

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Mark Smith

Le Peuple Maudit



ALFANCO EN NI PACU TA DE CODORNO



1. le Bourgello
2. la léproserie
3. la chloelle
4. le palais du Sussevain
5. la place du Grand-Chêne
6. la bibliothèque
7. la villa de Melmelo
8. la forteresse de Grand
9. la tour de la Sentinelle
10. l'ouberge du Temple Inferieur
11. le quai des Tartares
12. l'ouberge de l'Angaille d'argent

Mark Smith

Le Peuple Maudit

Destins/3

traduit de l'anglais par Yannick Surcouf

illustrations de terry oakes

gallimard

Feuille d'aventure

COMPÉTENCES (Choisissez-en quatre)

POINTS DE VIE

Total de départ

--

ÉQUIPEMENT (maximum 8)

NOTES ET MOTS DE PASSE

--

ARGENT

--

Règles du jeu

Il vous suffit de feuilleter ce livre pour vous apercevoir que le texte est découpé en paragraphes numérotés. Si vous lisiez ces paragraphes dans leur ordre numérique, votre aventure n'aurait aucun sens. Un Livre dont vous êtes le Héros ne se lit pas comme un livre habituel, page par page, mais en suivant un parcours numéroté, de paragraphe en paragraphe, à partir du paragraphe numéro 1. A la fin d'un paragraphe, vous lirez « rendez-vous » (suivi d'un numéro) : vous devez poursuivre votre lecture au paragraphe qui porte ce numéro. Par ailleurs, quand on vous signale que votre aventure est terminée, c'est synonyme de mort ou d'emprisonnement mettant brutalement fin au périple de votre héros... Mais rien ne vous empêche de jouer une nouvelle partie et de recommencer votre quête.

Portrait du Héros

Ce livre est un jeu : vous ne vous contenterez pas de le lire, vous y participerez. Muni d'un crayon et d'une gomme, vous allez vous glisser dans la peau d'un héros de légende pour prendre les décisions dont son destin dépendra. Pour ce faire, deux possibilités s'offrent à vous :

- Créer votre héros. Si vous optez pour cette première solution, poursuivez la Lecture des règles du jeu. Vous prendrez ainsi connaissance des informations dont vous disposez au départ de votre quête et dont vous devrez prendre note sur la *Feuille d'Aventure*, page 6.
- Adopter un des héros préétablis de la liste que vous trouverez pages 13-14. Avant d'achever la lecture des règles

du jeu, vous inscrirez sur la *Feuille d'Aventure* les renseignements concernant ce personnage,

Quel que soit votre choix, votre héros sera toujours caractérisé par son total de POINTS DE VIE, ses compétences, l'équipement qu'il transporte, l'argent qu'il possède et les mots de passe que vous découvrirez pendant sa quête.

Attention : le hasard n'intervient jamais dans la vie de votre héros. Le déroulement de l'aventure dépend de vos choix et d'eux seulement : pas le moindre lancer de dé pour choisir à votre place !

Points de Vie

Au départ de l'aventure, votre héros est un homme en pleine forme. Mais prenez garde ! La quête que vous allez entreprendre en sa compagnie est périlleuse et vous aurez, n'en doutez pas, maints obstacles à surmonter et de nombreux ennemis à combattre. S'il est blessé (vous en serez informé au cours de votre lecture), votre héros perdra des POINTS DE VIE et il périra si son total de POINTS DE VIE tombe à zéro. En revanche, s'il trouve un moyen de soigner ses blessures (là encore, le texte vous en avertira), votre héros récupérera des POINTS DE VIE, à condition de ne jamais dépasser le total dont il dispose au départ de l'aventure. Ce total est de 10 points si vous avez choisi de créer votre héros.

Compétences

les compétences de votre héros - vous devez en sélectionner quatre si vous le créez - influenceront sur vos choix au cours de l'aventure et , de ce fait, sur vos chances d'accomplir des actes dont dépendra son destin.

Agilité : cette compétence exprime l'aptitude à exécuter des actions exigeant de la souplesse, de la rapidité et de la vivacité. Parmi ces actions peut figurer le fait de réaliser une prouesse acrobatique, de se hisser le long d'un mur, de franchir un obstacle d'un bond, etc.

Astuce : la vivacité d'esprit de votre héros lui permettra de se sortir de situations embarrassantes ou périlleuses, ce qui est parfois bien utile !

Combat à mains nues : coups de poing, coups de pied, clefs d'étranglement. Doté de cette compétence, le corps de votre héros sera une arme redoutable.

