous n'arrivez pas à décider s'il convient de la regarder dans ses yeux d'homme, ternes et sans expression, ou dans ses yeux de cheval, qui brillent d'un éclat argenté. Ce qu'elle raconte n'offre pas grand intérêt pour vous : rien que des histoires de rats, de prairies et de lumières vives... Pourtant, ces paroles trouvent un écho dans votre mémoire ; vous ne savez pas ce que vous rappelle le mutant, mais vous savez que c'est quelque chose de désagréable. Qu'allez-vous faire ?

Accepter son offre de vous conduire hors de la ville Rendez-vous au [136](#) Approcher subrepticement du Centaure pour l'examiner de plus près Rendez-vous au [397](#) L'attaquer par surprise Rendez-vous au [228](#)



## 213

Les deux chasseurs d'esclaves n'ont pas du tout l'intention de se laisser faire ! Ils avancent à votre rencontre en faisant tournoyer de gros gourdins, et vous allez devoir les affronter les deux à la fois...

Lors de chaque Assaut, chacun d'eux vous attaquera et pourra donc vous blesser, tandis que vous ne pourrez en blesser qu'un seul (si vous avez une Force d'Attaque supérieure à celle de chacun de vos adversaires, vous repoussez ainsi les coups des deux mais n'en blessez qu'un seul).

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier MARCHAND D'ESCLAVES	6	7
Second MARCHAND D'ESCLAVES	7	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [160](#).

## 214

Par vagues innombrables, les Krakuls déferlent des profondeurs de la jungle. Vous résistez héroïquement, parvenant à en repousser plusieurs centaines, mais peu à peu vos forces vous lâchent... Vous n'arrivez plus à endiguer le flot de cette irrésistible marée et vous perdez l'équilibre. C'en est alors vite fini de vous : les Krakuls vous passent sur le corps et vous étouffez sous leurs pattes palmées...

## 215

Les sens en alerte, vous emboîtez le pas à Velka, qui se dirige vers une pinède. Vous marchez bientôt sur un moelleux tapis d'aiguilles, dans l'ombre fraîche et si parfumée de grands pins. Au bout d'un moment vous vous arrêtez pour vous reposer, vous adossant au tronc d'un vieux pin. La forêt étouffe les sons, mais vous entendez néanmoins un tintement très net. Velka fronce les

sourcils : « Ça sent le roussi... murmure-t-elle, et je parie que tu veux savoir de quoi il retourne ! » Si vous décidez de vous cacher dans un arbre, rendez-vous au [134](#). Si vous préférez rester où vous êtes pour voir qui approche, rendez-vous au [69](#).

## 216

Toujours sur vos gardes, vous avancez par les collines, et le vent glacé vous cingle le visage. Quand vous atteignez le sommet de l'une d'elles, vous apercevez des bannières aux armes du roi qui flottent en bas, dans la vallée : les troupes de Pouh-Tah ! Si vous voulez descendre à leur rencontre, rendez-vous au [355](#), si vous préférez les éviter et continuer votre chemin, rendez-vous au [137](#).

## 217

Les seules issues de la salle sont deux grandes portes, à double battant chacune. L'une d'elles est ouverte mais un rideau de cire rouge en voile l'embrasure ; vous remarquez toutefois qu'un petit trou rond a été pratiqué à sa base. Comme vous avancez vers les doubles portes, la pièce se met à trembler, une pluie de gravats tombe du plafond et vous sentez la pression monter si fortement que tout votre corps vibre de douleur. Vous vous faufilez par l'ouverture ronde, dans le panneau de cire, et la pression se relâche. Parvenu de l'autre côté, vous voyez que les portes ont été bel et bien scellées et qu'on a gravé des signes magiques de protection sur la cire rouge. Rendez-vous au [156](#).

## 218

La lame de votre épée s'enfonce profondément dans la chair du Shéhel et un nuage de gaz s'échappe en chuintant, d'une odeur si pestilentielle que vous manquez de défaillir : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. A mesure que le gaz s'échappe, 1 horrible créature se dégonfle comme une baudruche, et elle finit par s'affaisser au sol, pathétique cadavre noyé dans une peau trop large. La puanteur est vraiment abominable et vous quittez la clairière l'estomac révolté, luttant avec force contre la nausée.

C'est avec soulagement que vous prenez une route qui mène hors de la forêt. Rendez-vous au [361](#).

## 219

Quand vous redescendez de la montagne, les hommes de Feyor vous acclament en triomphe. Tout le reste se déroule comme dans un rêve : vous devenez roi des Iles du Levant et gouvernez avec une poigne de fer, éradiquant rapidement tous les changements apportés par les usurpateurs qui avaient déchu votre père de son trône. Par moments, vous avez l'impression que votre oncle s'exprime et revit au travers de vos actions ; peu à peu, vous sentez votre être tout entier se soumettre aux forces des Ténèbres. La prophétie de Dezunvial s'est accomplie : un de ses héritiers règne sur les Iles du Levant. Le Sang des Ténèbres coule dans vos veines.

## 220

Malgré votre manque d'expérience, vous comprenez vite que le plus important, c'est d'éviter de prendre sur la tête l'espar qui va et vient, ballotté par le vent, et vous avez tôt fait de gréer toutes les voiles. Le bateau, pourtant prêt à recevoir les brises marines, avance lentement. Un brouillard dense et poisseux se lève, limitant votre champ de vision à quelques mètres, et le vent finit par tomber complètement. Velka en profite pour faire un petit somme, vous confiant la vigie. Les minutes s'étirent, longues et monotones, quand soudain un bruit étouffé attire votre attention : comme une étoffe mouillée glissant sur l'eau... Quelques instants plus tard, une énorme sphère surgit du brouillard ; à travers sa paroi translucide, vous apercevez une silhouette sombre qui gigote fébrilement. Si vous possédez une épée et que vous souhaitez vous en servir contre la bulle géante, rendez-vous au [392](#). Sinon, la seule arme dont vous disposez est une perche en bois, qui gît sur le pont ; rendez-vous au [127](#).



## 221

« Le charme qui les maintient prostrés va bientôt se dissiper, dit Crédas, si tu n'es pas prêt à m'aider, nous devons fuir tout de suite ! » Sur ces mots, il vous guide à travers un labyrinthe de tunnels, et vous finissez par déboucher à l'air libre en remontant par l'intérieur d'un tronc d'arbre mort. « C'est ici que nous devons nous séparer, reprend alors le vieux sage ; si jamais tu changes d'avis et que tu souhaites acquérir le pouvoir magique que je te propose, reviens me voir avec la statue du Prophète Assis, qui se trouve au cœur de la Jungle de Zuxan, au sud de l'île. Et sinon, que les dieux de la destinée te soient favorables ! » Crédas s'éloigne à pas rapides, sans se retourner. Si vous souhaitez prendre la direction du sud, rendez-vous au [240](#). Si vous préférez gagner le village le plus proche, rendez-vous au [29](#).

## 222

Vous avez tant marché que la plante des pieds vous brûle, mais vous ne parvenez à trouver nulle part d'endroit où faire halte et vous reposer, aussi êtes-vous contraint de continuer à parcourir le pays, plusieurs jours durant. Partout où vous passez, vous entendez des rumeurs d'une guerre qui se trame dans le Sud, et vous croisez de nombreux villageois qui fuient vers le nord et racontent d'horribles histoires de monstres ravageant le pays sous les bannières du fils de Dezunvial. Vous arrivez enfin à un village en ruine, et avancez prudemment entre les décombres encore fumants. Au coin d'une rue, vous apercevez avec un sursaut d'effroi un malheureux paysan attaché à une roue ; à deux, trois mètres, une créature inidentifiable rôtit sur une broche au-dessus d'un feu de bois. Dès qu'il vous aperçoit, l'homme laisse échapper quelques mots à mi-voix. Vous vous



222 Vous apercevez avec un sursaut d'effroi un paysan attaché à une roue.

penchez vers lui, tendant l'oreille : « Fuis ! répète-t-il. Fuis, si tu tiens à la vie ! » Des bruits de pas résonnent dans les bâtiments voisins. Allez-vous détacher le supplicé (rendez-vous au [17](#)), ou quitter le village sans traîner une seconde de plus (rendez-vous au [198](#)) ?

### 223

Ajoutez 12 au nombre obtenu et inscrivez cette somme dans la case Endurance de votre *Feuille d'Aventure*, puis lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [30](#) ; sinon, rendez-vous au [184](#).

### 224

Votre première vague d'attaque tient bon. Vous descendez de cheval pour rejoindre vos hommes au combat, et vous voici rapidement en pleine mêlée, luttant âprement pour votre vie. Un des chevaliers de Feyor se taille un chemin vers vous en bousculant deux paysans et s'élance en brandissant une longue épée. « Tu te souviens de moi, jeune crétin ? aboie-t-il d'une voix haineuse. Eh bien, à nous deux, maintenant ! » Vous le reconnaissez aussitôt : c'est l'officier que vous avez trouvé ficelé et bâillonné, dans la forêt. Le souvenir de son humiliation le ronge comme un poison et il veut se venger à tout prix.

OFFICIER DE FEYOR HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 13

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [169](#).

### 225

Le chef des bandits vous regarde longuement puis un éclair de compréhension s'allume dans son regard. « Perdu la mémoire, hein ? reprend-il avec un clin d'oeil. Parmi nous, il y en a quelques-uns aussi qui préfèrent ne pas trop se souvenir de leur passé... Tope-là, tu es des nôtres, maintenant ! » Rendez-vous au [336](#).

## 226

Nikko accepte vos conditions et vous convenez de vous revoir dans une semaine. Rendez-vous au [106](#).

## 227

A force de pincer et tordre les pattes verruqueuses du monstre volant, vous arrivez à vous dégager, de sorte que c'est maintenant vous qui vous retenez à la créature par les mains. Dès qu'elle perd de l'altitude, vous lâchez prise et tombez en chute libre vers la forêt. Vous traversez la voûte de feuillage et tentez d'attraper une branche pour vous ralentir ; *in extremis*, vous agrippez une liane qui freine votre chute, certes, mais vous entame profondément la paume des mains : vous perdez 2 points d'ENDu-RANCE. L'impact vous a ébranlé, vous saignez abondamment, et vous ne savez pas trop où vous êtes... Asseyez-vous quelques instants pour vous reposer et faire le point : rendez-vous au [35](#).

## 228

Vous frappez le Centaure par surprise et parvenez à le blesser, mais il n'en demeure pas moins un adversaire terrible. Si vous n'avez pas d'armes, vous vous battez à mains nues, ce qui vous handicape de 4 points d'HABILETÉ.

CENTAURE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [93](#).

## 229

Tremblant de peur, vous courez jusqu'aux appartements royaux, mais hélas ! eux aussi sont déserts, et les nombreux livres qui garnissaient les rayonnages du bureau de Dezunvial sont tous rangés dans des coffres. Des bibelots et des pierres précieuses traînent par terre, qu'on a sans doute laissé tomber dans le remue-ménage. Derrière vous, des bruits de pas résonnent et

vous vous cachez aussitôt dans un coffre vide. Quelques secondes plus tard, vous entendez deux personnages entrer dans la pièce. « Je suis sûr que Meyor est passé par ici, Maître ! » dit la première voix. Vous la reconnaissez : c'est celle de Panurge, le prêtre. La voix qui lui répond est elle aussi bien familière, puisque c'est votre oncle, le roi Dezunvial, qui prend la parole : « Nous avons Feyor. Pourquoi ne pas abandonner le freluquet au destin ? Ce ne serait pas une très grande perte... Nous disposons déjà de très peu de temps pour nous sauver, s'il faut en plus le passer à chercher cet imbécile ! » « Tes propos ne manquent pas de bon sens, mon roi, réplique Panurge. Toutefois, ne serait-il pas risqué de miser ton héritage sur un fils unique ? Je le crains fort, c'est pourquoi nous devons à tout prix trouver Meyor. » Comment votre oncle peut-il se montrer aussi dur envers vous ? Ses propos cruels vous bouleversent et vous refoulez à grande-peine les sanglots qui se nouent dans votre gorge. Allez-vous signaler votre présence (rendez-vous au [359](#)), ou rester caché (rendez-vous au [253](#))?

## 230

Le lendemain matin de bonne heure, toute la bande se met en route. Au bout d'une demi-heure de marche, vous atteignez la lisière de la forêt et pénétrez dans une région de collines ; encore une heure et vous parvenez en haut d'une falaise qui surplombe un ravin verdoyant. Les brigands déroulent de grosses cordes et s'en servent pour descendre le long de la paroi rocheuse, vous laissant Velka et vous faire le guet. Plusieurs longues minutes s'écoulent, et pas un bruit. Visiblement impatientée, Velka vous demande de jeter un coup d'oeil pour voir ce qui se passe. Vous vous penchez au bord de la falaise... et Velka vous pousse dans le vide ! Désagréable surprise... et d'autant plus que la paroi rocheuse n'offre pas la moindre prise ! Vous tourbillonnez comme un fétu dans le vide et seul l'écho répond à vos appels désespérés ; quelques secondes plus tard, vous vous écrasez au fond du ravin et périssez sur le coup.

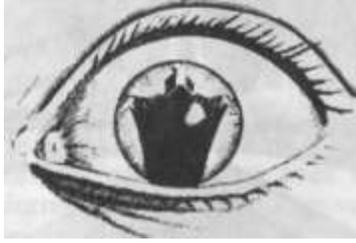
## 231

La pluie de flèches cesse et le silence retombe, plus étrange et menaçant que jamais. Toujours couché au fond du bateau, vous laissez le courant vous porter. Quand la barque heurte la berge et s'immobilise, vous vous relevez pour descendre, persuadé d'être seul. Avec stupeur, vous découvrez alors six guerriers aux corps entièrement couverts de boue et guère plus grands que des Pygmées, qui vous dévisagent sans émettre le moindre son, figés dans des postures de combat extravagantes. Cet irréel face-à-face se prolonge quelques secondes, puis brusquement les six guerriers s'arrachent à leur transe en poussant un seul grand cri à l'unisson. Vous croyez votre dernière seconde advenue, mais au lieu de vous attaquer, ils se contentent de vous lancer chacun une petite cosse en forme de larme. En tombant dans votre bateau, ces drôles de projectiles éclatent et laissent s'échapper un nuage de fine poussière. Possédez-vous le Masque de Soie ? Si oui, vous pouvez en protéger votre visage en vous rendant au [337](#) ; sinon, rendez-vous au [181](#).

## 232

Après avoir marché quelque temps le long de la plage, vous arrivez à un chemin de terre qui s'enfonce vers l'intérieur et vous vous y engagez. Une centaine de mètres plus avant, le sentier disparaît dans les profondeurs d'une pinède touffue. Comme vous entendez soudain des claquements de sabots derrière vous, vous vous plaquez derrière un talus. Il était temps ! Deux hommes armés jusqu'aux dents passent en trombe devant vous. Bizarre : de là où vous êtes, vous pouvez voir l'endroit où le sentier quitte le bois et pourtant, au bout de plusieurs minutes, les deux cavaliers ne sont toujours pas res-sortis... Velka est inquiète et vous conjure de faire le tour du bosquet de pins au lieu de le traverser. Qu'allez-vous faire ?

La suivre Rendez-vous au [166](#) Pénétrer dans la pinède par le sentier Rendez-vous au [14](#) Vous faufilez entre les arbres, à bonne distance du sentier Rendez-vous au [317](#)



## 233

Feyor escalade une aiguille rocheuse qui se dresse haut dans le ciel, entre les cimes des montagnes. A grand-peine, vous vous hissez vous aussi au sommet d'un piton pour faire face à votre cousin. « Un seul de nous deux peut revêtir le manteau de mon cher père, et j'ai toujours été le plus fort ! » tonne-t-il d'une voix méprisante. Puis il tend les bras, mains ouvertes, et l'air se met à trembler tant les forces magiques qu'il est en train d'invoquer sont puissantes. Le visage de Feyor devient tout rouge et de la fumée s'échappe de ses manches ; vous devez lancer un contre-sortilège tout de suite, ou il sera trop tard... Quelle parole allez-vous prononcer?

Biantäi           Rendez-vous au [368](#)

Baopo             Rendez-vous au [31](#)

Tiao-Teh         Rendez-vous au [98](#)

Tchang-Suo      Rendez-vous au [380](#)

Libre à vous, bien sûr, d'essayer de parer le sortilège de Feyor...  
Si vous optez pour cette réaction-là, rendez-vous au [195](#).

## 234

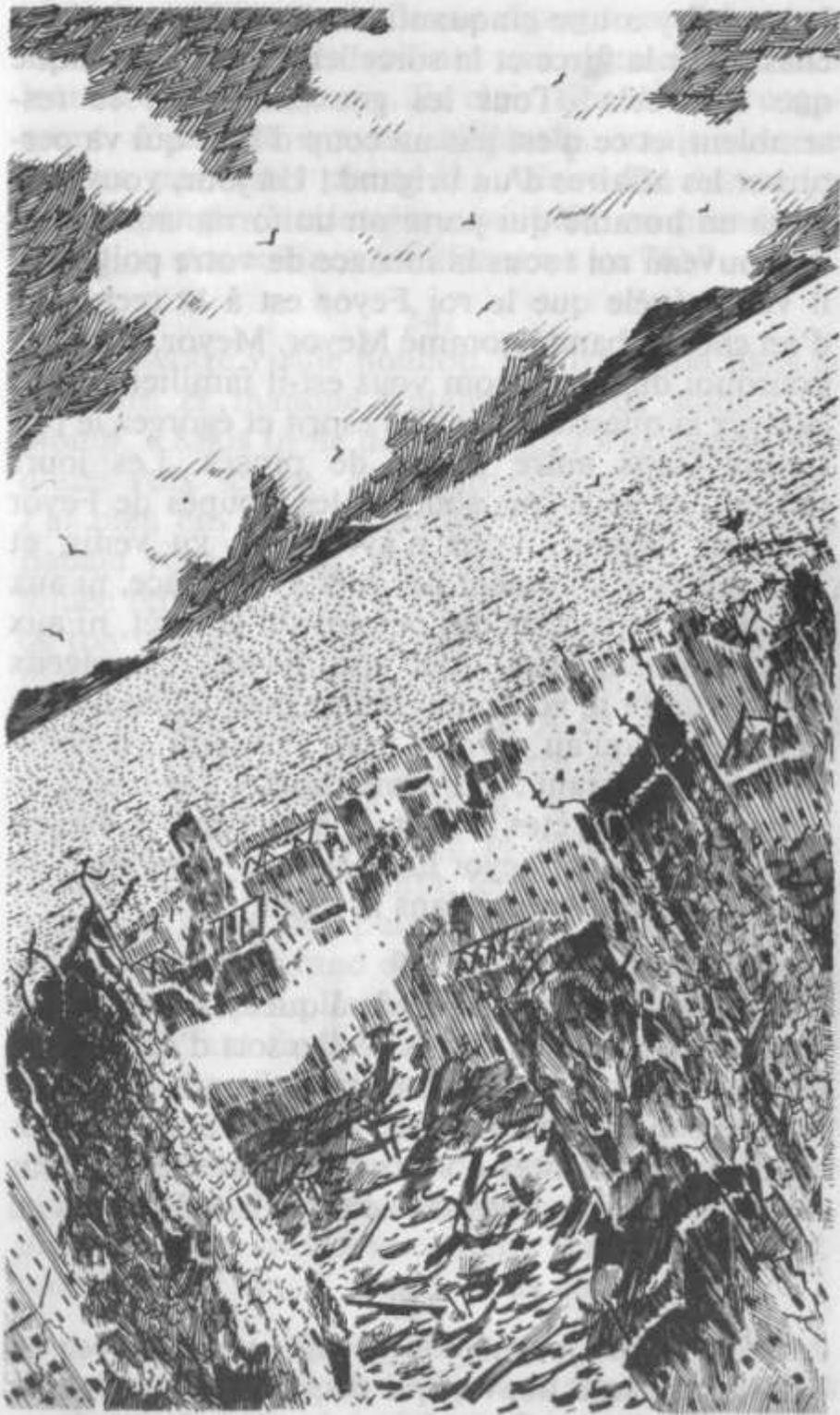
Deux bandits grimpent dans l'arbre et en redescendent en tenant Velka, qui peste tant et plus. En la voyant, le chef de la bande devient rouge de colère : « Comment as-tu osé aller à Takio ! explose-t-il, tu as enfreint les règles ! » Velka secoue la tête et nie farouchement avoir jamais quitté le continent. Perplexe, le chef des brigands se tourne vers vous et vous demande votre version des faits. Allez-vous confirmer l'histoire de Velka (rendez-vous au [154](#)), ou raconter que vous vous êtes rencontrés sur une île (rendez-vous au [369](#)) ?