Connaissance de la mythologie : en faisant appel à cette compétence, votre héros tirera profit de sa connaissance des légendes, ce qui lui donne le moyen de lutter contre les créatures surnaturelles, Il saura, par exemple, qu'il faut utiliser de l'ail pour éloigner les vampires, ou des balles d'argent pour tuer les loups-garous»

Escrime : s'il possède cette compétence, votre héros sera une fine lame. Bretteur efficace, il aimera se battre à l'épée et il sera doué d'une disposition innée pour le maniement de cette arme qui ne l'abandonne jamais.

Loi des rues: cette compétence enrichira les connaissances de votre héros en ce qui concerne les us et coutumes des hommes qui, par choix ou par nécessité, survivent dans la jungle des villes.

Navigation : votre héros sera un marin accompli n'ignorant rien de la vie en haute mer. Il sera capable de manier toutes sortes d'embarcations, depuis le petit canot à rames jusqu'au trois-mâts.

Protection magique : cette compétence confère des pouvoirs magiques dans la mesure où elle permet de bénéficier de défenses contre le danger. Au cours du jeu, la concrétisation la plus subtile de cette protection surnaturelle permettra à votre héros de compter sur une chance exceptionnelle. Il faut avoir une amulette magique pour la mettre en œuvre.

Roublardise : doué de cette compétence, votre héros saura faire preuve de toutes les qualités du voleur à la tire, ce qui lui permettra de forcer une serrure, se faufiler dans l'ombre sans être vu, dérober quelque chose ou disparaître à la vitesse de l'éclair.

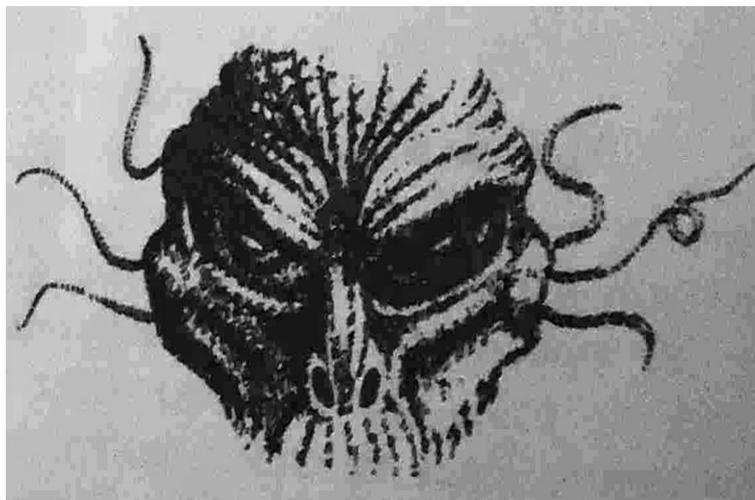
Sortilèges: cette compétence reflète l'aptitude de votre héros à mener une action ou à exercer une influence magique. Son bâton magique lui permettra de créer des illusions, contrôler les éléments, invoquer les forces surnaturelles.

Survie: s'il est en mesure d'employer cette compétence, votre héros possède des connaissances qui amélioreront considérablement ses chances de survie dans une nature hostile.

Tir : grâce à cette compétence, votre héros sera un expert dans le maniement des armes à feu et il sera capable d'atteindre de petites cibles avec une incroyable précision. Il doit, bien sûr, posséder une arme à feu.

Au cours du jeu, certains paragraphes permettront à votre héros d'employer une de ces compétences. Si vous avez à choisir entre plusieurs compétences, sélectionnez celle qui vous semble convenir le mieux à la situation dans laquelle se

trouve votre héros. Attention : sauf en certaines circonstances précisées dans le texte, votre héros ne peut pas changer de compétences ni en avoir plus de quatre, mais il peut en perdre l'usage.

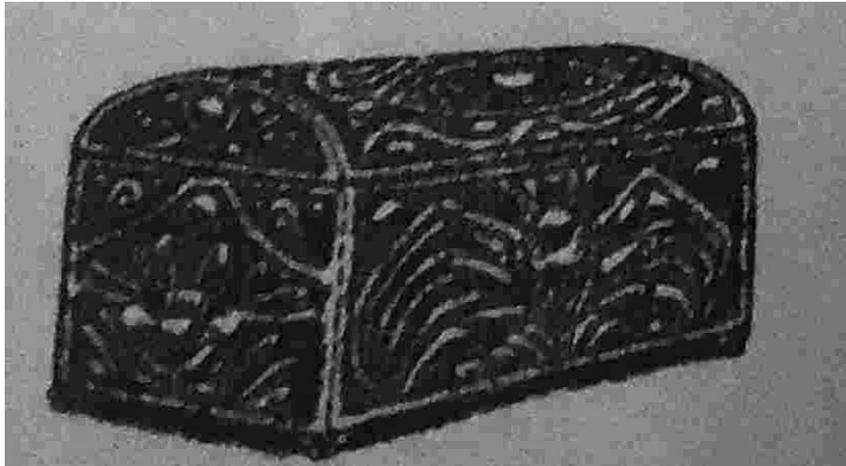


Équipement et argent

Au cours de sa quête, chaque fois que votre héros trouvera un objet, inscrivez-le sur la *Feuille d'Aventure* sur la liste de votre équipement. Votre héros pourra transporter un maximum de huit objets. Si à n'importe quel moment du jeu, vous souhaitez abandonner un objet, il vous suffira de le supprimer de la *Feuille d'Aventure*. L'équipement avec lequel votre héros se met en quête dépend de ses compétences. Sur la *Feuille d'Aventure*, inscrivez une amulette magique s'il bénéficie de la compétence de Protection magique, un bâton magique s'il a la compétence de lancer des Sortilèges, une épée au cas où il serait doué pour l'Escrime et une arme à feu s'il a des compétences au Tir. D'autre part, si vous créez votre héros, il possède 10 pièces d'or au départ de l'aventure et, bien sûr, 10 POINTS DE VIE.

Mots de passe et notes

A des moments clefs de votre quête, vous pourrez recueillir des mots de passe. Vous devrez inscrire chaque mot de passe que vous trouverez sur la *Feuille d'Aventure*. Vous obtiendrez également dans 1e texte d'autres renseignements utiles. Si vous souhaitez les consigner, utilisez la case Notes qui figure au bas de la *Feuille d'Aventure*.



HEROS PREETABLIS

Le Cabaliste

Vous parcourez le monde depuis votre plus jeune âge pour parfaire vos connaissances magiques. Le moment est venu de mettre votre savoir en pratique.

POINTS DE VIE : 10

Compétences : Connaissance de la mythologie, Navigation, Protection magique et Sortilèges. Équipement : une amulette et un bâton magiques.

Argent : 10 pièces d'or.

Le Prêtre

Vous avez su préserver avec fierté les traditions sacrées de votre peuple. A présent, votre sagesse permettra peut-être de sauver les vôtres des persécutions dont ils font l'objet. POINTS DE VIE : 10

Compétences : Agilité, Connaissance de la mythologie, Combat à mains nues et Protection magique. Équipement : une amulette magique.

Le Truand

Votre ambition et votre intransigeance, liées à une bonne dose de cruauté, ont fait de vous un des chefs respectés du monde interlope de Godorno. POINTS DE VIE : 10

Compétences : Escrime, Navigation, Roublardise et tir

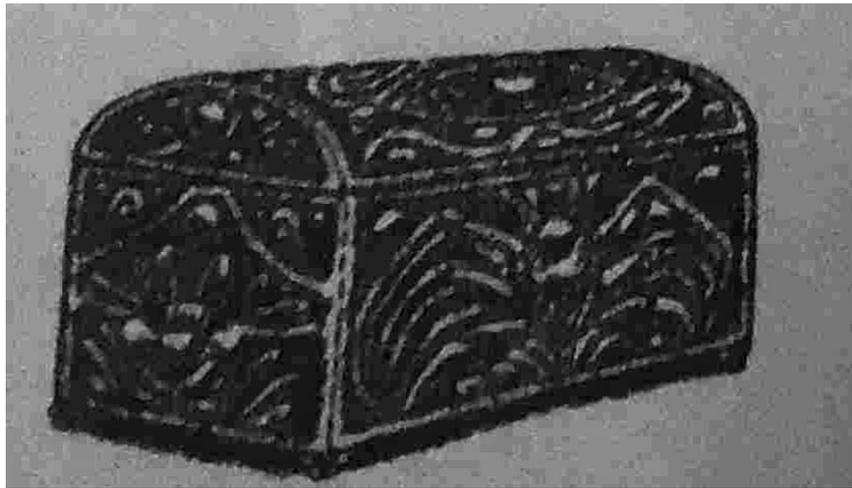
Équipement : une épée et une arme à feu Argent : 20 pièces d'or.

Le Vengeur

Vous avez juré de consacrer votre vie à la défense des déshérités. Vous vous trouvez partout où règne l'injustice.

POINTS DE VIE : 10

Compétences: Agilité, Combat à mains nues, Escrime et Loi des rues. Équipement : une épée. Argent : 10 pièces d'or.