## 235

A peine avez-vous prononcé le mot magique qu'une chaleur épouvantable vous envahit ; au bord de l'étouffement, vous crachez le sortilège qui jaillit de votre bouche sous la forme d'un éclair de feu et foudroie la première rangée de Krakuls. Un nuage de fumée s'élève et vous n'y voyez plus rien. Aveuglé, vous tentez d'attaquer le reste des Krakuls, mais ils déferlent sur vous comme une marée meurtrière et vous périssez étouffé sous les centaines de pattes palmées.

## 236

Le vent est comme un mur que vous heurtez de plein fouet ; vous êtes pris dans un vortex bleu, blanc et brun, et tourbillonnez vers la mer. En bas, une minuscule barque se balance sur les flots ; l'eau se rue vers vous. Vous inspirez autant d'air que vos poumons peuvent en contenir et croisez les doigts. Une fraction de seconde plus tard, vous entrez dans l'eau, pieds en avant. Sonné par l'impact, vous vous enfoncez comme une pierre dans les profondeurs émeraude. Mais soudain votre instinct de survie se réveille : battant des bras, vous remontez à la surface et aspirez une grande gorgée d'air. Rendez-vous au [78](#).



236 *Projeté dans les airs par la catapulte, vous tourbillonnez vers la mer.*

## 237

Vous serrez le Talisman de Jade dans votre main en espérant qu'il vous communique de la force. Rapidement, un sentiment de paix vous gagne, et si vous avez une arme à la main, vous la laissez tomber par terre. Étiez-vous en train de vous battre ? En ce cas, votre adversaire en profite pour vous infliger une blessure qui vous affaiblit de 2 points d'**ENDURANCE** et, de surcroît, vous devez poursuivre le combat sans arme, ce qui vous handicape de 4 points d'**HABILETÉ**. Retournez au paragraphe d'où vous êtes venu.

## 238

Une rivalité croissante vous oppose à Sméridova, et vous finissez par prendre sa place de chef. Dans les semaines qui suivent, vous organisez de nombreuses et lucratives razzias. D'une oreille distraite, vous entendez dire que le roi a été renversé par un certain Feyor, qui serait selon les rumeurs le propre fils de Dezunvial, le tyran qui régnait sur les Iles du Levant il y a une cinquantaine d'années et qui fut chassé par la force et la sorcellerie. Bah... politique que tout cela ! Tous les gouvernements se ressemblent, et ce n'est pas un coup d'État qui va perturber les affaires d'un brigand ! Un jour, vous capturez un homme qui porte un uniforme aux armes du nouveau roi : sous la menace de votre poignard, il vous révèle que le roi Feyor est à la recherche d'un chef de bande nommé Meyor. Meyor, Meyor-pourquoi diable ce nom vous est-il familier ? Vous balayez la question de votre esprit et égorgez le prisonnier sans autre forme de procès. Les jours passent, et voilà que soudain les troupes de Feyor donnent l'assaut. Vous n'aviez rien vu venir, et vous n'êtes absolument pas prêt à faire face, ni aux bataillons de soldats qui ont envahi la forêt, ni aux sortilèges magiques dont use Feyor. Courageux comme un lion, vous vous battez pour défendre vos hommes jusqu'au dernier mais l'ennemi est beaucoup trop puissant : une armée contre une bande de brigands ! Vous êtes le dernier à succomber, frappé de la main du roi Feyor lui-même, et votre mort en brave vous fait entrer dans la légende.

## 239

Vous débouchez de la pinède à quelques mètres du chemin de terre. Peu après, Velka sort d'un buisson et vous rejoint ; vous gagnez tous deux le sentier et reprenez hâtivement votre route. Tout en marchant, vous racontez à votre compagne ce qui vous est arrivé dans le bosquet de pins. Rendez-vous au [352](#).

## 240

Au bout d'une journée de voyage, vous arrivez au bord d'un large fleuve, qui disparaît en aval dans les profondeurs d'une jungle tentaculaire. Vous regardez en amont : le fleuve zigzague en méandres vers une chaîne de collines qui dressent au loin leurs sombres contours. En clair, rien de bien engageant, d'un côté comme de l'autre... mais vous ne pouvez pas rester planté là ! Allez-vous descendre vers la jungle (rendez-vous au [148](#)), ou prendre la direction des collines (rendez-vous au [76](#)) ?

## 241

Babala, votre vieille nounou, fait irruption dans la chambre et manque s'étaler sur vos soldats de plomb. « Mais tu ne dors pas, toi ? s'exclame-t-elle d'une voix sévère. Et regardez-moi ce désordre ! J'ai bien envie de te donner une bonne fessée ! » Babala vous gronde, mais une tristesse mal dissimulée teinte sa voix. « Tu ne pourras pas profiter de ton voyage, si tu as sommeil comme un bébé ! » Elle s'assied sur le bord de votre lit et passe doucement la main sur vos cheveux. A ce moment, une jeune servante entre avec un verre de liquide blanc laiteux qu'elle tend à Babala. « Tiens, bois ça... vous dit votre nounou, je te réveillerai pour le départ ! » Elle s'interrompt, jette un coup d'oeil nerveux à la jeune fille puis reprend : « Ton oncle est un Sage, le plus grand des Sages. Il veut ton bien et celui de Feyor, ne l'oublie jamais, mon petit. Mais parfois, il faut faire des choses qui sont dures... » Sur ces mots, elle fait signe à la servante de sortir et celle-ci s'exécute sans un mot. Babala se retourne vers vous : « Au revoir, mon petit ange... soupire-t-elle, puisse la chance se montrer

généreuse envers toi ! » Si vous buvez le contenu du verre, rendez-vous au [293](#) ; sinon, rendez-vous au [271](#).

## 242

Ébloui par le soleil de<mn3î^vous aspirez à longues goulées l'air frais, chargé du délicieux parfum d'une brise marine. Quand vos yeux s'accoutument à la vive lumière, vous êtes sidéré de découvrir les alentours : vous êtes au milieu d'un champ de ruines carbonisées, et jamais encore vous n'aviez vu une ville aussi horriblement dévastée : les hautes arcades qui bordent encore les boulevards sont criblées de petits trous, comme rongées par des vers, les tours dressent des moignons de pierre fondue et déformée, et des maisons ne subsistent que des pans de murs déchiquetés, pommelés de taches de couleur. De profondes ravines creusent les chaussées dévastées, et des boues nauséabondes y bouillonnent en dégageant des vapeurs putrides. Même l'air vous paraît chargé de pouvoirs magiques. Vous êtes seul, au centre d'une grande place carrée qui a manifestement été le théâtre d'une bataille diabolique. A votre droite se dresse la digue, elle aussi partiellement démolie, ainsi qu'une rangée de catapultes tournées vers la mer ; à votre gauche vous apercevez les imposantes portes de la ville. Qu'allez-vous faire ?

- |                                          |                                    |
|------------------------------------------|------------------------------------|
| Vous diriger vers les portes de la ville | Rendez-vous au <a href="#">39</a>  |
| Gagner la digue                          | Rendez-vous au <a href="#">163</a> |
| Explorer les rues en ruine               | Rendez-vous au <a href="#">132</a> |

## 243

Vous laissez le marchand partir avec son précieux souvenir et les brigands vous félicitent. « Tu es un malin, toi ! commente leur chef, Sméridova. Cette boîte était sûrement piégée... » Rendez-vous au [161](#).

## 244

Voici maintenant une heure que vous cuisez sous le soleil, et vous commencez à vous demander si, à part le couple de vieillards, personne emprunte jamais cette piste ! Heureusement, votre chance tourne : un chariot conduit par deux solides gaillards finit par passer. Les garçons acceptent de bon cœur de charger l'Idole à l'arrière et vous accompagnent à la grotte de Crédas. Rendez-vous au [185](#).

## 245

Vous gagnez 2 points de **CHANCE**. Le Polyglèbe est vaincu, certes, mais vous êtes le seul survivant et les alentours sont jonchés des dépouilles calcinées de ses victimes. Vous avez besoin de vous reposer avant de pouvoir reprendre la route. Si vous disposez de la Griffes Ratatinée, rendez-vous au [325](#), sinon, rendez-vous au [37](#).

## 246

En prononçant le mot magique, vous sentez une vague de paix et de réconfort vous submerger. Le sortilège ondule lentement vers Feyor, qui lutte toujours contre les forces de Mutation. Quand les ondes magiques l'atteignent, le halo violet qui l'entourait tourne au vert et il se recroqueville en hurlant de douleur. Plusieurs longues minutes, Feyor se contorsionne par terre en poussant des cris abominables mais soudain il se redresse avec un éclat de rire sauvage et sardonique, et vous comprenez en un éclair qu'il vous a cruellement berné : tout ce temps où il feignait l'agonie, - Feyor préparait un sortilège ! Il est trop tard pour contre-attaquer : l'éclair destructeur jaillit d'entre les mains de votre cousin et les dernières paroles que vous entendez sont pleines de mépris : « Tu as toujours été une poule mouillée, petit cousin ! »

## 247

Vos paupières sont lourdes comme du plomb mais vous vous forcez à rester éveillé. Pour résister au sommeil, vous bavardez avec Velka ; cette dernière se montre réticente au départ mais, comme vous n'avez rien à raconter à votre sujet - et pour cause ! - elle finit par vous parler de son passé d'aventurière. Vous sympathisez et Velka sort d'une pochette attachée à sa ceinture une griffe ratatinée, pendue à un lacet de cuir. « C'est une amulette, explique-t-elle, je l'ai arrachée à un Monstre de Chestraz qui avait failli me tuer. Prends-la ! J'espère qu'elle te protégera... » Vous acceptez son cadeau avec reconnaissance, espérant en votre for intérieur que cette Griffe vous portera plus de chance qu'à la bête dont elle provient... N'oubliez pas d'inscrire la Griffe Ratatinée sur votre **Feuille d'Aventure**. Enfin, la côte se dessine à quelques nœuds, et vous sentez alors le poids de votre fatigue s'abattre sur vos épaules comme une chape de plomb : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [45](#).

## 248

Avec votre main libre, vous fourragez dans votre poche et attrapez la broche, que vous ouvrez d'un coup de dents. Le vaporeux Ishkao apparaît : comprenant aussitôt le danger qui vous menace, il se jette comme une tornade sur l'horrible monstre. Hélas ! Votre bon Génie ne peut pas vaquer à deux tâches à la fois... Pendant qu'il s'occupe de la créature, la gouttelette de poison roule sur votre main. Votre bras tout entier est instantanément paralysé ; en quelques secondes, le poison remonte à votre cœur et vous foudroie.

## 249

Vous avez choisi le bon endroit pour un éternel repos... La pression monte à vous faire éclater les tempes et vous vous évanouissez sous la douleur. Vous avez regagné le sommeil dont vous étiez sorti sans en découvrir plus, mais cette fois-ci vous ne vous réveillerez pas.

## 250

Vous passez les quelques heures qui vous séparent du combat à raconter des histoires à vos hommes dans l'espoir d'apaiser leur anxiété, mais quand les hordes ennemies prennent leurs positions, vous vous rendez compte que la défaite est inévitable. Le jeune roi, Pouh-Tah, mène le premier assaut, et vous voyez avec effroi ses hommes tomber comme des quilles sanglantes et disparaître, englouties par la percée ennemie. La seconde vague d'assaut est anéantie elle aussi, et vous allez vous élancer à votre tour avec vos troupes quand une immense clameur retentit derrière vous. Vous faites volte-face : des bataillons entiers de l'armée de Feyor ont pris le contrôle des collines, et vous voici encerclés. Comment résister à une armée dix fois plus nombreuse et puissante ? Vos hommes sont tous massacrés, et vous périssez dans ce bain de sang général.

## 251

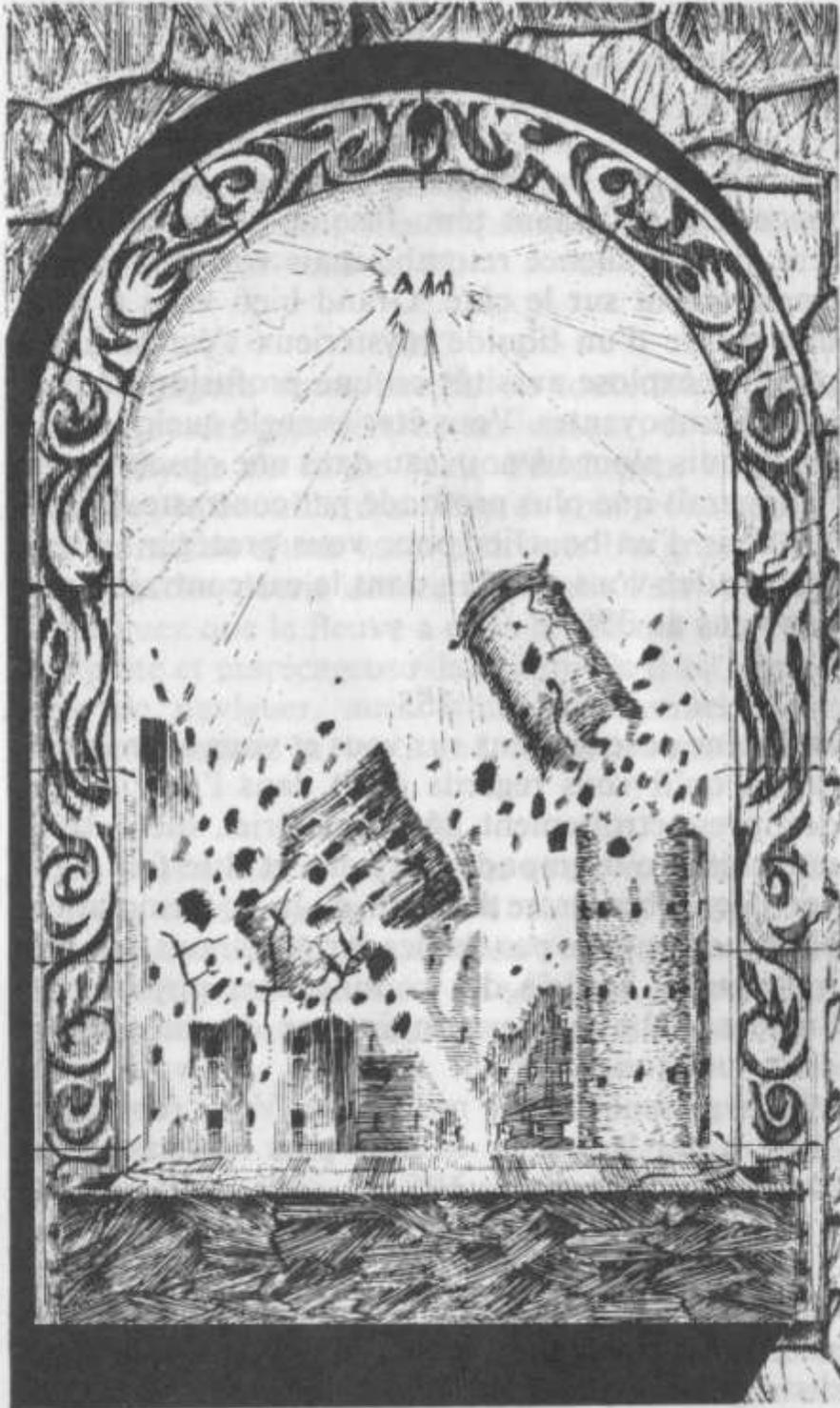
Ravi de la panique qu'il a semée, Ishkao plonge dans le bassin et se met à décrire des cercles en nageant à toute vitesse sous l'eau. Un tourbillon se forme, de plus en plus rapide. Bientôt, sa force centrifuge est si forte que les hommes sont tous éjectés du bassin et s'écrasent contre les murs ; le cyclone explose alors en une pluie d'eau et de débris. Couvrant le vacarme d'une voix ferme, vous rappelez Ishkao, qui retourne dans sa broche à contre-cœur. Rendez-vous au [202](#).

## 252

Vous enfoncez la capuche de Tamroz sur ses yeux et ouvrez la porte de la diligence d'un coup de pied, puis vous attrapez la carte et sautez. Vous heurtez violemment le sol et roulez dans les épais buissons qui bordent la route : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Étourdi et contusionné, vous vous relevez et partez en courant, sans perdre un seul instant. Quand le cocher arrive enfin à arrêter sa diligence, vous êtes déjà loin... Rendez-vous au [2](#).

## 253

Votre oncle et son prêtre se mettent à fouiller la pièce. A l'instant même où ils s'approchent de votre cachette, une formidable explosion retentit. Les vitres volent en éclats et des cris guerriers montent jusqu'à vos oreilles. A travers ce vacarme vous entendez la porte se refermer, et vous soulevez alors prudemment le couvercle : la pièce est vide, maintenant. Vous sortez du coffre et gagnez la porte en évitant les éclats de verre, mais elle est fermée à clef, aussi vous mettez-vous à la fenêtre. Quel effrayant spectacle ! La ville s'effondre littéralement sous les coups répétés de trois créatures magiques qui planent haut dans le ciel, hors de portée des flèches, et font pleuvoir sur les hommes comme sur les bâtiments des volées d'éclairs multicolores et meurtriers, qui carbonisent tout ce qu'ils touchent... Les rues si familières où vous aimiez jouer ne sont plus que des tas de ruines fumantes. Si vous inspectez la chambre dans l'espoir de trouver une autre issue que la porte, rendez-vous au [301](#). Si vous préférez escalader le rebord pour gagner la fenêtre ouverte de la pièce voisine, un peu plus loin sur la gauche, rendez-vous au [344](#).