Prologue

Votre situation est très précaire, mais vous ne vous abaissez pas à mendier et vous êtes à la recherche d'un emploi. Chaque jour, des centaines d'hommes comme vous se massent, remplis d'espoir, à l'entrée des riches palais qui bordent les canaux. D'autres rejoignent les caravanes marchandes et s'engagent comme gardiens ou comme guides. Ceux qui n'ont pas la chance de connaître un métier doivent se résoudre à grossir les rangs des rameurs de la flotte et à mener une existence de galérien, proche de l'esclavage. Au fond de vous-même, vous savez bien que votre destin, le destin d'un Habram, n'est pas de finir ainsi. Vous avez longtemps travaillé à acquérir vos connaissances et, dans votre peuple, vous surpassez tout le monde. Mais il vous reste à donner un sens à votre existence et à mettre cette science en pratique pour le plus grand bien de l'humanité. Godorno est une cité dépravée où les Habrams sont indésirables. Votre peuple est devenu riche à force de travail et sa réussite est jalouée. De plus en plus, les vôtres sont traités de voleurs et d'usuriers. Le suzerain de Godorno attise à dessein le mécontentement des foules. Ceux qui osent s'opposer ouvertement à son règne despotique disparaissent sans laisser de traces et ces disparitions sont toujours mises sur le compte des Habrams. Les terres qu'il vend aux AUSTRASIENS POUR assouvir ses besoins personnels ont provoqué des disettes et, là encore, les Habrams sont tenus pour responsables de la misère du peuple. Les vôtres sont hais et, bientôt, ils ne pourront plus se promener dans les rues. Accablés de tous les maux, les Habrams grossissent les rangs des esclaves et la plupart finissent leur vie comme des bêtes de somme croulant sous les caisses d'épices et les balles de soie. En deux siècles, Godorno est devenue synonyme de décadence et de luxure. Partout dans la ville se dressent les statues du lion ailé, l'insigne des premières légions qui ont bâti la cité, mais le fier animal est maintenant le symbole de la corruption et du mal. Rendez-vous au 1.



1

Ce n'est pas en demeurant cloîtré dans le taudis qui vous sert de demeure que votre situation pourra s'améliorer. Vous poussez doucement la porte de votre mesure. Le bois vermoulu proteste et l'huis s'écroule soudain. Il n'y a plus rien à faire. Vous enjambez les planches pourries et vous vous engagez dans la rue du Cuivre. A peine vous êtes-vous éloigné de quelques pas qu'un rôdeur se faufile dans votre maison. Vous le laissez faire avec un sourire désabusé. Tous vos biens sont dans votre sac et il ne trouvera qu'une paille et de la vaisselle ébréchée. Vous arpentez les pavés gris quand un jeune garçon dégingandé à la mine blafarde vous crache au visage.

- Sale Habram ! éructe-t-il d'un air méprisant. Il s'efforce d'adopter les manières hautaines des riches riverains, mais ses

vêtements élimés trahissent sa condition. Son père est tout au plus un tanneur ou un petit commerçant. Toutes ces années passées à Godorno vous ont appris à ignorer de telles insultes. Si, malgré tout, vous ne pouvez plus supporter son attitude, rendez-vous au [33](#). Si vous passez votre chemin sans réagir, rendez-vous au [48](#).

2

Vous courez à perdre haleine et vous distancez peu à peu vos poursuivants. Le jeune garçon demeure cependant sur vos talons. Vous débouchez sur la grand-place, noire de monde et vous vous fondez dans la foule. Un gigantesque chêne fossilisé au tronc noueux et recouvert de mousse domine la place du haut de ses trente mètres. Un autel recouvert d'offrandes est dressé à la base de l'arbre. Un crieur public se tient près de l'autel. Il porte le traditionnel tabard noir et or de sa charge et déroule un parchemin, attendant que la foule assemblée fasse silence. Un garde de l'Ordre Noir, la milice du suzerain de Godorno raccompagne. Vous vous frayez un chemin entre les badauds pour entendre sa déclaration. Rendez-vous au [254](#).

3

Avec le crépuscule, le ciel se couvre et l'orage gronde au loin. Vous quittez la route pour aller chercher refuge dans un bosquet, mais il n'est pas dit que vous passerez la nuit sur une litière de feuilles. Vous découvrez, cachée derrière les arbres* une ferme abandonnée, flanquée d'un puits. Le toit semble en bon état et, malgré l'absence de portes et de fenêtres, vous serez à l'abri de la pluie. La présence du puits est encore de meilleur augure : vous avez quitté Godorno en toute hâte, sans vivres, et vous avez voyagé tout le jour sans pouvoir vous désaltérer. Vous vous précipitez vers la margelle et vous buvez jusqu'à plus soif. La chaumière est vide et vous ne découvrez aucun signe d'une récente occupation humaine ou animale. Épuisé par tous les événements de cette journée, vous vous allongez à même le sol

pour sombrer rapidement dans le sommeil. Le lendemain, vous vous réveillez tard, nauséux et brûlant de fièvre.