253 *La ville s'effondre littéralement sous les coups répétés de trois créatures magiques.*

## 254

Vous avancez prudemment jusqu'au centre de la pièce. Un sifflement ténu fuse au-dessus de votre tête, puis le silence retombe mais vous sautez instinctivement sur le côté. Grand bien vous a pris : une goutte d'un liquide mystérieux s'écrase à vos pieds et explose aussitôt en une profusion de couleurs flamboyantes. Vous êtes aveuglé quelques instants, puis plongé à nouveau dans une obscurité qui n'en paraît que plus profonde par contraste. Disposez-vous d'un bouclier pour vous protéger ? En ce cas, rendez-vous au [321](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [390](#).

## 255

Le moine pose les yeux sur vous et vous avez la sensation qu'il vous regarde droit dans l'âme. « Ton destin est étroitement lié au matériel, dit-il, tu es une créature du monde physique et il te faut trouver l'équilibre entre l'action et la contemplation. Nous ne pouvons pas t'aider car nous nous sommes transcendés au-delà des contingences physiques. » Sur ces mots, les deux moines se dématérialisent dans un tournoiement d'étoiles, et vous vous retrouvez seul dans le monastère. Vous rebroussez chemin par le sentier escarpé puis reprenez votre route. Rendez-vous au [106](#).

## 256

Une pierre dégringole le long de la pente. Alerté, vous levez la tête mais le soleil vous éblouit, et vous distinguez à peine un reflet argenté : une lame d'épée, peut-être, ou la pointe d'une flèche. Vous éprouvez la désagréable sensation que plusieurs paires d'yeux sont braquées sur vous et vous vous retournez d'un bond. Un cri perçant, soudain ! Deux créatures chauves, à l'allure de grands babouins dégingandés, grimpent la pente dans votre direction en agitant frénétiquement leurs doubles queues. Rendez-vous au [42](#).

## 257

Vous regagnez votre bateau en toute hâte, avant que les autres guerriers ne reviennent, et reprenez votre voyage au fil de l'eau. Peu à peu, le fleuve s'élargit ; le brouillard se lève et vous vous retrouvez au milieu d'une vaste clairière. Un grand Dragon-Mouche décrit des cercles dans l'air, et vous remarquez que le fleuve a cédé la place à une étendue plate et marécageuse dans laquelle il est impossible de naviguer, aussi vous abandonnez votre bateau et gagnez la rive à gué. Rendez-vous au [366](#).

## 258

Allez-vous attaquer les bandits avec vos armes ? En ce cas, rendez-vous au [394](#) si vous portez un Tatouage, et au [173](#) si vous n'en avez pas. Au cas où vous préféreriez recourir à un sortilège, lequel allez-vous invoquer parmi ceux que vous maîtrisez ?

Ishkao Rendez-vous au [150](#)

Baopo Rendez-vous au [56](#)

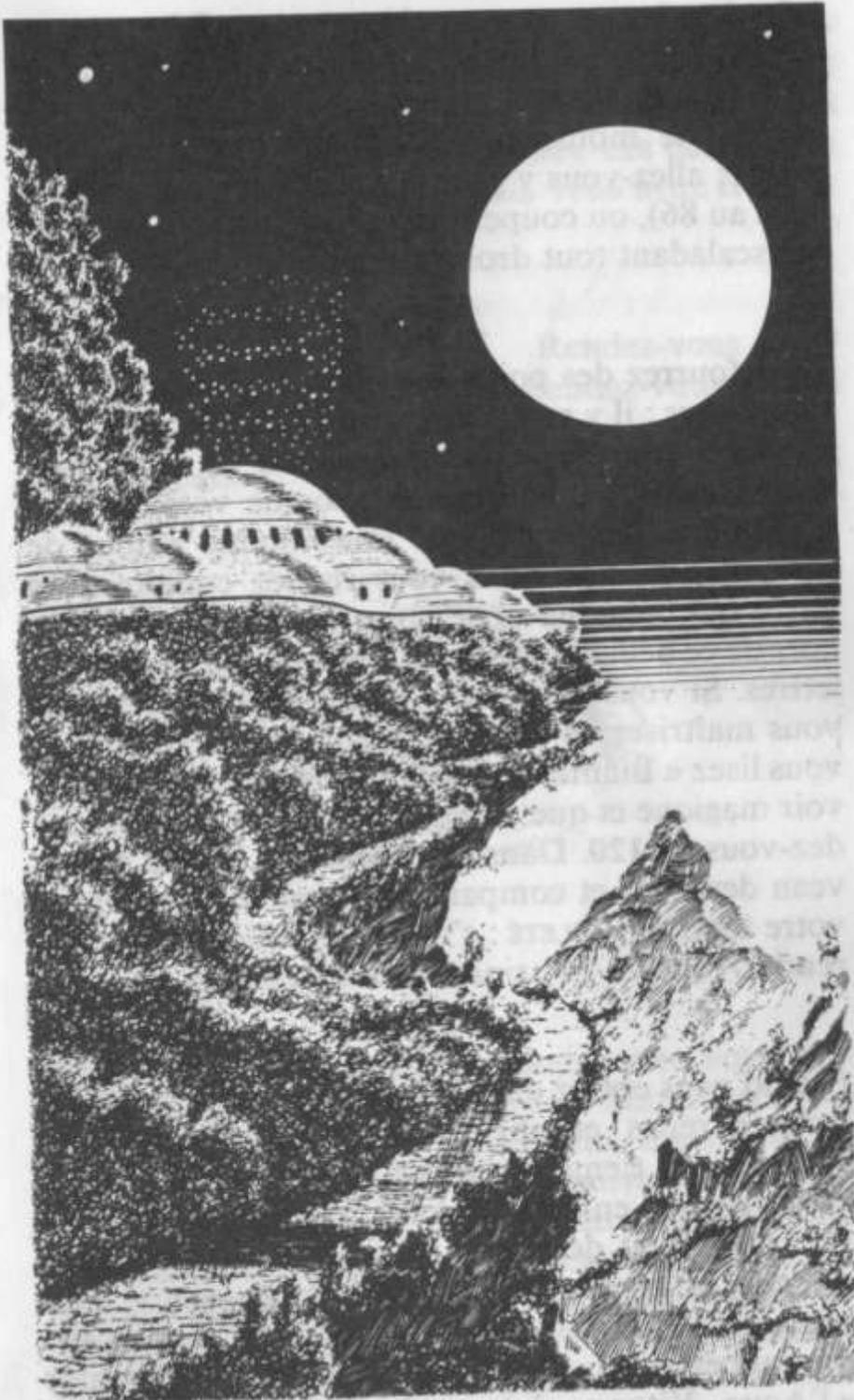
Biantäi Rendez-vous au [190](#)

## 259

Soudain, le Stymarrak fond sur l'Idole en la bombardant d'éclairs magiques, et le corps doré de la statue paraît s'embraser tant le feu des attaques est nourri. Des fissures zèbrent le métal et brusquement l'Idole explose en une pluie de débris à demi fondus... Malgré son sacrifice, Crédas n'est pas arrivé à vaincre le monstre magique. Avec effroi, vous voyez maintenant l'horrible Stymarrak se jeter sur les vestiges de la statue et les dévorer avidement pour restaurer son énergie magique. Repu et revigoré, il se tourne maintenant vers vous. Allez-vous faire appel à la magie pour l'affronter (rendez-vous au [36](#)), ou préférez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [327](#))?

Vous reculez d'un bond et courez vous abriter derrière un tas de gravats : l'haleine bouillante des deux Esprits-de-Feu a suffi pour vous brûler le visage et vous affaiblir ainsi de 1 point d'ENDURANCE ! De votre cachette, vous observez la tourmente enflammée qui balaie la ruelle : les Esprits-de-Feu rasant les murs en projetant des tourbillons d'étincelles, et tout ce qu'ils touchent carbonise aussitôt. Après quelques longues minutes, la tornade retombe et les nuages destructeurs se dissipent, laissant dans l'air une âcre odeur de soufre. Préférez-vous prendre la direction de la digue (rendez-vous au [10](#)), ou continuer à explorer la cité en ruine (ren-dez-vous au [379](#)) ?

Voici plusieurs jours maintenant que vous parcourez la région, mais les habitants, des paysans pour la plupart, vous évitent avec méfiance. En bavardant avec un commerçant dans une taverne, vous apprenez qu'il y a un monastère à l'est du pays, et que les moines qui y vivent aspirent à atteindre la perfection par la discipline physique. Peut-être, songez-vous avec espoir, des moines se montreraient-ils prêts à se battre pour une bonne cause ? Le monastère est perché au sommet d'une colline escarpée, et un sentier en lacet y mène. D'en bas, vous n'apercevez pas le moindre signe de vie parmi les bâtiments ; allez-vous y grimper par le sentier (rendez-vous au [86](#)), ou couper par le flanc de la montagne, en escaladant tout droit (rendez-vous au [274](#)) ?



261 *Le monastère est perché au sommet d'une colline escarpée.*

## 262

Vous fourrez des poignées entières de bijoux dans vos poches : il y en a bien pour 3 000 Pièces d'Or... N'oubliez pas d'inscrire le montant de cette nouvelle fortune dans la case Trésor de votre ***Feuille d'Aventure*** ! La fumée qui tourbillonne autour de vous s'épaissit et vous vous rendez compte avec effroi que vous ne voyez plus le tunnel qui mène hors de ce dédale souterrain. Les volutes tracent des lettres. Si vous déchiffrez le mot « Ishkao » et que vous maîtrisez ce sortilège, rendez-vous au [338](#). Si vous lisez « Biantäi », que vous disposiez de ce pouvoir magique et que vous souhaitiez y recourir, rendez-vous au [120](#). Dans les autres cas, lancez à nouveau deux dés et comparez le nombre obtenu avec votre total d'**HABILETÉ** : s'il lui est inférieur ou égal, rendez-vous au [74](#) ; sinon, rendez-vous au [91](#).

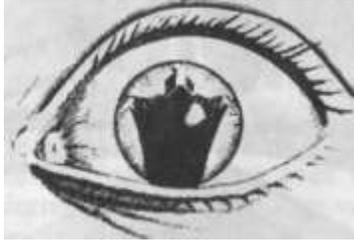
## 263

Quand vous entrez dans la bourgade, vos espoirs de trouver repos et abri s'évanouissent. Les rares bâtisses qui tiennent encore debout sont sales et sordides, des enfants en haillons courent dans les rues en agitant des épées de bois et en jurant sans retenue, et les adultes ne valent guère mieux, à en juger par les boit-sans-soif qui sortent en titubant de l'auberge du village, judicieusement nommée « l'Aqua Vitae ». Les seuls commerces encore ouverts sont des magasins d'armes, et tous les villageois que vous croisez vous toisent d'un regard belliqueux. Plusieurs voyageurs se sont regroupés autour d'un feu de camp, au milieu des décombres d'une maison. Vous êtes épuisé, vous avez froid et faim. Qu'allez-vous faire ?

Entrer dans l'auberge du village Rendez-vous au [49](#)

Acheter une arme Rendez-vous au [164](#)

Vous joindre au groupe de voyageurs Rendez-vous au [375](#)



## 264

Vous redescendez de la montagne avec votre prisonnier. La bataille est gagnée ! Marzaï court à votre rencontre pour vous féliciter, mais vous ne pouvez détacher vos pensées du pauvre Crédas, qui a donné sa vie pour lutter contre Feyor. Vous convenez avec Marzaï qu'il passera en revue le restant des troupes, tandis que vous regagnerez le sommet de la montagne pour avoir une vue globale du champ de bataille. A peine parvenez-vous en haut qu'un hurlement strident déchire l'air et soudain un énorme nuage noir se matérialise devant vous. Deux globes de feu flottent dans la fumée opaque et vous comprenez tout de suite : c'est votre oncle qui revient... Il n'est plus en mesure de nuire au peuple des Iles car les Trois Grands l'ont banni du royaume physique, mais une parcelle de son énergie vitale brûle encore en vous et il pourrait se venger par votre intermédiaire... Qu'allez-vous faire?

Recourir à l'un de vos pouvoirs magiques      Rendez-vous au [88](#)

Fuir      Rendez-vous au [15](#)

Rester où vous êtes et faire face au nuage noir      Rendez-vous au [51](#)

## 265

La tête bourdonnante, vous courez entre les statues blanches et muettes, et vous en renversez plusieurs dans votre précipitation. En heurtant le sol de marbre, ces statues s'effritent comme des coquilles de plâtre fin et laissent apparaître des squelettes blanchis par le temps. Rendez-vous au [113](#).

## 266

Votre agilité rendrait malade de jalousie le plus acrobate des ouistitis ! Vous vous jetez en arrière dans le vide et attrapez une liane voisine ; tremblant de fatigue, vous regardez avec dégoût l'ignoble insecte remonter son tentacule poisseux. Vous l'avez échappé belle ! Remerciant le ciel, vous sautez à terre. Devant vous s'étendent les profondeurs touffues de la jungle, denses et obscures. Allez-vous continuer d'y avancer (rendez-vous au [38](#)), ou retourner à votre bateau (rendez-vous au [171](#))?

## 267

« Maintenant, dit le chef des brigands, tu ferais mieux de jouer franc-jeu avec moi. Si tu es un garçon capable et digne de confiance, je t'accepterai dans ma bande. Parle, quel est ton commerce ? Je n'arrive pas à le deviner à ta tenue ! » Qu'allez-vous lui dire ?

Que vous n'en savez rien vous-même	Rendez-vous au <a href="#">388</a>
Que vous êtes un marchand	Rendez-vous au <a href="#">345</a>
Que vous êtes un sorcier	Rendez-vous au <a href="#">168</a>
Que vous êtes un bandit	Rendez-vous au <a href="#">144</a>

## 268

Marzaï paraît troublé, mais au bout de quelques instants il hoche vigoureusement la tête. « Je suis le futur Grand Conseiller des Iles ! s'exclame-t-il d'une voix à nouveau ferme. Je ne reçois des ordres de personne hormis du Peuple ! » C'est clair maintenant : cet homme ne vous aidera pas ! Il vous faut chercher vos soldats ailleurs : rendez-vous au [106](#).

## 269

Le petit homme fronce les sourcils et bombe le torse. « Je suis Marzaï ! tonne-t-il d'une voix étonnamment forte pour son gabarit. Je suis le Défenseur du Peuple, le Redresseur de Torts et le futur Grand Conseiller des Iles du Levant ! » Tout ça pour un seul homme ! songez-vous en votre for intérieur... mais l'heure n'est pas au mauvais esprit : allez-vous parler avec cet individu (rendez-vous au [4](#)), ou l'attaquer (rendez-vous au [62](#)) ?

## 270

Vous arrachez le mot magique des tréfonds de votre mémoire, et à peine l'avez-vous prononcé qu'une violente douleur vous déchire les entrailles. Une terrible nausée vous prend, vous y résistez de toutes vos forces et expulsez l'éclair d'énergie magique, qui fuse vers le bassin. Dès qu'il pénètre dans l'eau, il attire à lui tous les baigneurs avec la puissance d'un aimant ; sous vos yeux horrifiés, les hommes s'agglutinent les uns aux autres dans un grand tourbillon d'eau et la salle résonne de leurs cris. Mais le plus atroce, c'est que cet amalgame de membres et de têtes est vivant ! La créature avance vers vous en battant de ses multiples bras et vous ne savez ce qui l'emporte en vous, du dégoût ou de la pitié... Quoi qu'il en soit, vous allez devoir l'affronter, si vous voulez sortir vivant de l'auberge.

### MONSTRE

**DU BASSIN HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 15**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [202](#). Si vous êtes encore en vie au bout de deux Assauts, vous pouvez prendre la fuite : rendez-vous au [202](#).

## 271

Vous êtes seul dans votre chambre, assis sur votre lit. Au bout d'un moment, vous percevez de lointains roulements de tambours ; allez-vous ouvrir les épais volets de bois (rendez-vous au [318](#)), ou sortir dans le vestibule (rendez-vous au [151](#)) ?

## 272

A peine avez-vous porté le coup fatal à votre double qu'un éclair de lumière vous aveugle et une violente douleur vous déchire les entrailles. Quelques instants plus tard, vous recouvrez la vue. Étrange ! Le corps de votre double a disparu... en revanche l'objet couvert d'osier gît toujours là, par terre. Qu'allez-vous faire ?

L'examiner Rendez-vous au [309](#)

Le laisser et partir vers la digue Rendez-vous au [10](#)

Le laisser mais continuer à inspecter les bâtiments qui vous entourent Rendez-vous au [379](#)

## 273

Les horribles anguilles se collent les unes aux autres en une redoutable Gorgone des eaux... Il faut agir, et vite ! Vous attrapez le sifflet de Tchang et le faites tourner au bout de son lacet à toute vitesse ; un son très strident résonne alors et les anguilles s'immobilisent. Le calme revient sur le fleuve et vous reprenez tranquillement votre voyage. Rendez-vous au [294](#).

## 274

C'est une sacrée grimpette, jusque là-haut! Vous arrivez épuisé aux abords du monastère, affaibli de 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [43](#).

## 275

D'un voix pâteuse et avinée, un des brigands se met à raconter ses aventures dans les jungles du Sud. Il sort abruptement un délicat masque en soie de sa besace et s'en couvre la tête, ce qui provoque l'hilarité générale. Il l'enlève alors en expliquant que ce masque lui a permis de se protéger des piqûres d'insectes, puis il le fait passer. Quand arrive votre tour de l'examiner, le brigand est déjà parti dans une description détaillée d'un gros fruit bleu-vert qu'on trouve dans la jungle et qui peut suffire, prétend-il, à nourrir un homme pendant plusieurs semaines ! Tout le monde a oublié le masque, si bien que vous pouvez le garder, si vous le souhaitez (n'oubliez pas, en ce cas, de l'inscrire sur votre **Feuille d'Aventure**). La veillée s'étire encore longuement, mais vous finissez par vous allonger sur le sol moelleux de la forêt et dormez d'un sommeil réparateur. Rendez-vous au [89](#).

## 276

Vous prononcez le mot magique. Des languettes de flammes magiques et violettes jaillissent des doigts de Feyor, mais vous êtes prêt à l'affronter. Calmement, vous vous concentrez sur les motifs qui se tracent dans l'air autour de vous, et quand le sortilège de Feyor vous atteint, il ne fait qu'ondoyer autour de vous en changeant de couleur, passant du violet au vert. C'est le moment d'agir ou jamais ! Feyor paraît exténué ; le pouvoir auquel il vient de faire appel a roussi ses beaux atours, et le pic rocheux sur lequel il est perché porte les stigmates des déflagrations magiques. A quel sortilège allez-vous faire appel (parmi ceux que vous maîtrisez et n'avez pas encore employés) ?