Peut-être avez-vous subi une insolation lors de votre fuite éperdue de la veille ? L'eau du puits était peut-être empoisonnée. Elle vous a pourtant semblé délectable quand vous avez éteint votre soif, Quelles que soient les raisons du mal, il n'en est pas moins présent, et vous frissonnez, tremblant de fièvre. Vous perdez la notion des heures pour vous enfoncer dans un cauchemar hanté de visions délirantes. De temps à autre, vous quittez la chaumière en rampant, à la recherche de nourriture avalant tout ce qui vous semble comestible. Combien de jours dura cette fièvre? Vous ne sauriez le dire. Vous perdez 2 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [15](#).

4

La voie qui conduit à la place du Grand Arbre a été rebaptisée l'avenue des Crânes. Des poteaux sont érigés à intervalles réguliers et des cages de fer y sont suspendues. Vous réprimez un haut-le-cœur horrifié en voyant qu'elles contiennent les cadavres de vos compatriotes. L'odeur est effroyable et des nuées de mouches vrombissent autour des cages. L'écho d'une cloche et les grincements sinistres d'une carriole résonnent dans la rue.

- Sortez vos morts ! Sortez vos morts ! clame une voix aux accents douloureux. La peste s'est abattue sur la ville, frappant les riches comme les pauvres. Aucun doute que votre peuple doit encore être rendu responsable de ce fléau. Partout régne la désolation et la mort. Les rues ne sont plus entretenues et les



4 Vous constatez avec horreur que les cages de fer

immondices qui volent au vent achèvent de donner à la ville un caractère d'apocalypse. La population erre, le regard vide, hébété, comme après un cataclysme. Les soldats sillonnent la ville mais, manifestement, ils ont d'autres préoccupations que de donner la chasse aux Habrams. La chaleur accablante soulève des miasmes fétides. Vous retrouvez votre mesure. Il va falloir entrer en contact avec les membres de votre communauté qui ont échappé aux rafles et prendre connaissance des dernières nouvelles. La porte a disparu : elle a sûrement servi de bois de chauffe. Vous entrez avec prudence, La maison est déserte.

Mais il vous semble avoir entendu des murmures en provenance de la cave. Allez-vous ouvrir la trappe qui y mène (rendez-vous au [61](#)) ou bien frapper d'abord au panneau (rendez-vous au [46](#)) ?

5

Nazia hurle sa fureur et l'air vibre sous ses cris insensés quand elle vous voit revenir à la charge. La lutte reprend, terrifiante et implacable, la lame de jade de votre épée débitant les tentacules du monstre qui réplique chaque fois avec une violence incroyable. Votre sang se mêle aux humeurs écoeurantes qui suintent des blessures de la bête et vous remarquez pour la première fois un autre sentiment que la haine dans son regard abject. Vous pouvez lire la peur et la certitude qu'elle vit ses derniers instants. Nazia ne périra pas sans vous avoir détruit. Vous perdez 9 POINTS DE VIE, sauf si vous bénéficiez d'une Protection magique, auquel cas vous ne perdez que 6 POINTS DE VIE. Si vous survivez, rendez-vous au [416](#). Sinon, rendez-vous au [17](#).

6

Vous consacrez la totalité de la journée à élaborer des plans de bataille avec les divers responsables de la résistance. Le mouvement ne cesse de croître et de nombreux citoyens se sont ralliés à votre cause. Les gens en ont assez des taxes iniques et des brutes qui sèment la terreur dans leurs foyers. En fin d'après-midi, tandis que vous expliquez la stratégie du combat final, un

jeune coursier fait irruption dans la pièce et vous apprend que la maison de Lucie s'est effondrée le matin même. On craint qu'elle ne soit sous les décombres. Si vous allez sur place, rendez-vous au [210](#). Si vous poursuivez votre tâche, rendez-vous au [195](#).