Shangsuo           Rendez-vous au [203](#)

Baopo               Rendez-vous au [46](#)

Tiao-Teh           Rendez-vous au [353](#)

Biantai            Rendez-vous au [122](#)



276 Feyor, perché sur son pic, ses beaux atours roussis, semble exténué.

## 277

Comme la créature vous fixe d'un regard interrogateur, des paroles resurgissent du tréfonds de votre mémoire. « Ishkao ! dites-vous d'une voix ferme. Obéis-moi ! » « J'o... j'o... j'o... bé... bé... bé... bé... béis ! » répond le Génie avec un sourire narquois. Il vous adresse une révérence puis disparaît à l'intérieur de la broche. Retournez au paragraphe où vous vous trouviez quand vous avez décidé d'ouvrir la broche.

## 278

Prenant votre plus bel accent du terroir, vous expliquez humblement au commandant qu'il vous prend pour quelqu'un que vous n'êtes pas. Il vous dévisage attentivement puis secoue la tête et regagne sa banquette. Le chariot s'ébranle et quand il passe devant vous, vous surprenez le regard de Tamroz qui vous fixe avec perplexité. Vous reprenez la route une fois de plus, seul et plus troublé que jamais. Rendez-vous au [2](#).

## 279

Dans les villages que vous traversez, vous bavardez avec les habitants, et plusieurs vous parlent d'un agitateur qui parcourt la région en appelant les paysans à se soulever. Au bout d'une journée de recherche, vous arrivez au village où se trouve l'homme, un certain Marzaï. C'est un vrai pur et dur ! Debout dans la rue, il harangue la foule avec verve et passion. « Arrachez de vos épaules le joug de l'oppression ! crie-t-il. Ne vous laissez plus exploiter ! Résistez, luttiez à mes côtés pour faire triompher le Grand Conseil ! » Quand il a fini son discours, vous l'abordez et lui expliquez que vous avez besoin d'hommes pour affronter Feyor. Si, à un moment ou un autre de votre aventure, vous avez eu entre les mains un Gourdin Hérissé de Piquants ou un Poignard au manche serti de Joyaux, rendez-vous au [54](#). Si vous possédez un Parchemin, rendez-vous au [162](#). Enfin, si vous n'avez - ni avez eu - rien de tout cela rendez-vous au [291](#).

## 280

Vous vous campez bravement sur vos pieds, vous préparant à affronter la boule de feu. Connaissez-vous le mot «Biantai»? En ce cas, vous pouvez recourir à ce sortilège si vous le souhaitez : rendez-vous alors au [27](#). Si vous avez été introduit au pouvoir magique d'Ishkao, vous pouvez y faire appel en vous rendant au [376](#). Enfin, si vous agissez sans l'aide de la magie, allez-vous attaquer la créature de front (rendez-vous au [125](#)), ou la contourner pour éviter ses éclairs magiques, en attendant une occasion propice (rendez-vous au [105](#)) ?

## 281

Les écailles multicolores qui couvrent votre épaule se mettent à picoter quand vous vous baissez pour examiner la couche de fange solidifiée. Une épaisse vapeur s'en dégage, et vous ne pouvez vous empêcher de trouver son odeur douceâtre étrangement appétissante... vous vous penchez davantage et aspirez une grande bouffée de gaz. L'espace d'une fraction de seconde, un visage surgit de votre passé et flotte devant vos yeux, murmurant un seul mot : « Shangsuo ». Vous maîtrisez désormais le pouvoir magique qui avait transformé la boue du marais en une gangue de pierre, c'est le sortilège de Shangsuo. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [128](#).

## 282

Le Dragon assène un coup violent au personnage mystérieux, qui bascule avec son nuage noir dans le gouffre. Vous sentez soudain qu'on vous attrape sans ménagement par les épaules ; c'est Panurge, le prêtre du roi, qui vous traîne hors de votre chambre malgré vos cris et vos coups de pieds rageurs.

« Tout doux... tout doux, petit ! murmure-t-il, viens avec moi ! » Sur ces mots, il vous effleure la tempe. Rendez-vous au [389](#).

## 283

En approchant du rideau de flammes, vous avez l'impression que la chaleur baisse. Vous vous élancez dans le feu, transporté par une sensation de délivrance et de bien-être. Vous baignez maintenant dans un tourbillon de flammèches magiques, et votre rude et pénible aventure n'est plus qu'un lointain souvenir qui s'effacera bientôt de votre mémoire.



## 284

Crédas approche du Prophète Assis et pose la main sur son épaule dorée. « Utilise ton pouvoir maintenant ! dit-il d'une voix grave. Pour le bien des Iles, il faut que je fusionne avec cette Idole. » L'effort que vous fournissez pour activer votre pouvoir magique est si violent que vous êtes pris de nausée, et vous osez à peine regarder Crédas, dont le corps s'est mis à fondre pour s'intégrer à la statue. Quand le processus magique vient à son terme, vous reculez de quelques pas et vous vous asseyez par terre, essoufflé. La bouche de l'Idole s'entrouvre : « Maintenant, dit la voix de Crédas, légèrement altérée par un timbre métallique, tu dois rassembler une armée pour affronter Feyor et ses troupes. Sans hommes, tu ne peux-avoir de véritable puissance. Quant à moi, je mènerai les Krakuls au combat ; voici trop longtemps que les hommes les chassent et les massacrent, ce ne sera pas difficile de les convaincre. Pars, et puisse la chance te sourire, pour le bien des Iles du Levant ! » Si vous possédez une Casette sertie de Bijoux, rendez-vous au [377](#) ; sinon, rendez-vous au [119](#).

## 285

Vous plongez dans la grotte, évitant un filet de chasse de justesse. Devant vous, Velka court à perdre haleine, sur les talons des créatures. A voir ces dernières bondir comme des sauterelles le long du tunnel, le nom de « Cressèles » vous vient à l'esprit. Vous vous élancez à la suite du petit groupe mais le perdez vite de vue car il fait très sombre ; au bout d'un moment, vous arrivez à un embranchement et vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle. Les hommes ne vous ont pas suivi, mais, en respirant à fond, vous détectez la présence dans l'air d'une fumée douceâtre. Vous êtes à la croisée de deux boyaux : celui de gauche monte en pente raide, tandis que celui de droite s'enfonce vers les profondeurs. Si vous vous engagez dans le premier, rendez-vous au [32](#). Si vous choisissez l'autre, rendez-vous au [372](#).

## 286

Vous refaites surface, suffoquant et crachant. Peu à peu, vos yeux s'accoutument à la vapeur qui monte de l'eau, et vous parvenez à voir autour de vous : vous vous trouvez dans un vaste bain public, qui semble faire également office de taverne. Les clients barbotent dans l'eau tout en éclusant de petits godets de bière qu'ils remplissent aux nombreux tuyaux disposés au-dessus du bassin ; ils ont tous des types différents, et vous en concluez qu'ils viennent des quatre coins du pays. Votre soudaine intrusion a dû passer inaperçue car les bavardages et les rires continuent. Rassuré, vous vous allongez confortablement dans l'eau pour mieux profiter de ses effets revigorants : vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Allez-vous nager jusqu'à votre voisin et engager la conversation ? En ce cas, rendez-vous au [178](#). Si vous préférez vous servir à boire, rendez-vous au [348](#).



286 *Vous refaites surface dans un bain public qui semble faire également office de taverne.*

## 287

Le marchand plisse le nez avec dédain et remonte dans son palanquin. Vous reprenez votre chemin ; les paysans que vous croisez vous évitent ostensiblement, mais vous ne rencontrez aucune hostilité. Au bout de trois jours de voyage, vous apercevez des troupes au bout de la route. Comme elles s'approchent, vous voyez avec horreur que beaucoup de ces soldats ne sont pas des êtres humains, mais de viles créatures couvertes de poils et de verrues, ou au contraire blêmes comme des spectres. Tous, hommes et monstres, sont revêtus de cottes de mailles et armés jusqu'aux dents. Si vous abandonnez la statue du Prophète Assis pour prendre la fuite, rendez-vous au [350](#). Si vous vous apprêtez à affronter l'hideuse armée, rendez-vous au [20](#).

## 288

Vous vous passez la corde autour de la taille, vérifiez que l'autre bout est solidement noué à la grille et guettez un moment de repli des vagues pour descendre dans le conduit rocheux. Vous voici dans une vaste grotte qui débouche sur la mer ; vous défaites la corde et vous vous mettez à nager car vous n'avez pas pied. Le plafond de pierre est à moins d'un mètre au-dessus de votre tête, et, au loin, à l'air libre, une barque se balance sur les vagues. Vous nagez de toutes vos forces vers la sortie de la grotte, luttant contre les vagues qui s'engouffrent. Soudain, une jeune fille se dresse dans le bateau et vous fait signe en hurlant, mais le vacarme est tel, dans la grotte, que vous ne comprenez pas un mot de ce qu'elle dit. Allez-vous essayer de rejoindre le bateau à la nage (rendez-vous au [72](#)), ou préférez-vous remonter le long du conduit (rendez-vous au [371](#))?

## 289

Avec l'aide de ce Génie fou, vous avez peut-être quelque chance de vous en tirer ! Tandis qu'Ishkao fait des ravages parmi les rangs de Krakuls, trois de leurs chefs se détachent du groupe pour vous attaquer. Vous allez les combattre l'un après l'autre.

## HABILETÉ ENDURANCE

Premier CHEF KRAKUL	6	8
Deuxième CHEF KRAKUL	5	8
Troisième CHEF KRAKUL	7	7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [33](#).

### 290

Vous restez en haut de la falaise avec un certain Ewintchou, tandis que les autres brigands descendent le long de la paroi à l'aide d'une corde : le repaire du sorcier ne présente en effet, à la connaissance de Sméridova, qu'une seule entrée : une grotte percée à mi-hauteur dans la falaise. De longues minutes passent, et le silence n'est troublé que par votre compagnon de garde qui se gratte bruyamment les aisselles - un tic qui finit par vous agacer prodigieusement ! L'inquiétude vous gagne et vous vous demandez ce qui a bien pu arriver à vos camarades. Vous remarquez alors une bande d'oiseaux qui surgit de derrière un rocher, à quelques pas en contrebas de la pente. Vous approchez et découvrez, caché par le gros rocher, un petit boyau qui s'enfonce à pic. Si vous décidez de vous y glisser, rendez-vous au 16. Si vous préférez rejoindre Ewintchou et attendre le retour des bandits, retournez au [63](#).

### 291

Marzaï vous toise de la tête aux pieds. « Fuis, laquais de la dictature ! » tonne-t-il. Derrière lui, une bande de paysans hâves agitent des perches et autres armes de fortune. A quoi bon combattre ces gens ? Vous tournez les talons et quittez rapidement le village. Rendez-vous au [106](#).

## 292

A peine vous êtes-vous allongé sur le pont que vous sombrez dans un profond sommeil. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes **chanceux**, rendez-vous au [152](#). Si vous êtes **malchanceux**, rendez-vous au [328](#).

## 293

Vous avalez le breuvage et glissez rapidement dans un sommeil réparateur. Rendez-vous au [389](#).

## 294

Tandis que vous dérivez le long du fleuve, impressionné par la densité de la jungle, un fin brouillard dégagé par les arbres se met à flotter au-dessus de l'eau, et votre champ de vision se trouve limité à quelques mètres à peine. Le cours d'eau s'étrécit, bifurque, s'étrécit à nouveau et finit par se diluer en une vaste étendue d'eau au courant très faible. Des arbres noueux et des plantes bizarres bordent les rives, il fait de plus en plus chaud et moite, et des nuages de moustiques volettent dans l'air. Si vous préférez continuer votre route par la terre ferme, rendez-vous au [153](#), sinon, rendez-vous au [131](#).

## 295

Vous vous prenez les pieds dans un des nombreux cratères qui percent le sol et tombez en avant, vous écorchant désagréablement les coudes. Une déflagration de lumière s'abat à l'endroit même où vous avez trébuché... Vous l'avez échappé belle ! Avec un gros soupir de soulagement, vous crapahutez jusqu'à la voûte qui marque la sortie de la grotte. Rendez-vous au [50](#).

## 296

« Il faut que tu rapportes la statue du Prophète Assis à ses adorateurs au plus vite, tonne Crédas d'une voix consternée. Pars tout de suite et prions le ciel qu'il ne soit pas trop tard pour réparer cette grave erreur ! » Le sage secoue vigoureusement la tête et disparaît dans sa grotte. Allez-vous docilement entreprendre le long voyage dans l'autre sens avec l'Idole ? En ce cas, rendez-vous au [362](#). Si vous décidez de l'abandonner là, rendez-vous au [222](#).

## 297

A la stupeur des soldats, vous sortez de votre poche les documents que vous avez volés à Tamroz, l'émissaire : ce sont les plans d'attaque de Feyor, qui comprennent notamment plusieurs ingénieuses embuscades. Avec les autres officiers, vous étudiez soigneusement ces plans, cherchant une faille dans la stratégie de Feyor, et vous finissez par la trouver ! Si vous parvenez à prendre le contrôle de la tour centrale du village, les troupes de Feyor seront contraintes de sortir à découvert et vos corps de cavalerie ainsi que vos archers pourront alors les attaquer. Là réside votre seul espoir ; vous devez tenter le coup à tout prix. Si vous avez consacré vos pouvoirs magiques à Crédas, rendez-vous au [386](#) ; sinon, rendez-vous au [73](#).

## 298

Vous ressortez à l'air libre pour découvrir un paysage dévasté : des gouttes de feu jaillissent des tentacules d'une boule incandescente géante et carbonisent tout ce qu'elles touchent, végétal ou animal. Vous courez derrière Velka, le cœur battant à se rompre. Soudain, un éclair frappe votre compagne dans le dos et elle s'effondre aussitôt en un tas de cendres... A peine vous remettez-vous de ce choc qu'un autre danger se dresse devant

vous : c'est un des chasseurs d'esclaves qui approche en brandissant une épée à la large lame noire, un sourire sadique aux lèvres.

**CHASSEUR D'ESCLAVES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6**

Si le chasseur d'esclaves vous inflige une perte de plus de 6 points et que vous êtes encore en vie, rendez-vous au **381**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **139**.

### **299**

Vous faites mine de réfléchir puis répondez d'une voix autoritaire. « Imposteur ! éclate alors Tamroz. Depuis quand ton cheval commande-t-il des troupes ? Tu n'es pas Feyor ! » Il sort lestement deux poignards de ses poches et se jette sur vous. **Tentez votre Chance**. Si vous êtes **chanceux**, rendez-vous au **135**. Si vous êtes **malchanceux**, rendez-vous au **9**.

### **300**

Vous montez à bord de votre bateau et vous apprêtez à partir, mais à peine avez-vous défait l'amarre que le fond se désagrège ! Le bateau prend l'eau et vous coulez rapidement. Vous avez tout juste le temps de voir que le bois est percé d'une myriade de trous minuscules... d'aucuns se sont régalés en votre absence, et à vos dépens ! Les flots se referment sur la carcasse de votre bateau, et vous voici en rade en pleine jungle, condamné à errer jusqu'à ce que la mort vous trouve et vous renvoie dans les ténèbres d'où vous vous étiez réveillé...

### 301

Vous cherchez en vain une autre sortie. Plusieurs piles de livres sont alignées contre un mur ; vous les renversez pour voir ce qu'il y a derrière et sursautez en apercevant un portrait d'un rare réalisme. Il s'agit d'un homme à l'accoutrement tapageur, son regard est malveillant et sa bouche figée par l'artiste en un sourire désabusé. Vous lui tournez le dos et marchez vers la porte. « Les enfants de ton âge doivent être au lit, à une heure pareille ! » tonne une voix grave. Vous vous retournez d'un bond vers le tableau : l'expression de l'homme a changé, et il porte maintenant un bonnet sur la tête ! Allez-vous grimper sur le rebord de la fenêtre (rendez-vous au [344](#)), ou décrocher l'étrange tableau du mur pour voir s'il y a quelqu'un de caché derrière (rendez-vous au [133](#))?

### 302

Marzaï attend vainement : personne ne se lève, et, au bout de quelques instants, des rires moqueurs se font entendre. « Qu'espérai-je, de la part de gredins comme vous ? éclate le petit homme. Du courage, peut-être ? Il va vous en falloir, en tout cas... Je vous ai donné votre dernière chance de repentir, préparez-vous maintenant à payer pour vos crimes ! » Sur ces mots, il plonge les mains dans ses poches, en sort deux figurines à la peau toute plis-sée et les jette dans l'eau : elles tombent en éclaboussant à peine autour d'elles. Dans l'assemblée, ce ne sont plus maintenant que rires et railleries, et le seul à garder son sérieux est Marzaï, qui lance une fiole dans le bassin. Au contact de l'eau, le flacon explose en une pluie d'étincelles colorées ; l'eau se met à bouillonner furieusement et un tourbillon se forme au centre du bassin, dégageant des vapeurs multicolores. Les deux figurines, prises dans le cyclone, gonflent et grandissent en quelques secondes : ce sont bientôt d'effrayants Géants de plus de deux mètres ! Les mains à la taille, un sourire confiant aux lèvres, Marzaï observe la scène. Vous remarquez que six hommes se ruent vers lui. Rendez-vous au [149](#).



302 *Les deux figurines gonflent et grandissent  
jusqu'à devenir d'effrayants Géants !*

### 303

Vous plongez par l'ouverture et tombez à la renverse dans un escalier, entraînant un nuage de poussière avec vous. Derrière résonne le grondement lointain de murs qui s'effondrent, et brusquement le nuage de poussière est ravalé par les profondeurs, avec une telle force que vos vêtements se plaquent un bref instant à votre peau, aspirés par l'appel d'air. Vous voici enfin hors de ce dédale souterrain ! Rendez-vous au [242](#).

### 304

Vous vous élancez avec Vos troupes vers le village, là où la bataille fait rage, mais le Stymarrak a tôt fait de vous repérer. Il fonce droit sur vous, décochant au passage des éclairs magiques qui désintègrent instantanément tous ceux qu'ils frappent. Pétrifié par l'horreur, vous ne pouvez que regarder le monstre approcher ; quand il arrive au-dessus de vous, il bat rapidement des ailes et des centaines et des centaines de sangsues avides de sang tombent sur vous. Vos hommes et vous-même périssez rapidement, anéantis par cette pluie meurtrière.

### 305

En vous voyant, les bandits détalent sans demander leur reste. Velka vous remercie chaleureusement de votre intervention et vous vous remettez tous deux en route, longeant la piste qui descend de la montagne vers les plaines. Rendez-vous au [215](#).

### 306

Vous entendez un léger bourdonnement mais, allongé comme vous l'êtes, vous ne pouvez rien voir. Le bruit se fait de plus en plus fort, jusqu'à résonner directement au-dessus de vos oreilles ; vous sentez alors comme une caresse vous effleurer le dos et vous vous contorsionnez pour relever la tête. Un immense Dragon-Mouche plane dans le ciel, au-dessus de vous ; de son abdomen aux couleurs arc-en-ciel pend un cordon de soie, il bat furieusement de ses ailes diaphanes pour se maintenir sur place

et, malgré les flèches qui fusent autour de lui, il semble ne pas vouloir s'éloigner tout de suite. Allez-vous en profiter pour vous agripper au fil de soie avant qu'il ne reparte (rendez-vous au [108](#)), ou préférez-vous rester tapi au fond du bateau (rendez-vous au [231](#)) ?

### 307

Votre sixième sens vous dicte de ne pas trop boire : il y a du danger dans l'air... Les autres brigands se moquent à cœur joie et vous traitent de poule mouillée, mais vous savez vous montrer inflexible quand vous le jugez bon ! Et vous sentez, justement, que le moment est venu de vous fier à vos instincts... Tandis que vos compagnons se saoulent jusqu'à n'en puis plus, tout en préparant un raid dans le repaire d'un sorcier pour le lendemain, vous restez sobre et sur vos gardes. Sméridova vous tance pour votre abstinence et vous avertit qu'à cause de cette attitude, vous serez maintenu dans les rangs arrière pendant l'attaque, un poste bien peu glorieux... Portez-vous un Tatouage ? Si oui, rendez-vous au [230](#) ; sinon, rendez-vous au [89](#).



### 308

Vous êtes secoué par de violentes convulsions ; vu votre degré de fatigue, il vous faut insuffler encore plus d'énergie pour activer un second sortilège. Le globe lumineux que vous parvenez finalement à créer est moins brillant que le précédent, et quand vous le lancez vers Feyor, ce dernier vous a déjà décoché un éclair magique. A travers un halo, vous voyez Feyor, toujours

nimbé d'un éclat violet, éclater de rire quand votre globe le touche et se dissipe à son contact ! Vous sentez votre corps se démanteler sous l'effet du sortilège diabolique de Feyor, mais heureusement pour vous, votre âme s'éteint avant que l'horrible transformation n'ait atteint son terme. Cette créature hideuse qui gargouille en tremblotant, ce n'est déjà plus vous.

### 309

Comme l'objet paraît léger, vous le ramassez pour le regarder de plus près. A peine avez-vous refermé la main dessus qu'il se met à s'agiter ! Perplexe, vous le retournez en tous sens mais ne trouvez rien qui puisse expliquer ce mystère, aussi le laissez-vous tomber par terre. En touchant le sol, l'objet en osier s'ouvre avec une petite explosion, laissant s'échapper un épais nuage de feu et de fumée noire. Deux créatures velues battent des ailes dans les flammes. Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [260](#) ; sinon, rendez-vous au [177](#).

### 310

L'individu qui s'extirpe du chariot est revêtu d'un uniforme militaire rouge vermillon. « Imbécile ! s'exclame-t-il avec mépris. Pourquoi m'as-tu réveillé ? Tu ne t'imagines tout de même pas que je vais perdre mon temps à parler avec ce vil paysan ! » Terrorisé, le cocher s'éloigne de son maître en pointant sur vous un doigt tremblant. Le militaire se tourne maintenant vers vous et aboie : « Déguerpis, avant que je ne te fasse tâter de... » Il s'interrompt brusquement, le souffle coupé. « Majesté, Votre Excellence ! » reprend-il d'une voix servile, se pliant en une humble révérence. « Pardonnez-moi, je vous prie ! Commandant Tam-roz à votre service... J'ignorais que Votre Excellence avait déjà quitté Traolé. Où se trouve votre garde ? Avez-vous été fait prisonnier ? » Vous devez réfléchir très vite : allez-vous y aller au culot (rendez-vous au [81](#)), ou lui dire qu'il vous prend pour quelqu'un d'autre (rendez-vous au [278](#)) ?



310 « *Majesté ! Votre Excellence !* » reprend le cocher d'une voix servile.

### 311

Les deux armées se heurtent avec la violence d'une déferlante éclatant sur une côte rocheuse. Vos troupes sont dramatiquement minoritaires : un contre quatre ! Vous vous retrouvez bientôt dans un corps à corps désespéré avec des hommes d'armes, et, malgré tous vos pouvoirs magiques, il vous est impossible de triompher d'un si grand nombre. Nikoko se fraie un chemin jusqu'à vous à coups d'épée, il est couvert de sang et ses yeux brûlent de haine et de colère. « Traître ! rugit-il. Tu nous as trompés, mais tu vas le payer cher ! » Rassemblant toutes ses forces, il brandit son épée et vous plonge la lame dans le ventre. Avant de vous affaïsser, vous lui assénez un coup sur le crâne. Il s'écroule à terre et meurt, quelques secondes avant que vous ne poussiez à votre tour votre dernier soupir.

### 312

Une silhouette noire surgit devant vous et vous tressaillez, mais Velka vous chuchote d'une voix ferme de la suivre : elle a trouvé, dit-elle, la sortie de ce dédale souterrain. Souhaitez-vous lui parler des pierres précieuses que vous avez trouvées ? Si oui, rendez-vous au [82](#). Si vous jugez plus prudent de vous en abstenir, rendez-vous au [192](#).

### 313

Vous prononcez le mot magique. Quelques secondes plus tard, votre peau se met à chauffer, vos poumons se gonflent à éclater et vous êtes pris de tremblements : le pouvoir magique est en train de se matérialiser. Vous êtes de plus en plus rouge et les baigneurs vous regardent avec curiosité tandis que vous portez les mains à votre gorge puis tambourinez votre poitrine avec désespoir. A force de vous frapper le torse, vous parvenez à éjecter un éclair de feu, qui jaillit par votre bouche. Instinctivement, les hommes plongent tous sous l'eau. Exténué, vous vous écroulez contre le rebord du bassin ; sous vos yeux, l'éclair frappe la surface de l'eau... et s'éteint à son contact. Les

clients de l'auberge remontent alors et se précipitent vers vous, furieux. Vous n'avez même plus la force de lever les bras pour vous défendre, et le cercle se referme dangereusement sur vous. Sourds à vos cris, les baigneurs vous ruent de coups et vous passez bientôt de vie à trépas.

### 314

Avant que le Stymarrak ne souffle sur vous son haleine enflammée, vous enfourchez la monture d'un cavalier tué au combat et partez au grand galop. Vous passez devant une compagnie d'archers, que vous avertissez en criant du danger. Pas de chance : le Stymarrak, attiré par vos cris, reporte son attention sur eux ! Vous repérez maintenant un cavalier solitaire qui fuit vers le sommet de la montagne. Sa silhouette vous est familière et vous sentez une force intérieure vous attirer vers lui. C'est votre cousin Feyor. Lancez trois dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'**EN-DURANCE**, rendez-vous au [233](#) ; sinon, rendez-vous au [129](#).

### 315

Les signes gravés sur les parois de votre sarcophage exercent une étrange fascination sur vous. Sans vous en rendre compte, vous vous mettez à les dessiner du doigt dans l'air. Votre torpeur se dissipe et vous comprenez alors que ces symboles sont chargés de sens et de pouvoir, mais que, bien qu'ils vous soient familiers, vous n'êtes pas en mesure d'en libérer les forces magiques. Vous retirez les mains avec réticence de la paroi de pierre et vous vous retournez. Des centaines d'hommes, tous revêtus de longues robes, vous regardent avec respect et gravité, et un étrange silence pèse sur la salle. A la tête de ce cortège immobile, un homme au profil de faucon vous fixe avec intensité. Quand il entrouvre la bouche pour parler, la pièce se met à trembler. Une pluie de gravats se détache du plafond et vous vous tapissez dans un coin pour vous protéger, vous couvrant la tête des mains. Vous sentez vos tympans se comprimer et une douleur sourde vous taraude les tempes. La pression se fait de plus en plus forte ;

vous avez bientôt du mal à respirer et votre cœur se met à battre la chamade. Allez-vous vous réfugier à l'intérieur de votre sarcophage ? En ce cas, rendez-vous au [249](#). Si vous préférez fuir hors de cette pièce, rendez-vous au [367](#).

### 316

Malheureusement, la liane que vous avez choisie cède sous votre poids et vous tombez lourdement par terre. Vous êtes étourdi par la chute et contusionné de partout, ce qui vous handicape de 3 points d'ENDURANCE, toutefois cela ne vous démoralise pas car vous venez d'échapper à bien pire ! Avec un frisson d'horreur, vous relevez la tête vers les frondaisons où l'ignoble bête s'affaire à remonter ses tentacules gluants... Allez-vous vous enfoncer plus avant dans les profondeurs de la jungle (rendez-vous au [38](#)), ou retourner à votre bateau (rendez-vous au [171](#)) ?

### 317

Vous vous faufilez entre les arbres, l'oreille attentive au moindre bruissement. Au bout de quelques minutes, vous entendez le pas sourd de grosses bottes qui foulent le tapis d'aiguilles de pins ; immobile, vous apercevez un homme armé qui avance en titubant, les deux mains agrippées à son casque. Ce dernier est bosselé de partout et l'homme rentre sans cesse dans les arbres, ce qui vous porte à conclure qu'il n'y voit pas clair. Allez-vous lui courir après pour l'attaquer (rendez-vous au [21](#)), ou attendre qu'il soit passé puis reprendre votre chemin, (rendez-vous au [180](#)) ?

### 318

Vous retirez la barre et ouvrez grands les volets. L'aurore pointe et, derrière la digue du port, vous apercevez une foule de bateaux brillamment éclairés et décorés de fanions multicolores. Au-dessus d'eux, très haut dans le ciel à peine pâle, trois globes lumineux brillent comme des lucioles dans le brouillard ; ils avancent vers la ville en faisant pleuvoir des éclairs colorés. Vous regardez, émerveillé. Soudain, un éclair illumine le port et vous

remarquez que beaucoup des soldats de votre oncle sont massés sur la digue, eux aussi silencieux et fascinés par le spectacle. Le second éclair s'abat sur la digue avec une telle violence que le rempart de pierre s'écroule, et l'onde de choc vous fait tomber à la renverse. Terrorisé, vous refermez les volets et la fenêtre, et courez vous réfugier dans votre lit, espérant que l'horrible concert de hurlements qui a éclaté dans le port va bientôt se taire. Si vous vous couvrez la tête de votre oreiller et essayez de vous rendormir, rendez-vous au [389](#). Si vous partez chercher de l'aide ou du réconfort, rendez-vous au [151](#).

### 319

Vous arrachez brutalement la boîte des mains tremblantes du marchand. Elle est finement sertie de pierres précieuses et présente un petit fermoir que vous n'avez aucun mal à ouvrir. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes **chanceux**, rendez-vous au [201](#). Si vous êtes **malchanceux**, rendez-vous au [23](#).

### 320

Marzaï recule d'un pas et vous regarde comme si vous étiez complètement fou. Puis il s'approche de vous jusqu'à presque vous toucher de son visage blême. « Jamais ! vous crie-t-il à la figure, jamais ! entends-tu, je ne me laisserai corrompre ! » Ses mains robustes se referment rapidement sur votre gorge, et vous avez beau vous débattre et tenter de protester, il vous tord le cou comme à un quelconque poulet.

### 321

Le bouclier du chevalier blanc sur la tête, vous traversez la pièce pour gagner la sortie, de l'autre côté. A quelques mètres encore de la voûte, une grosse goutte explose sur le bouclier, vous êtes complètement sonné par le choc, mais vous avez le réflexe de jeter le bouclier par terre. Bonne idée, car ce dernier a pris feu et dégage, en plus de flammes multicolores, une âcre fumée ! Vous courez vers la voûte. Lancez un dé, ajoutez 6 au résultat et

inscrivez le nombre ainsi obtenu dans la case **CHANCE** de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [50](#).

### 322

A force de pincer et de cogner les serres verru-queuses du monstre ailé, vous parvenez à desserrer son emprise. Quand il se met à piquer vers une jungle épaisse, vous vous libérez d'un ultime sursaut et plongez. En un clin d'œil vous franchissez le moelleux rideau de feuillage puis tentez de vous agripper aux branches qui défilent à toute vitesse devant vos yeux : en vain... quelques fractions de seconde à peine, et vous vous écrasez au sol.

### 323

Grièvement blessé, le Stymarrak s'élève en battant majestueusement l'air de ses ailes brisées. Vous en profitez pour prendre la fuite. Vous remarquez alors un cavalier qui se dirige au grand galop vers le sommet de la montagne, et quelque chose en lui vous attire, quelque chose de familier. C'est en effet votre cousin, Feyor, qui fuit le champ de bataille. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [233](#) ; sinon, rendez-vous au [129](#).

### 324

Vous remontez un peu en aval le long de la rive puis avancez dans l'eau et laissez le courant vous porter vers le bateau. Quand vous arrivez à sa hauteur, vous agrippez vivement la coque et vous vous hissez à bord d'un coup de reins. La dépouille du propriétaire, sanguinolente et horriblement écarte-lée, gît au fond du bateau. Incapable de regarder plus longtemps ce triste cadavre, vous le faites basculer par-dessus bord d'un coup de pied, puis vous manœuvrez pour vous extirper du bosquet de roseaux. Vous naviguez maintenant vers l'aval, porté par le courant, mais vous avez toutefois fort à faire pour résister aux contre-courants et éviter les troncs qui flottent à la surface de l'eau. Un bruissement de plus en plus fort vous alerte bientôt

d'un nouveau danger : des rapides, sans doute... Au loin, il vous semble voir effectivement une haute cascade. En vous rapprochant, vous constatez non sans dégoût que le mur d'eau grouille de plusieurs milliers de grosses anguilles grises... Si vous disposez du sifflet de Tchang et que vous souhaitiez y recourir, rendez-vous au [273](#) ; sinon, rendez-vous au [199](#).

### 325

Tout en vous reposant, vous entreprenez de ranger vos affaires. A votre grande surprise, vous découvrez alors une broche dans la poche de votre robe ; elle est nantie d'un fermoir et gravée de symboles qui vous font penser à votre réveil dans le sarcophage. Si vous souhaitez l'ouvrir tout de suite, inscrivez le numéro **152** sur votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au [343](#). Sinon, inscrivez le numéro 343 ainsi que la Broche sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pourrez ouvrir la Broche quand vous le souhaiterez, sauf bien sûr au cours d'un combat ; il vous suffira pour cela de noter le numéro du paragraphe où vous vous trouverez quand vous prendrez cette décision et de vous rendre au [343](#). Pour le moment, rendez-vous au [37](#).

### 326

Crédas trace un signe dans l'air et, quelques secondes plus tard, le symbole flotte devant vos yeux. Vous sentez votre sang battre dans vos artères, vos muscles tour à tour se contracter puis se relâcher et les informations transmises à votre corps par votre cerveau courir le long de réseaux si complexes que vous n'arrivez pas à les visualiser. Vous percevez les ordres donnés par Crédas aux bandits et prenez conscience d'y participer. Sans un bruit, les bandits se lèvent et quittent les souterrains. Vous secouez la tête, de retour à votre état normal. Crédas prend alors la parole : « Si tu veux que je t'aide, dit-il, tu dois accomplir une tâche pour moi : rapporte-moi la statue du Prophète Assis qui se trouve dans la Jungle de Zuxan, au sud du Pays. » Il vous donne un petit flacon de pâte d'oranges à l'odeur forte et ajoute : « Ceci te fortifiera en cas de besoin. » Sur ces mots, il vous conduit le long d'un tunnel

et vous fait ressortir à l'air libre par une issue secrète, dissimulée derrière une souche d'arbre, puis il vous salue abruptement et disparaît dans les tunnels. Tout cela s'est passé si vite que vous vous demandez presque si vous n'avez pas rêvé ! Si vous décidez de partir vers le sud, rendez-vous au [240](#). Si vous abandonnez la tâche que vient de vous confier le vieux sage pour gagner le village le plus proche, rendez-vous au [29](#).

### 327

**Tentez votre Chance.** Si vous êtes **chanceux**, rendez-vous au 314. Si vous êtes **malchanceux**, rendez-vous au [111](#).

### 328

Vous vous réveillez frais et dispos, et une bonne surprise vous attend : la terre est en vue. Velka se prépare à accoster. Rendez-vous au [45](#).

### 329

La route est longue et difficile, et vous arrivez épuisé à la grotte de Crédas, en haut de la colline. La statue du Prophète Assis est toujours là où vous l'aviez laissée, et Crédas vous attend. « Je me suis trompé, dit ce dernier. Il se passe des choses effrayantes dans le monde, en ce moment. Les forces du mal sont revenues pour reprendre l'éternel combat... » Rendez-vous au [176](#).

### 330

L'homme n'oppose pratiquement pas de résistance quand vous défaites ses liens mais, aussitôt libéré, il arrache le manuscrit de sa bouche, d'où déferle un torrent de jurons et d'imprécations. « Par Vel-zamoss, ses huit sœurs et sa maudite grand-mère ! Comment diable ce misérable a-t-il pu m'avoir de la sorte ! (...) Mâche bien mes mots... c'est malin, ça ! Et plein d'humour, en plus... » Vous ne pouvez réprimer un sourire. « Ah ! tu trouves ça drôle, toi ? éclate-t-il, encore plus furieux. Et si je te faisais rire, moi aussi, hein ? » Sur ces mots, il fait mine de se jeter sur vous

mais se ravise au dernier instant. Bougonnant tout seul, il vous tourne le dos et part vers le village en traînant la patte. Vous décidez de le suivre. Rendez-vous au [263](#).

### 331

Le petit homme aperçoit votre gourdin et un large sourire plisse son visage. « Parfait, dit-il, tu as réglé son compte au deuxième bougre ! Ton action renforce la cause, mais j'avoue que je ne me souviens pas t'avoir jamais vu à une de nos réunions... Je vais te donner un tract ! » Sur ces mots, il fourrage dans une sacoche en cuir pleine à craquer et en sort un Parchemin qu'il vous donne. Ni une ni deux, il brandit le poing et déclame avec ferveur : « A bas le Tyran ! Vive le Conseil ! A bas le Tyran ! Vive le Conseil ! » Cela doit résumer l'essentiel de son propos, car il s'éloigne ensuite d'un pas vif, sans vous accorder un regard de plus. Vous examinez le Parchemin sans parvenir à déchiffrer les signes dont il est recouvert : gribouillis ou symboles secrets ? N'oubliez pas en tout cas d'inscrire cette acquisition sur votre **Feuille d'Aventure**. Le brigand faisant mine de se réveiller, vous le renvoyez dans les limbes d'un bon coup de pied, puis vous vous remettez en route. Rendez-vous au [239](#).

### 332

Les réserves de pouvoir de Feyor sont bien pauvres, comparées aux vôtres ! Il n'a pas même le temps d'invoquer un sortilège qu'un missile argenté jaillit du creux de vos mains et fuse vers lui. En plein vol, le projectile se déploie en une immense fleur de métal, qui referme ses pétales sur sa victime. Feyor hurle, mais ses cris se font de plus en plus faibles à mesure que l'étau meurtrier se resserre. Bientôt, le silence retombe, épais et troublant. De votre cousin et du missile, il ne reste plus qu'une petite pièce d'argent gravée des deux côtés de l'effigie de Feyor : pile, son visage est déformé par la douleur ; face, il arbore un sourire confiant et porte une couronne sur la tête. Allez-vous lancer la pièce avec désinvolture ? En ce cas, rendez-vous au [179](#).