7

Sur le chemin QUI mène à votre rendez-vous, vous remarquez des grappes de fleurs rouges qui flottent à la surface du Canal Circulaire. Intrigué, vous vous penchez davantage et vous constatez avec effroi qu'il s'agit de cœurs humains ! il y en a des centaines qui couvrent la surface, n'attendant plus que la voracité des charognards. Ces cœurs ne peuvent être ceux de vos compatriotes ; ils meurent à petit feu dans des cages de fer et vous n'avez pas eu connaissance de tels sévices pratiqués sur eux. Vous apercevez Lucie, près du jardin aux Statues, mais la charmante jeune femme feint ne pas vous reconnaître et s'éloigne dans la rue. Elle se dirige vers un homme qui tient en laisse un gigantesque lévrier passablement énervé. Lucie préfère ne pas attirer l'attention sur vous, ce qui est très fûté de sa part. Vous allez vous dissimuler à l'abri des regards mais le chien semble avoir repéré votre présence et il aboie dans votre direction. Il se voit déjà dégustant un de vos mollets... Lucie doit avoir un plan pour agir de la sorte. Si vous attendez sur place, rendez-vous au [27](#). Si vous quittez votre cachette pour marcher dans la rue au grand jour, rendez-vous au [39](#).

8

Les brigands vous délestent de tous vos biens et pestent de vous trouver si pauvre.

- il ne vaut même pas la corde pour le pendre, grogne le chef de la bande en vous repoussant d'un coup de pied.

Rayez tout votre or et l'ensemble de vos possessions de votre Feuille d'Aventure. Dans votre malheur vous avez au moins la vie sauve. Heureusement, pendant le reste de votre voyage, le destin se montre plus clément : vous découvrez un sac chargé de victuailles abandonné sur le bord du chemin et, à Bagoa, vous

sympathisez avec des bateliers. D'après eux, la situation dans les campagnes n'est guère meilleure qu'en ville. Vous décidez donc de retourner à Godorno, malgré les dangers qui vous y attendent. Les bateliers vous accueillent à leur bord et se proposent de vous cacher pour la traversée du retour. Bientôt, vous retrouvez les quais de Godorno et les hautes demeures patriciennes qui bordent les canaux. Rendez-vous au [300](#).

9

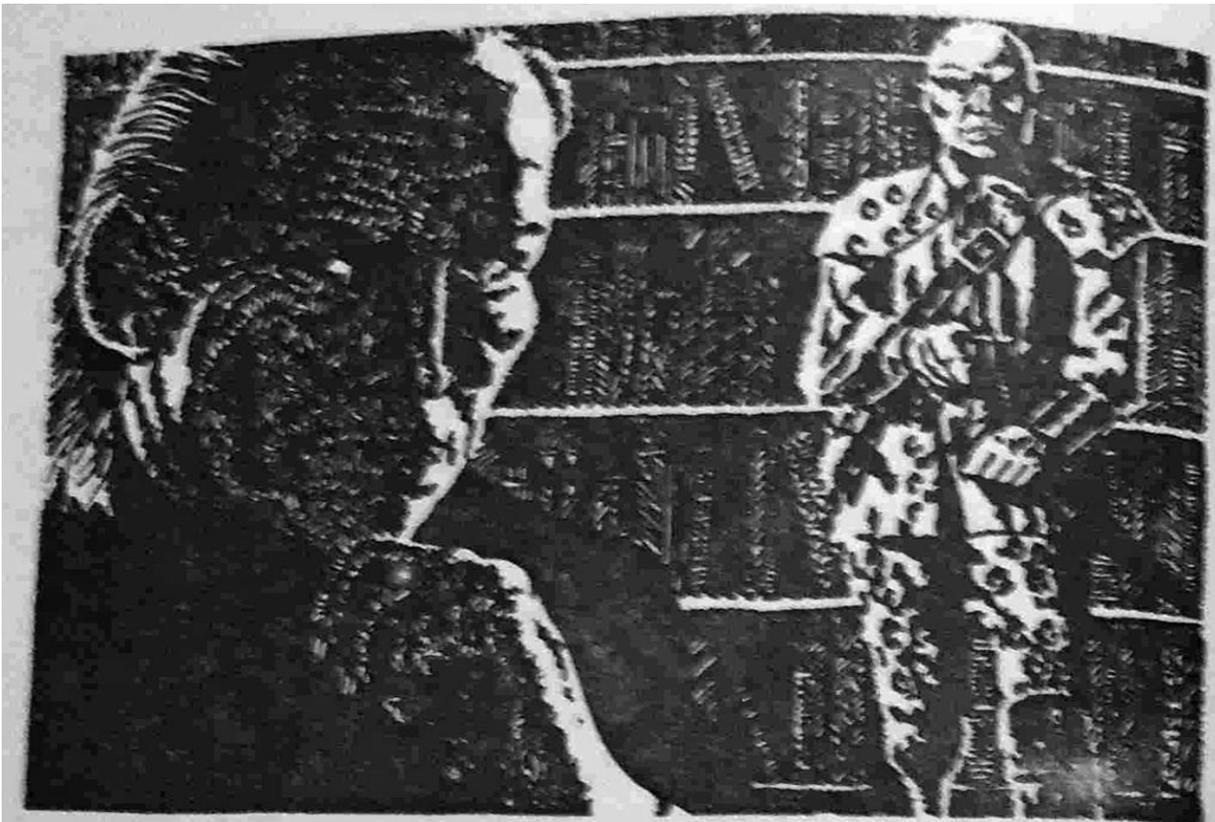
Vous débouchez dans un couloir percé de puits recouverts de grilles. Ce sont les oubliettes. L'endroit est silencieux et une odeur fétide empuantit l'atmosphère. Vous n'osez pas vous pencher sur les puits, ne sachant que trop ce que vous allez y découvrir. La mort plane en ce lieu et, peu à peu, votre raison vacille. Des visions de charniers humains et des visages déformés par la souffrance s'imposent à votre esprit. Vous tentez de reprendre le contrôle de vous-même, focalisant toutes vos pensées sur les survivants, Le bruit d'une masse visqueuse déversée sur le sol s'élève d'un couloir adjacent, Nazia se rapproche, elle réclame votre âme. Comment pourrez-vous affronter ce cauchemar ? Le doute s'installe dans votre esprit mis à mal par l'horreur qui vous environne. Vous n'êtes qu'un pauvre Habram, sur le point de connaître à votre tour la destinée des vôtres. Déjà, une traînée rosâtre s'écoule dans votre couloir. Submergé de terreur, vous prenez la fuite. Rendez-vous au [72](#).