Si vous vous contentez de redescendre du pic rocheux, rendez-vous au [219](#).

### 333

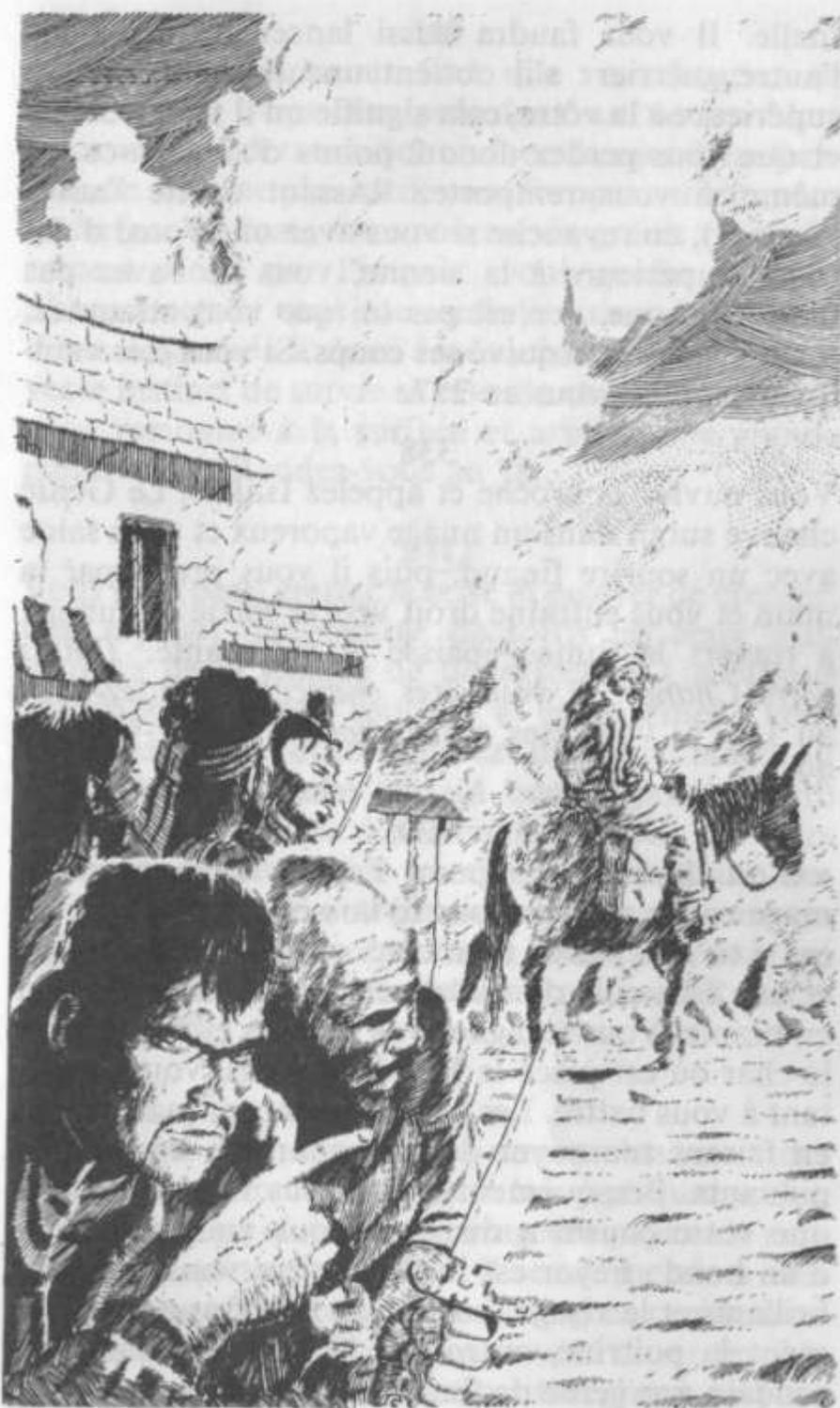
Vous ouvrez la broche et appelez Ishkao d'une voix ferme. Un Génie vaporeux surgit en criant : « A tes ordres, Meyor ! » Vous montrez du doigt le groupe d'hommes qui avance vers vous et ordonnez à Ishkao de les attaquer. Visiblement ravi de sa mission, le Génie se rue vers les baigneurs en hurlant sauvagement et les repousse tous dans le bassin. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes **chanceux**, rendez-vous au [251](#). Si vous êtes **malchanceux**, rendez-vous au [53](#).

### 334

Vous franchissez le sceau de cire. De l'autre côté, l'obscurité est totale ; la pression qui vous martelait les tempes baisse et vous pouvez enfin reprendre votre souffle. Bras tendus devant vous, vous avancez prudemment. A peine vos yeux commencent-ils à s'accoutumer à l'obscurité qu'un brillant éclair de couleur illumine la caverne. Il s'évanouit aussi vite qu'il a jailli, laissant une traînée d'effluves sulfureux, mais vous avez eu le temps de remarquer que le sol de pierre est criblé de trous. Allez-vous continuer d'avancer (rendez-vous au [254](#)), ou rester quelques instants auprès de l'entrée (rendez-vous au [18](#))?

### 335

Vous grimpez au sommet d'une colline pour pouvoir embrasser le champ de bataille du regard dans sa totalité, et le spectacle auquel vous assistez est bien triste : par vagues sans cesse répétées, les féroces soldats de Feyor déferlent sur les troupes de Pouh-Tah et les massacrent jusqu'au dernier homme. Feyor, l'enfant des ténèbres, est venu réclamer son héritage meurtrier, et son triomphe est absolu. Vous survivez quelques jours, vous nourrissant de baies sauvages et vous cachant dans les taillis, mais les hommes de Feyor finissent par vous débusquer et vous égorgent sans le moindre scrupule.



336 *Les brigands vous adressent des clins d'œil :  
à vous de faire vos preuves de brigand !*

## 336

Vous suivez les brigands jusqu'à une souche d'arbre mort qui leur sert de cachette pour leurs trésors. Après y avoir déposé le fruit de leurs dernières rapines, ils décident d'aller au village voisin. En cours de route, vous êtes rattrapé par un personnage replet, qui rebondit au petit trot sur le dos de son âne. Les brigands le saluent d'un signe de la tête, mais vous adressent des clins d'oeil lourds de sens : à vous de jouer, maintenant, et de faire vos preuves de brigand ! Si vous décidez de rattraper le gros marchand pour lui extirper ses biens, rendez-vous au **95**. Si vous vous refusez à le dévaliser, rendez-vous au **12**.

## 337

Vos yeux piquent et des larmes coulent, mais vous vous couvrez vite le nez et la bouche à l'aide du Masque pour ne pas inhaler directement la poudre. Les guerriers sont pris de panique quand ils voient que leurs bombes ont si peu d'effet sur vous, et la plupart d'entre eux disparaissent dans la jungle. Deux seulement restent, mais ce sont les plus costauds... Avec un cri de guerre strident, ils se jettent sur vous.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier GUERRIER DE LA JUNGLE	5	7
Second GUERRIER DE LA JUNGLE	6	6

Vous allez devoir affronter les deux hommes à la fois. Au début de chaque Assaut, vous choisirez celui que vous voulez attaquer et vous lancerez les dés pour lui et pour vous selon la procédure habituelle. Il vous faudra aussi lancer les dés pour l'autre guerrier: s'il obtient une Force d'Attaque supérieure à la vôtre, cela signifie qu'il vous a blessé et que vous perdez donc 2 points d'ENDURANCE (ce même si vous remportez l'Assaut contre l'autre guerrier), en revanche si vous avez une Force d'Attaque supérieure à la sienne, vous ne l'avez pas blessé puisque ce n'est

pas lui que vous attaquiez, mais vous avez esquivé ses coups. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [257](#).

### 338

Vous ouvrez la broche et appelez Ishkao. Le Génie chauve surgit dans un nuage vaporeux et vous salue avec un sourire finaud, puis il vous prend par la main et vous entraîne droit vers la sortie du tunnel, à travers la fumée épaisse et suffocante. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes **chanceux**, rendez-vous au [115](#). Si vous êtes **malchanceux**, rendez-vous au [99](#).

### 339

« C'est dommage, répond Feyor, vraiment dommage car je ne peux pas te laisser circuler comme ça, si tu n'es pas de mon côté. » Il claque des doigts et une escouade de soldats en armure noire se met en branle. Vous regagnez vos troupes et montez sur le char où est placé le Prophète Assis, vous apprêtant à vous battre. Les soldats avancent maintenant en faisant tournoyer de gros gourdins hérissés de piquants. Brusquement, vous vous rendez compte que votre cousin a disparu. Vous vous retournez d'un bond ; Feyor est juste derrière vous, les yeux brillants et le visage tout rouge. Il se frappe violemment la poitrine, entrouvre la bouche et expulse soudain une gerbe de flammes. Vous êtes carbonisé presque instantanément.

### 340

Le vent est comme un mur que vous heurtez de plein fouet ; vous êtes pris dans un vortex bleu, blanc et brun et tourbillonnez vers la mer. Une fraction de seconde plus tard, vous frappez violemment la surface de l'eau, dure comme du granit : complètement sonné par l'impact, vous perdez 1 point d'**ENDURANCE** et vous vous enfoncez dans les profondeurs émeraude à demi inconscient. Mais soudain votre instinct de survie se réveille : battant des bras, vous remontez à la surface et aspirez une grande gorgée d'air. Rendez-vous au [78](#).

### 341

Vous avez beau gratter la terre et essayer de creuser, rien n'y fait : impossible de sortir les deux malheureux de la gangue de boue séchée. Un effluve nauséabond monte soudain à vos narines ; vous vous retournez et découvrez un personnage au visage à demi caché par un bonnet pointu, vêtu d'une robe crasseuse. Visiblement terrifiés, les deux paysans se mettent à trembler en claquant des dents. L'odeur de putréfaction est devenue insupportable. Vous avancez vers le nouveau venu, qui brandit alors un bâton de bois noueux. Rendez-vous au [128](#).

### 342

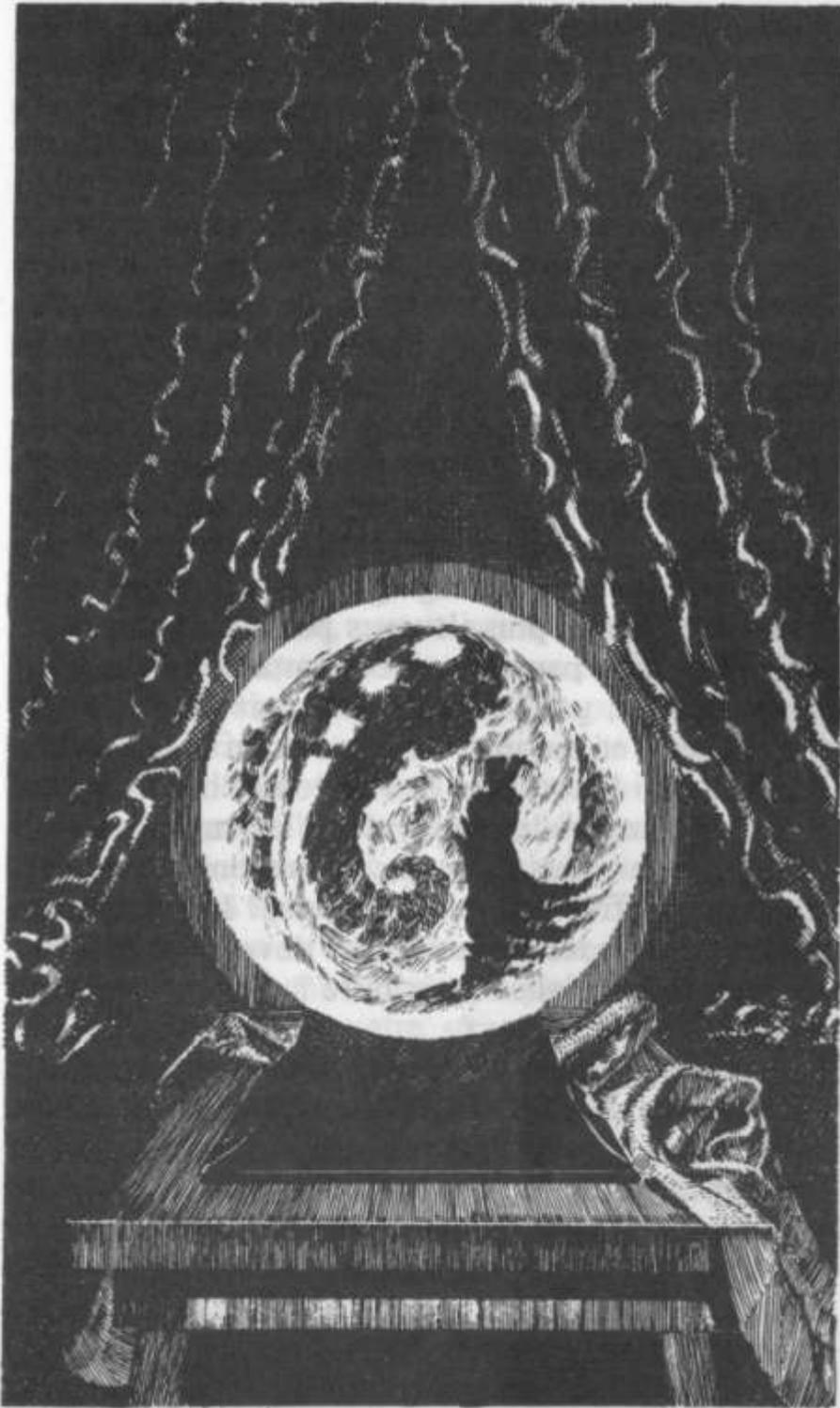
D'une voix harmonieuse, le moine s'enquiert des raisons de votre visite. Vous lui expliquez qu'un mal terrible est en train de ravager le pays et le suppliez de vous venir en aide. Il se tourne alors vers son compagnon et tous deux échangent rapidement quelques paroles. « Tu vas au-devant d'une terrible épreuve, reprend votre interlocuteur, nous ne pouvons pas quitter le monastère, toutefois nous allons t'aider à avancer vers la perfection. » Il fait un large geste de la main et une petite plaque de jade apparaît au creux de sa paume. « Prends ! dit-il en vous tendant le talisman. Si jamais tu te trouves confronté à l'épreuve du combat, ceci te donnera le pouvoir de l'emporter sur les pulsions bassement humaines. » Inscrivez le Talisman de Jade ainsi que le numéro **237** sur votre ***Feuille d'Aventure***. Si vous souhaitez y recourir au cours d'un combat, il vous suffira de noter le numéro du paragraphe où vous vous trouverez puis de vous rendre au **237**. Ce Talisman se révélera peut-être précieux, mais pour le moment ce dont vous avez besoin, c'est de trouver des hommes pour la bataille qui se prépare... Vous redescendez du monastère par le chemin que vous aviez emprunté à l'aller. Rendez-vous au [106](#).

### 343

Vous ouvrez la broche... et vous vous retrouvez nez à nez avec un visage lunaire qui sourit bêtement ! On dirait celui d'un bébé gros et méchant ; comme vous l'examinez, il cligne de l'œil puis disparaît dans un nuage vaporeux. Une forte odeur d'ozone envahit l'air, vous entendez un grésillement, et le Génie souriant se matérialise devant vous, debout sur de petites jambes trapues. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes **chanceux**, rendez-vous au [277](#). Si vous êtes **malchanceux**, rendez-vous au [6](#).

### 344

Vous longez le rebord avec précaution et parvenez à vous glisser par la fenêtre ouverte de la chambre d'à côté. Vous voici dans une petite pièce tendue de tapisseries aux couleurs sombres, qui lui confèrent une atmosphère mystérieuse. Vous courez vers l'unique porte mais elle est fermée à clef et vous vous laissez tomber au sol, rompu de peur et de fatigue. Au milieu de la pièce se dresse une petite table recouverte d'un drap de velours ; vous vous relevez et retirez le tissu, découvrant un globe de verre fixé au beau milieu du plateau de bois, qui dégage une faible lumière verdâtre. Quand vous y plongez le regard, vous n'y voyez au début qu'un tourbillon de flammèches, mais celles-ci se dissipent rapidement pour laisser place à l'image d'un personnage solitaire, juché sur un pic rocheux. Un épais nuage noir l'encercle de ses volutes qui se contorsionnent sans cesse pour dessiner tantôt un visage grossier, tantôt une spirale. Des images de votre cauchemar remontent à la surface de votre mémoire, et plus vous regardez l'homme et le visage de fumée, plus ils vous paraissent familiers, sans que vous parveniez pour autant à les identifier. Soudain, un Dragon ailé surgit au-dessus du pic rocheux et pique droit sur eux en crachant des flammes. Ni la créature de fumée ni l'homme ne se rendent compte du danger qui les menace, mais l'image se fait plus nette et vous reconnaissez leurs traits avec effroi : ce sont les vôtres ! Le Dragon est sur le point de les frapper, vous devez vous décider rapidement. Qu'allez-vous faire ?



344 *Vous découvrez un globe de verre qui dégage une lumière verdâtre.*

Les avertir

Rendez-vous au [373](#)

Attendre de voir ce qui va se passer

Rendez-vous au [282](#)

Écraser le globe

Rendez-vous au [400](#)

### 345

« Ha ! Ha ! ricane le chef des bandits, en ce cas, je suis sûr que tu veux bien nous donner tes marchandises ! » Deux hommes vous attrapent par-derrière et vous sentez le métal froid d'une lame d'épée sur votre gorge ; impuissant, vous regardez les bandits fouiller dans vos poches et s'emparer de tout votre Équipement. Après cela, les gredins vous ligotent et vous bâillonnent, puis ils vous jettent dans un taillis et s'en vont. Il vous faut plusieurs longues heures pour vous dégager de vos liens... et il ne vous reste plus qu'à rayer tous les objets que vous aviez consignés dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure* !  
Rendez-vous au [19](#).

### 346

Au loin, bien après un petit village au cœur de la vallée, se déploient les armées de Feyor. Elles sont si nombreuses que les vôtres paraissent cruellement insuffisantes. Vos compagnons officiers sont atterrés de les découvrir, quant aux soldats, ils sont au bord de la panique. Vous remarquez alors d'autres troupes qui avancent vers vous, en provenance des collines de l'Est. Le cœur battant, vous attrapez une longue-vue : eh oui ! c'est bien la silhouette familière de Marzaï à la tête de cette légion de paysans, qui brandissent avec fougue des armes de fortune ! Quand il vous aperçoit, Marzaï vous fait de grands signes de la main en souriant. Avec ces renforts, tous les espoirs sont à nouveau permis ! Vous vous remettez à élaborer votre stratégie. Disposez-vous des Plans de Bataille ? Si oui, rendez-vous au [297](#) ; sinon, rendez-vous au [100](#).