10

Vous prononcez la formule magique et, d'un geste emphatique, vous invoquez les forces occultes pour libérer le sortilège. Un nuage spectral se forme bientôt au centre de la pièce et d'épais rubans de fumée verdâtre se propagent pour emplir cet espace clos. Certes, ce Nuage Toxique empoisonne les serpents, mais vous en subissez également les effets et, pris de violentes nausées, vous basculez sur le sol. Paniques, les serpents vous mordent aussitôt et des centaines de crocs venimeux plongent dans vos chairs. Agité de spasmes convulsifs, vous succomez rapidement au poison. Votre aventure est terminée.

Le guerrier au plumet noir se met en position de combat et vous désigne de son épée. Il semblerait que vous ayez choisi d'affronter le chef. La lame de son épée capture la lumière au point qu'elle semble animée d'une vie propre. Une aura couleur de miel palpite le long de son tranchant. Vous esquivez une première attaque et vous bondissez derrière lui, vous rétablissant d'une roulade. Aussitôt, vous vous ruez avec rage sur son bras et, au terme d'une lutte rapide, vous parvenez à le désarmer. Les autres guerriers s'avancent mais vous brandissez l'épée au-dessus de votre tête en leur hurlant de vous obéir. A votre stupéfaction, ils s'immobilisent et s'alignent sagement devant vous. Le guerrier que vous avez désarmé va prendre une nouvelle arme dans une alcôve avant de rejoindre ses compagnons. Ravi de votre découverte, vous les promenez dans toute la crypte, mais ils s'arrêtent brusquement sur le seuil du caveau. Quoi que vous puissiez faire, ils refusent obstinément de quitter la crypte. Domage... Vous aviez trouvé des recrues de choix. Bien qu'ils ne puissent vous suivre pour attaquer Naztau ils le feraient si jamais le monstre venait rôder aux alentours de ta crypte. Pour faciliter cette rencontre; vous ouvrez grand toutes les issues que vous trouvez autour du tombeau avant de quitter les catacombes. Le lendemain, n'y tenant plus, vous décidez de visiter à nouveau la crypte des Megiddo. L'endroit a été le lieu d'une bataille épique : des projections d'humeurs translucides recouvrent les parois et tapissent le sol tandis qu'une fine poussière verte danse encore dans les airs. Nazia a pulvérisé les Guerriers de Jade mais, s'il faut en croire l'état de la crypte, ils ont infligé une sévère correction au monstre. Notez l'Épée du Guerrier de Jade sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez aussi prendre un de leurs heaumes ornés de plumes. Notez-le si vous voulez le conserver, ainsi que le mot de passe *Hécatombe* avant de vous rendre au [174](#).