### 347

Vous rendez son salut au guerrier blanc et lui demandez poliment son nom, mais ce dernier reste silencieux et courbé en deux, comme figé. Malgré la douleur de plus en plus lancinante qui vous taraude les tempes, vous prenez conscience du fait que vous avez connu et respecté cet homme par le passé, mais qu'il vous est maintenant perdu. Une violente nausée vous porte presque l'estomac à la bouche et vous vous éloignez en courant du guerrier blanc pour gagner l'autre côté de la pièce, en traversant les rangs de la silencieuse armée. Rendez-vous au [113](#).

### 348

Vous portez gaillardement un des tuyaux à votre bouche et faites signe au tenancier, qui ouvre un robinet. Un jet de bière coule dans votre bouche, mais vous recrachez aussitôt le breuvage dans la piscine : c'est amer, âpre et très fort ! La langue vous pique et vous vous jurez de ne plus jamais toucher à cette boisson. Brusquement, la porte de la salle s'ouvre grand. Rendez-vous au [52](#).

### 349

Voici plusieurs jours que vous parcourez la région, à la recherche de bandits. Vous vous faites passer pour un représentant du gouvernement auprès des paysans afin d'obtenir des informations mais chaque fois que vous croyez tenir une bande de brigands, ils s'évanouissent dans la nature. Vous décidez de changer de méthode : déguisé en marchand, vous vous engagez le long d'une route bordée d'arbres touffus. Le résultat ne se fait guère attendre : au bout de quelque temps, vous êtes accosté par des bandits qui vous demandent votre argent. Vous retirez alors le capuchon qui vous couvrait le visage et tentez de convaincre les hommes de se rallier à vous, mais dès qu'ils aperçoivent votre visage, ils détalent tous en courant dans la forêt. Vous commencez à désespérer d'arriver jamais à recruter des hommes ! Dans les villages que vous avez traversés, vous avez entendu des

rumeurs selon lesquelles le roi a levé une armée pour affronter Feyor, mais cette armée serait très inférieure en nombre aux troupes du félon Feyor, qui comptent dans leurs rangs des mercenaires de plusieurs pays ainsi que des créatures maléfiques d'origine mystérieuse. Les événements se précipitent, mais vous n'avez pas progressé d'un iota ! Qu'allez-vous faire maintenant ?

Partir à la recherche de mercenaires                      Rendez-vous au [191](#)

Chercher un certain Marzaï (si le nom vous dit quelque chose)  
Rendez-vous au [279](#)

Aller à la rencontre de l'armée du roi                      Rendez-vous au [216](#)

Continuer à parcourir la région dans l'espoir de trouver une autre solution                      Rendez-vous au [261](#)

### 350

Vous sautez du chariot et partez en courant dans la direction d'où vous étiez venu. Bien qu'il y ait de nombreux cavaliers parmi cette armée, aucun ne se lance à votre poursuite et vous les perdez bientôt de vue. Rendez-vous au [29](#).

### 351

Vous approchez prudemment de l'objet et vous vous penchez pour l'attraper. Si vous avez des écailles multicolores à l'épaule, rendez-vous au [194](#) ; sinon, rendez-vous au [24](#).

### 352

Peu à peu, le pays change : vous êtes maintenant entourés de collines élevées, à la végétation de plus en plus rare et aux flancs rocheux. Velka vous parle d'une cachette aux trésors qui se trouverait, dit-on, dans une grotte secrète quelque part au milieu des collines. Vous apercevez, en contrebas du chemin, une ouverture béante et sombre, partiellement dissimulée par un gros rocher. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes **chanceux**,

rendez-vous au [256](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [130](#),

### 353

Vous prononcez le mot magique. Les motifs dansent avec grâce devant vos yeux et vous sentez un calme profond vous gagner ; vous avez oublié Feyor, mais lui ne perd pas une seconde... Il décoche soudain un éclair d'énergie si brûlant que des nuages de chaleur se lèvent dans l'air à son passage. Vous périssez instantanément, carbonisé.

### 354

Vous dévalez la pente à toutes jambes. Des éclairs crépitent autour de vous, fauchant plusieurs malheureux dans leur fuite. Soudain, une gerbe de flammes vous caresse le flanc ; grièvement brûlé, vous vous évanouissez de douleur. Quand vous reprenez connaissance, il n'y a plus personne autour de vous, aussi gagnez-vous vite le pied de la colline. Vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous maintenant au [67](#).

### 355

Vous êtes bientôt intercepté par des sentinelles qui font prévenir un officier. Quelques instants plus tard, un guerrier revêtu d'une armure noire rutilante et d'un casque au panache blanc s'approche d'une démarche arrogante. D'une voix hautaine, il vous demande ce qui vous amène. Êtes-vous à la tête de l'armée de paysans de Marzaï ? Si oui, rendez-vous au [155](#) ; sinon, rendez-vous au [208](#).

### 356

Sméridova vous écoute avec une étonnante considération et secoue la tête. « Nous ne pouvons pas nous permettre de garder un dégonflé parmi nous, répond-il, tu peux partir, mais ne t'imagines pas que tu vas pouvoir nous vendre aux autorités ou piocher dans nos trésors, car nous allons bientôt changer de coin

! » Si vous avez un Havresac ou une Épée, les brigands s'en emparent (rayez-les de la case Équipement de votre **Feuille d'Aventure**). Après vous avoir dépouillé, ils partent vers la ville. Vous jugez plus prudent de prendre la direction opposée : rendez-vous au [19](#).

### 357

Ajoutez 2 au nombre obtenu puis inscrivez ce total dans la case endurance de votre **Feuille d'Aventure**. Rendez-vous ensuite au [30](#).

### 358

La bête survole la forêt puis oblique vers une grande clairière, au milieu de laquelle s'ouvre une vaste fosse d'au moins vingt mètres de diamètre. Toutes sortes d'immondices sont entassés là : de vieilles carcasses d'animaux, des meubles, des roues, des sacs de grains, de la nourriture en décomposition et autres substances inidentifiables, et une odeur insupportable s'élève de ce dépotoir noir de mouches bien grasses. La créature décrit plusieurs cercles au-dessus de la fosse puis relâche brusquement son emprise. Vous tombez pieds en avant dans le magma pourri et vous vous y enfoncez jusqu'au cou. Vert de dégoût, vous vous en extirpez puis décollez avec rage les dizaines de sangsues qui se sont déjà accrochées à vos vêtements. Ce petit intermède vous affaiblit de 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [85](#).

### 359

Sourd à vos protestations, Panurge vous agrippe fermement par le bras et vous fait remonter l'escalier. Soudain, il plaque sa main libre sur votre visage, et vous perdez rapidement connaissance. Rendez-vous au [389](#).

### 360

Sans quitter la créature argentée des yeux, vous reculez vers le fond de la salle. L'animal, aussi effrayé que vous, se blottit derrière le cadavre de son maître. Vous voici maintenant à hauteur du second sarcophage. Vous remarquez qu'il est gravé des mêmes signes mystérieux que le vôtre, et qu'il est lui aussi dépourvu de couvercle. A part quelques gravats, il est vide mais dégage pourtant autant de chaleur que votre tombe. Une nouvelle vague de panique vous submerge. Allez-vous quitter cette pièce sans plus tarder (rendez-vous au [217](#)), ou examiner le cadavre (rendez-vous au [142](#)) ?

### 361

Le chemin s'élargit et vous apercevez de la fumée qui s'élève d'un hameau, un peu plus loin. Au bout de quelques minutes de marche, vous tombez sur des vêtements éparpillés par terre. Ce sont des habits de cuir souple et noir, décorés d'emblèmes étranges qui vous sont vaguement familiers. Si vous souhaitez partir à la recherche de leur propriétaire, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez continuer votre route vers le village, rendez-vous au [263](#).

### 362

Vous n'avez plus qu'à chercher un autre chariot pour rapporter la statue dans la jungle... Vous y parvenez assez facilement et vous vous mettez en route, mais la pensée du voyage sur la rivière vous tracasse vivement. Et comment diable allez-vous rendre l'Idole aux Krakuls ? Vous aviez déjà eu tant de mal à vous en emparer... Songeur, vous vous demandez si ce Crédas n'est pas fou, et si vous n'avez pas eu tort de lui faire confiance et de vous embarquer dans cette histoire de statue. Après deux jours de marche vous atteignez les rizières. Vous vous arrêtez pour vous reposer. Au bout de quelque temps, un palanquin porté par de jeunes gens en sueur s'arrête à votre hauteur. Un homme replet, habillé avec un mauvais goût tapageur, en descend, et vous

devinez à ses manières qu'il s'agit d'un marchand. « Cet objet me paraît très intéressant, honorable voyageur ! vous dit-il d'une voix douce, je suis prêt à t'en offrir 1 000 Pièces d'Or. » Si vous acceptez cette offre, rendez-vous au [80](#) ; sinon, rendez-vous au [287](#).

### 363

Vous longez le sentier qui serpente entre les pins. Au bout d'un moment, vous entendez un grand bruit et un homme en armure déboule du tournant, les deux mains sur son casque. Vous avez la présence d'esprit de vous jeter sur le côté et de tendre la jambe pour lui faire un croche-pied ; le gaillard s'étale à plat ventre avec un juron mais il a tôt fait de se relever et il se jette maintenant vers l'avant en faisant tournoyer un gourdin hérissé de piquants. Vous vous apercevez alors que son casque est enfoncé sur ses yeux et que cela l'empêche de voir.

Méfiez-vous, cependant : l'homme est quand même dangereux...

**BANDIT AVEUGLE HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 8** Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [387](#).

### 364

Miracle ! Juste quand vous avez besoin de renfort pour faire basculer la balance de votre côté, un bataillon de guerriers armés jusqu'aux dents déboule de la forêt et charge droit vers vous. Vous reconnaissez les mercenaires que vous aviez engagés plus tôt. Avec des cris de joie, vous leur faites signe de rejoindre vos rangs les plus menacés ; épée dégainée, les hommes continuent à galoper vers vous sans changer leur trajectoire ni s'arrêter ! Vous êtes bientôt renversé par leurs montures et piétiné sous les sabots ; ensanglanté et blessé de partout, vous regardez avec désespoir les traîtres massacrer vos troupes ! Ils sont passés du côté de l'ignoble Feyor, qui a maintenant la victoire assurée... Un voile noir couvre soudain vos yeux, et vous passez de vie à trépas.

## 365

Vous **VOUS** retenez de lever la tête vers les branches su haut, où est cachée Velka, et avancez d'un pas vers le chef des bandits. Rendez-vous au [267](#).

## 366

A quelques mètres de vous, une imposante statue se dessine entre les lianes. Elle représente un homme assis en lotus, les mains jointes au-dessus de la tête et le visage empreint d'une profonde sérénité. A juger par sa taille, elle a dû être fabriquée par de nombreux artistes. Comme vous approchez, des milliers d'yeux vert émeraude s'allument dans l'obscurité, et de curieuses créatures mi-humaines mi-animales émergent de l'eau. Juchés sur des pattes grêles, les Krakuls - tel est leur nom - ont d'énormes têtes verruqueuses et de gros yeux globuleux. Comme vous avancez vers la statue, ils se resserrent en poussant des croassements assourdissants. Qu'allez-vous faire ?

Examiner la Statue	Rendez-vous au <a href="#">13</a>
Appeler Ishkao à l'aide	Rendez-vous au <a href="#">66</a>
Invoquer le Biantai	Rendez-vous au <a href="#">96</a>
Invoquer le Shangsuo	Rendez-vous au <a href="#">124</a>
Invoquer le Tiaoh-Teh	Rendez-vous au <a href="#">193</a>
Invoquer le Baopo	Rendez-vous au <a href="#">235</a>



366 *L'imposante statue qui se dessine entre les lianes représente un homme assis en lotus.*

### 367

La pression qui vous mine le cerveau se fait si forte quand vous franchissez le seuil de la pièce que vous avez l'impression que votre tête va exploser et que votre vision se trouble. Vous traversez une petite ouverture et la pression retombe un peu, mais vous continuez à tituber. Soudain, vous vous cognez le genou contre quelque chose de dur et recouvrez la vue juste à temps pour voir une silhouette humaine blanche et lisse tomber par terre et se briser au sol comme une coquille d'œuf vide. Un crâne s'échappe des débris et roule dans la pièce. Rendez-vous au [156](#).

### 368

Votre estomac est secoué de convulsions tant votre effort pour modifier la matière de l'univers est violent, mais la seule manifestation du sortilège que vous êtes en train de prononcer est un halo violet qui vous encercle. Quand vous tendez les bras devant vous, le halo vapoureux se détache pour flotter vers Feyor en dessinant des formes effrayantes et lugubres. Le nuage est à peine parvenu à mi-chemin entre Feyor et vous que ce dernier décoche un éclair d'énergie magique. La flamme traverse le nuage violet comme si de rien n'était et vous frappe de plein fouet, avant que vous n'ayez pu préparer un second sortilège.

### 369

Velka vous jette un regard haineux. « Il ment ! hurle-t-elle, je demande l'épreuve de la confrontation ! » Plusieurs brigands esquissent un sourire en entendant ces paroles, et leur chef s'adresse à vous : « Es-tu prêt à affronter Velka en duel pour prouver que tu as dit vrai ? » Si vous acceptez, rendez-vous au [109](#). Si vous refusez, rendez-vous au [84](#).



### 370

Vous donnez l'argent à Nikko, et ce dernier vous demande quand et où lui et ses hommes doivent se présenter. Si vous lui répondez de venir avec vous tout de suite, rendez-vous au 68. Si vous préférez lui donner rendez-vous dans une semaine pour avoir le temps de recruter d'autres combattants, rendez-vous au [106](#).

### 371

Vous rendant compte du danger qui vous menace, vous tendez les mains vers la corde mais avant que vous n'ayez pu l'attraper, une trombe d'eau s'engouffre dans le conduit de pierre et vous emporte avec elle. Ainsi catapulté, vous regagnez la surface trempé et sonné par la force de l'eau, mais sain et sauf. Vous avez perdu 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [97](#).



### 372

Vous n'osez pas courir de peur de trébucher dans la pénombre ou de vous cogner, mais vous marchez aussi vite que vous le pouvez. Soudain, vous pilez net car une silhouette sombre se dresse devant vous dans le tunnel. « Vite ! crie Velka, ne t'arrête pas, la fumée du Thazar approche ! » Sur ces mots, elle vous attrape par le bras et vous traîne vers un autre boyau. Des cris déchirants

résonnent dans les souterrains et au bout d'un moment vous parvenez à la hauteur d'un tunnel latéral d'où s'échappent des plaintes presque humaines. Comme vous vous arrêtez, perplexe, Velka vous bouscule en bougonnant : « Ce ne sont que des Cressèles, laissez-les aux chasseurs ! » Si vous continuez à suivre Velka, rendez-vous au [298](#). Si vous préférez vous engager dans le tunnel latéral, rendez-vous au [8](#).

### 373

Vous lancez un avertissement en criant de toutes vos forces, mais votre voix, renvoyée par la paroi de verre du globe, résonne avec un écho assourdissant et vos tympons vibrent douloureusement. Une main vous attrape brutalement et vous tire hors de la pièce malgré vos cris. « Du calme, petit ! murmure Panurge, le prêtre du roi, tu vas venir avec moi... » Il bredouille un mot inintelligible et vous effleure la tempe du bout des doigts. Vous perdez connaissance. Rendez-vous au [389](#).

### 374

Vous démêlez le cordon du sifflet et essayez de le faire tournoyer dans l'air mais votre position est très malcommode et vous n'y arrivez pas. Vous vous redressez et soufflez, émettant une note aiguë. Une flèche se plante dans votre bras - ce qui vous affaiblit de 3 points d'**ENDURANCE** - vous vous empressez de vous aplatir à nouveau au fond du bateau. Rendez-vous au [231](#).

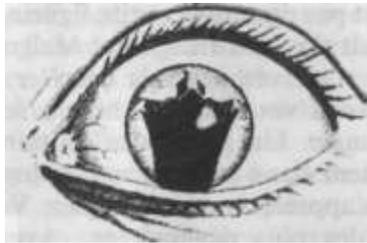
### 375

Sans tenir compte de votre apparence insolite, les campeurs vous font une place devant le feu et vous offrent à manger, selon les codes du voyage. Tout en vous réchauffant, vous les écoutez parler de la guerre qui ravage l'Ile et du jeune roi qui combat une force venue de l'autre côté de la mer. Ces gaillards endurcis savent se tenir à l'écart des combats et ils se moquent des villageois qui essaient de se défendre. Le repos et la nourriture font de vous un nouvel homme : vous regagnez jusqu'à 4 points

d'ENDURANCE (sans toutefois dépasser votre total de départ).  
Rendez-vous au [197](#).

### 376

Ishkao se matérialise dans l'air. Quand il aperçoit la créature, une profonde consternation se peint sur son visage lunaire, et c'est avec un gémissement plaintif qu'il s'élance à l'attaque. Quelques secondes plus tard, le Polyglèbe explose en une gerbe d'éclairs aveuglante, et la déflagration est si forte que vous croyez perdre l'ouïe. Quand le silence retombe, la créature de feu a disparu, mais le brave Ishkao également... Il ne subsiste comme trace de son existence qu'un peu d'argent fondu au creux de votre main : les vestiges de la Broche... Rayez cette dernière de votre **Feuille d'Aventure** et rendez-vous au [245](#).



### 377

Vous vous mettez en route, ne sachant pas trop comment poursuivre votre aventure. Il fait lourd, l'air est chargé d'humidité, et vous êtes vite en nage. Quand vous vous arrêtez pour vous reposer, vous vous rendez compte que vous avez des frissons ; bientôt, vous êtes pris de nausées et la tête vous tourne horriblement. Une violente douleur se manifeste dans votre poitrine et vous sentez la fièvre monter. Vous mourez en quelques heures, dévoré par une maladie inconnue, seul et loin de chez vous.

## 378

Vous éclusez gaillardement quelques godets de bière de riz : une fois les deux ou trois premiers avalés, vous trouvez presque le brevage gouleyant... Les brigands préparent leur attaque du lendemain, dirigée contre un sorcier qui vit en ermite, et dont la retraite abriterait de nombreux objets magiques. Portez-vous un Tatouage ? En ce cas, rendez-vous au [196](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [275](#).

## 379

Quand vous atteignez le quartier portuaire de la ville, vous apercevez un jet d'eau qui jaillit soudain au milieu des ruines puis retombe. Vous approchez de l'endroit et le jet gicle à nouveau, vous aspergeant d'eau salée. En regardant de plus près, vous voyez que la source de ce geyser a été construite de main d'homme, puisqu'il s'agit d'un trou rond entouré de pierres jointes par du mortier ; au fond du trou, vous entendez des vagues s'écraser bruyamment, et juste à côté se trouve une grille métallique, à laquelle est solidement attachée une corde. Ça et là, des vêtements mouillés sont jetés en désordre. Vous déduisez que le jet d'eau se forme chaque fois que de grosses vagues déferlent dans la grotte et éclatent si fort contre la pierre que l'impact les refoule en geyser vers le haut. Vous sondez avec attention le trou obscur du regard, quand une voix geignarde vous fait sursauter : « Les rats quittent enfin le navire... ce sont toujours eux les derniers ! Mais pourquoi partir ? Il y a plein de place pour jouer, ici ! » Derrière vous se dresse un cavalier à la peau multicolore, monté sur un cheval superbe ; l'homme se tient bouche cousue et vous vous rendez compte avec stupeur que c'est en fait de la gueule du cheval que sortent les paroles ! La créature fouette l'air de sa queue argentée et s'éloigne en trottant. Qu'allez-vous faire ?

Lui courir après

Rendez-vous au [97](#)

Descendre le long du conduit de pierre en vous retenant à la corde par mesure de sécurité

Rendez-vous au [288](#)

Gagner la digue

Rendez-vous au [10](#)

### **380**

Vous sentez une douce chaleur vous taquiner la pulpe des doigts puis une boule de feu se forme à la pointe de vos ongles. Feyor décoche un jet de flammes ; d'un index désinvolte, vous propulsez votre boule de feu. Les deux sortilèges se heurtent avec une explosion très violente mais qui se dissipe presque aussitôt, ne laissant pour toute trace que de légers serpentins de fumée. Feyor panique et se met à hurler, puis il jette à nouveau les bras devant lui et, malgré la distance, vous voyez que son visage est déformé par l'effort qu'il est en train de fournir pour préparer un autre sortilège. En quelques secondes à peine, deux globes violacés se forment dans ses mains. Vous devez réagir vite, à quel sortilège voulez-vous recourir maintenant ?

Baopo

Rendez-vous au [57](#)

Tiao-Teh

Rendez-vous au [276](#)

Biantäi

Rendez-vous au [140](#)

Shangsuo

Rendez-vous au [308](#)

### **381**

Vous vous sentez soudain horriblement lourd, comme si une chape de plomb s'abattait sur vos épaules, et vous comprenez avec effroi que l'épée du marchand d'esclaves a une lame empoisonnée ! Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et vous vous évanouissez. Quand vous revenez à vous, toutes vos articulations vous brûlent. D'épaisses lanières de cuir entravent vos poignets et vos affaires ont été confisquées. Vous êtes coincé dans une

petite cage en bois, dans une maison délabrée de Dieu sait quel lugubre patelin. Un escogriffe au teint cireux, coiffé d'un prétentieux haut-de-forme, est planté devant la cage et vous toise du haut de sa maigre carcasse. De toute évidence, c'est le marchand d'esclaves. Si vous demandez à être relâché, rendez-vous au [167](#). Si vous attendez que la nuit tombe pour essayer de vous enfuir, rendez-vous au [58](#).



## 382

La forêt débouche sur une clairière au milieu de laquelle s'ouvre une vaste fosse d'au moins vingt mètres de diamètre. Toutes sortes d'immondices sont entassés là : de vieilles carcasses d'animaux, des meubles, des roues, des sacs de grains, de la nourriture en décomposition et autres substances inidentifiables, et une odeur insupportable s'élève de ce dépotoir noir de mouches bien grasses. Un énorme monstre flotte au-dessus de cette fosse (si vous venez de vous libérer des serres d'un monstre ailé, c'est de lui qu'il s'agit) ; son estomac est si gonflé et tendu qu'on dirait un ballon tandis que ses pattes et sa tête évoquent celle d'une volaille rachitique. La créature bat fébrilement des ailes pour rester suspendues dans l'air, et ce mouvement fait onduler sa peau épaisse et grasse. Dès qu'elle vous aperçoit, elle fond droit sur vous.

**BÊTE DE SHÉHEL HABILITÉ : 6 ENDURANCE: 14**

N'oubliez pas que si vous vous battez sans épée, votre **HABILITÉ** est handicapée de 4 points pour toute la durée du combat ! Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [218](#).

### 383

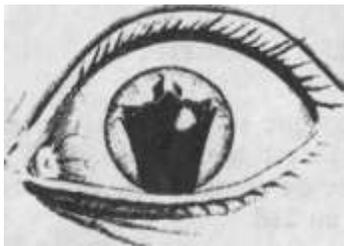
Marzaï envoie ses plus fidèles lieutenants dans d'autres villages pour parler aux paysans et vous emmène avec lui. Vous passez les jours suivants à voyager par la campagne, et vos rangs grossissent de rassemblement en rassemblement. Tous vos instants de veille sont consacrés à préparer, organiser, équiper les troupes. Enfin, au terme de plusieurs semaines de travail acharné, votre armée est constituée et prête au combat. Rendez-vous au [216](#).

### 384

La femme fronce les sourcils et vous examine d'un œil soupçonneux. Si vous avez une blessure argentée au bras, ou si vous portez une épée ou un havre-sac, rendez-vous au [103](#) ; sinon, rendez-vous au [172](#).

### 385

Un des bandits parvient à éviter votre attaque et referme ses bras autour de votre cou. Horreur et abjection ! Vous sentez sa chair de mutant fusionner avec la vôtre... Bientôt, les autres bandits mutants se joignent à la partie et vous finissez déchiqueté à coups de dents et d'ongles.



### 386

Comme vous foncez vers le village, un immense Dragon ailé surgit de derrière les rangs de Feyor et s'élève dans le ciel : le Stymarrak ! Il fonce droit sur vous et vos hommes, décochant des éclairs d'énergie qui carbonisent instantanément tous ceux qu'il touche. Avec horreur, vous apercevez maintenant des centaines

et des centaines de petites créatures violacées et grouillantes, semblables à des sangsues, qui tombent en pluie des flancs du monstre. Paniqué, vous portez les yeux vers la rivière du village : le Prophète Assis apparaît soudain, avançant à gué dans l'eau suivi d'une foule innombrable et compacte de Krakuls... Crédas est de retour avec ses troupes ! Les créatures des marais déferlent sur la berge et attaquent les soldats de Feyor, tandis que le Prophète Assis s'apprête à affronter le Sty-marrak. Les deux créatures magiques s'engagent dans un combat forcené, qui les conduit peu à peu au pied de la tour. Avez-vous le Manuscrit Détrempé en votre possession ? En ce cas, rendez-vous au [224](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [11](#).

### 387

Votre adversaire titube et s'affaisse au sol. Il est encore en vie, mais une force intérieure vous retient de l'achever, et vous vous contentez de ramasser son gourdin à piquants métalliques pour être sûr qu'il ne sera plus utilisé à mauvais escient. Si vous quittez le bois au plus vite, rendez-vous au [239](#). Si vous continuez à avancer entre les arbres, rendez-vous au [180](#).

### 388

Le chef des bandits relève un sourcil en accent circonflexe : « Qu'est-ce que tu me chantes là? Comment peut-on ne pas savoir qui on est ? » s'exclame-t-il en vous toisant de la tête aux pieds. Si vous avez une blessure argentée au bras, rendez-vous au [123](#). Sinon, préférez-vous répondre que vous venez d'une île en mer (rendez-vous au [168](#)), ou que vous avez perdu la mémoire (rendez-vous au [225](#)) ?

### 389

Vous reprenez lentement connaissance. A mesure que le voile qui obstrue votre vue se dissipe, vous entendez de plus en plus nettement des incantations. Vous distinguez un plafond de pierre, éclairé par un immense lustre où brûlent près de mille cierges. Au prix d'un douloureux effort, vous relevez la tête et



**389** *Vous relevez la tête et votre regard rencontre celui de personnages solennels.*

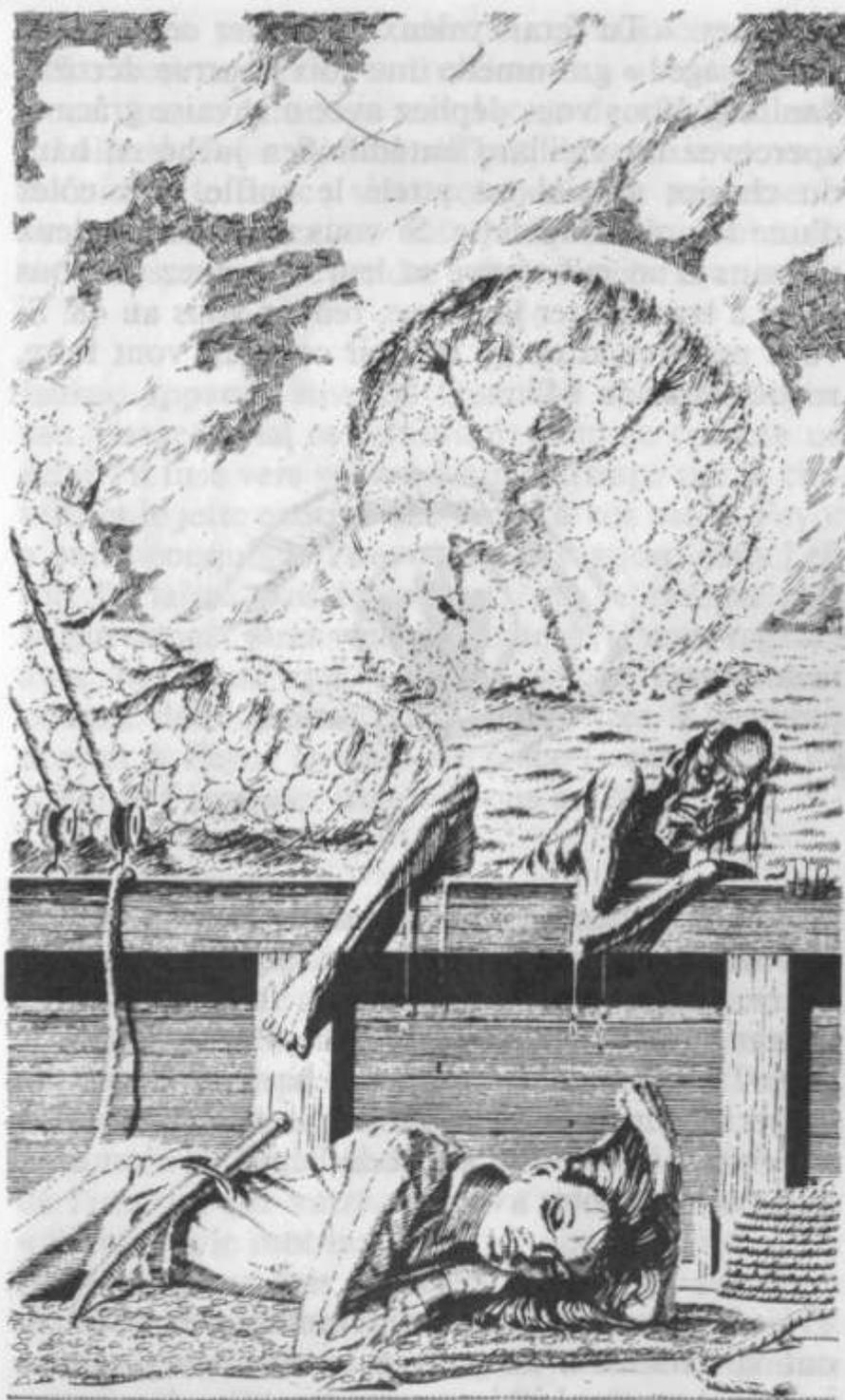
vos yeux rencontrent alors ceux d'une centaine de personnages solennels qui ont tous les yeux rivés sur vous. A leur tête se tiennent votre oncle et son prêtre, Panurge, au profil de faucon. Sans ciller, la congrégation poursuit sa lente mélodie. Vos membres sont toujours engourdis, votre tête retombe lourdement sur l'oreiller et vous n'avez pas la force d'émettre un seul son. Pendant que leurs incantations vous endorment à nouveau, vous voyez les personnages se fondre en une seule silhouette... Si vous avez un éclat de verre dans la joue, rendez-vous au [40](#), et si vos oreilles bourdonnent, rendez-vous au [71](#). Si vous ne vous trouvez dans aucun de ces deux cas, rendez-vous au [116](#).

### 390

Vous vous élancez dans l'obscurité, en essayant de ne pas trébucher sur le sol raviné. Lancez un dé et inscrivez le nombre obtenu, puis rendez-vous au [170](#).

### 391

Vous sortez le petit Boqal et remarquez alors que le Dragon-Mouche que vous aviez aperçu plus tôt plane toujours en cercle autour de vous. Quand vous retirez le couvercle du Bocal, la créature descend de quelques mètres, attirée par la forte odeur d'orange. Une idée germe subitement dans votre esprit. Sans perdre une seconde, vous tartinez le crâne chauve de la statue avec la pâte sucrée et attendez. Les Krakuls se remettent à avancer, sentant vaguement qu'un danger menace leur Idole. Et soudain, dans un bruissement d'ailes, l'air se remplit de Dragon-Mouches qui affluent vers la statue du Prophète Assis. Ils se ruent goulûment sur le concentré d'oranges sans vous accorder la moindre attention, et vous profitez qu'ils soient occupés à se gaver pour rassembler leurs longs fils soyeux et les attacher solidement aux bras de la statue. Repus, les Dragon-Mouches veulent s'envoler pour aller digérer ailleurs, mais ils se retrouvent retenus par la statue. Avec des croassements guerriers, les Krakuls passent alors à l'attaque, semant la



392 *La sphère se dégonfle, un fou furieux en sort et se jette sur vous en hurlant.*

panique parmi les Dragon-Mouches : battant désespérément des ailes, ces derniers font osciller l'Idole ; bientôt elle décolle de quelques millimètres et, quand enfin ils parviennent à l'arracher de la boue pour s'envoler au loin, vous vous agrippez au bras de pierre. La statue s'élève au-dessus de l'océan de Krakuls qui croassent avec colère et désespoir ; vous gagnez en altitude et peu à peu le bruissement d'ailes couvre les cris des Krakuls. Votre insolite convoi survole maintenant la forêt. Rendez-vous au [206](#).

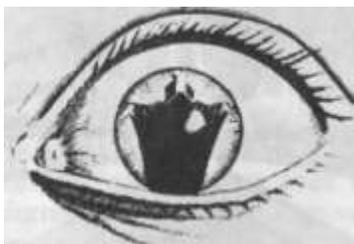
### 392

La sphère rebondit contre la coque, suivie de près par une autre. Vous attaquez la première bulle à grands coups d'épée, et sentez alors votre lame déchirer une membrane souple. La sphère se dégonfle en laissant s'échapper un souffle putride, et un fou furieux en sort et se jette sur vous en hurlant.

CRIMINEL FOU HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 5 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [34](#).

### 393

Vous vous réveillez en sursaut sous le coup de langue râpeux d'un grand buffle couvert de mouches. « Tu ferais mieux de retirer cette chose du passage ! » grommelle une voix bourrue derrière l'animal. Vous vous déployez avec mauvaise grâce et apercevez un vieillard antédiluvien juché en haut du chariot auquel est attelé le buffle, aux côtés d'une femme rondelette. Si vous regardez les deux paysans d'un œil sévère et leur ordonnez de vous aider à transporter la statue, rendez-vous au [48](#). Si vous préférez attendre de voir ce qu'ils vont faire, rendez-vous au [143](#).



### 394

Soudain, un des hommes vous attrape par-derrière et vous sentez le métal froid de son épée peser sur votre gorge. « Qu'allons-nous faire de lui ? » demande le chef, Sméridova. « Tranche-lui la gorge ! » crie une femme avec hargne. Sans vous laisser le temps d'une seule parole de protestation, le brigand vous passe au fil de l'épée, et c'est ainsi que s'achève votre aventure.

### 395

Trois hommes avancent prudemment vers vous ; ils ont vu comment vous avez trucidé leurs compagnons et ne veulent pas prendre trop de risques. Bizarrement, ils battent en retraite à peine arrivés assez près pour vous attaquer. Vous comprenez hélas trop tard qu'ils se livraient là à une diversion pour donner le temps aux autres de charger leurs arbalètes. Trois flèches sifflent dans l'air et vous déchirent le flanc ; vous tombez à la renverse et vous vous tordez au sol quelques douloureuses secondes, avant de rendre votre dernier soupir.

### 396

Ishkao apparaît aussitôt. Quand il aperçoit Feyor, son visage jovial se rembrunit ; rapide comme un éclair, il fuse vers votre cousin, l'attrape par la cheville et le jette comme une loque à vos pieds. Feyor a enfin conquis le Pouvoir de Mutation, mais l'effort l'a laissé sans forces, et il ne représente plus aucun danger pour vous. Silencieux, il vous regarde avec des yeux qui, vous le savez, ressemblent comme deux gouttes d'eau aux vôtres. Allez-vous donner à Feyor le coup de grâce (rendez-vous au [219](#)), ou l'épargner (rendez-vous au [264](#)) ?

### 397

Tandis que le Centaure continue son babillage prolifique, vous approchez et vous lui effleurez délicatement le flanc du bout des doigts. Vous ressentez alors un picotement et vous prenez conscience de percevoir la magie qui anime cette créature. Mieux encore : vous comprenez cette magie. Vous venez d'acquérir le Pouvoir de Mutation - n'oubliez pas de l'inscrire sur votre **Feuille d'Aventure** ainsi que « Biantäi », le mot magique qui vous permettra d'y recourir. Vous êtes tellement concentré sur votre découverte que vous ne vous apercevez pas tout de suite que le Centaure a pris peur et s'est éloigné au grand galop. Il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers la mer : rendez-vous au [175](#).

### 398

Vous n'avez même pas le temps de vous battre : à peine faites-vous mine de bouger que les bandits dégainent leurs épées et se jettent sur vous. Une demi-douzaine de lames acérées vous transpercent et vous succombez rapidement, noyé dans votre sang.

### 399

La jungle est très dense et vous devez vous tailler un chemin à coups d'épée entre les lianes et les plantes rampantes, ce qui est exténuant : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous balayez de la main une vrille poisseuse, mais elle vous colle au bras. Vous voulez vous dégager, mais brusquement la vrille se rétracte vers les frondaisons en vous entraînant avec elle, et quand vous arrivez enfin à vous libérer, vous êtes à une hauteur trop grande pour pouvoir lâcher prise sans risque. Vous relevez la tête pour voir à quelle plante se rattache la vrille -en fait de vrille, c'est un des tentacules d'un redoutable Rat-Raignée, qui salive d'avance en vous attirant vers l'une de ses multiples bouches ! Un filet de bave coule le long du tentacule et va bientôt vous atteindre. Qu'allez-vous faire ?



399 *Le filet de bave d'un Rat-Rainée coule le long du tentacule qui vous retient.*

Sauter et essayer d'attraper une liane au vol Rendez-vous au [104](#)

Rappelez un mot magique des tréfonds de votre mémoire  
Rendez-vous au [5](#)

Faire appel à Ishkao Rendez-vous au [248](#)

## 400

Vous attrapez la table par un bord et vous la renversez ; le globe se détache et tombe au sol, où il explose en menus débris. Un éclat de verre se plante dans votre joue et vous portez la main au visage pour le retirer, mais à ce moment-là deux mains puissantes vous attrapent par les épaules et vous traînent hors de la pièce, malgré vos cris stridents. « Tout doux, petit ! murmure Panurge, le prêtre du roi. Tu vas venir avec moi... » Il grommelle un mot incompréhensible et vous effleure la tempe. Vous vous évanouissez. Rendez-vous au [389](#).