Le majordome de Melmelo, un truand d'âge mur à la jambe de bois, vous conduit jusqu'aux appartements de son maître. Cet homme a sans doute été estropié en effectuant un travail pour le compte de Melmelo qui l'a récompensé en lui donnant un travail de tout repos pour ses vieux jours. Vous pénétrez dans une bibliothèque aux étagères de bois précieux, chargées de livres et de bibelots dérobés à la noblesse locale. Melmelo a amassé une fortune considérable et, en dépit de son emplacement, cette villa est la plus belle de toute la ville. Melmelo est un petit homme au regard glacial. il lui manque l'auriculaire de la main gauche et sa chevelure grise est clairsemée. il est vêtu avec simplicité et, d'un seul coup d'oeil, vous comprenez qu'il ne dissimule aucune arme sur lui. Le majordome a quitté la pièce et vous pouvez entendre le claquement de sa jambe de bois sur les dalles du jardin, à l'extérieur.



Il est trop loin pour venir à la rescousse s'il vous prenait l'idée d'agresser son maître. Melmelo est pourtant parfaitement serein, comme si rien ne pouvait lui arriver en ce lieu. Si vous voulez

tirer parti de son apparente faiblesse pour chercher à le tuer, rendez-vous au [258](#). Si vous préférez lui demander s'il connaît un moyen de vaincre Nazia, rendez-vous au [78](#).

13

- Va brûler en enfer, misérable vermine ! hurle le garde. Tu ne tarderas pas à me rejoindre pour avoir refusé ton aide à un brave soldat ! Son visage cramoisi est déformé par la haine et son agressivité semble déteindre sur la masse visqueuse qui gagne en puissance. L'homme se déchire et des plaies ouvertes courent tout le long de son corps. Un pus jaunâtre s'en échappe et se mêle à la chair du monstre. Tétanisé par l'horreur, vous le voyez disparaître, son visage hargneux ayant perdu toute trace d'humanité. Vous détournez le regard, et vous quittez la pièce en vous bouchant les oreilles pour ne plus entendre ses cris. Rendez-vous au [9](#)

14

Vous quittez la route pour couper à travers les riches herbages qui conduisent à la vallée de Burg, en direction de la grande forêt. Cette région fertile et prospère fournit la cité décadente en fruits, grains et légumes. Les chemins détournés que vous empruntez croisent de nombreux sanctuaires consacrés aux multiples divinités adorées dans le pays. Peu après le lever du soleil, le deuxième jour; vous découvrez un temple de votre dieu, qui a échappé par miracle à la destruction. Vous décidez de vous y recueillir. Vous pénétrez dans le temple, laissé à l'abandon et vous y trouvez le livre sacré de votre peuple, *Les Chants de Suleiman*, qui raconte les exploits de vos ancêtres et leur lutte farouche face à l'adversité» Vous demeurez dans le temple, lisant sans relâche, jusqu'à la nuit. Le lendemain matin» vous reprenez la lecture» comme saisi par la fièvre, vous nourrissant de chaque mot et les gravant dans votre esprit. Vous en oubliez de boire et de manger et, au bout d'une semaine, votre corps a perdu ce que votre esprit a gagné en détermination. Vous perdez 1 POINT DE VIE. Qu'importe, la lecture des textes a modifié votre jugement.

L'épreuve que votre peuple endure n'est qu'un obstacle de plus dans son histoire et ce n'est pas en fuyant que vous pourrez changer le cours des événements. Vous allez retourner à Godorno et libérer les vôtres de la tyrannie. Ces heures passées dans le havre de paix de ce temple ont renforcé votre âme. Plus jamais vous ne laisserez la haine et l'incompréhension obscurcir votre jugement. Notez le mot de passe satori sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous rejoignez la route qui mène à Godorno, rendez-vous au [85](#). Si vous préférez couper à travers champ et rejoindre la rivière Palayale, rendez-vous au [155](#).

15

Au bout de plusieurs jours, à moins qu'il ne s'agisse de semaines, votre organisme finit par évacuer la maladie. Vous êtes affaibli, mais pour rien au monde vous ne resteriez une journée de plus dans cette chaumière. Vous repartez en direction de la route d'un pas hésitant. Si vous possédiez L'AGILITE, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*. Vous progressez sur le chemin caillouteux depuis quelque temps déjà quand, devant vous, un nuage s'élève au loin. Si vous avez des notions de Survie, rendez-vous au [22](#). Sinon, rendez-vous au [35](#).

16

Vous quittez le tombeau à toute allure mais, dans votre précipitation, vous ne prenez pas garde au piège dressé en travers des couloirs. Le sol se dérobe sous vos pieds et un pieu acéré vous transperce la jambe. Vous perdez 1 POINT DE VIE. Si vous ne succomez pas à cette blessure, vous vous extirpez de la fosse en grimaçant de douleur et vous vous hâtez de panser votre jambe. Le pieu aurait pu trancher une artère, mais bien que la plaie soit profonde la blessure n'est pas trop grave. Boitillant avec peine, vous regagnez finalement votre repaire où vous vous écroulez, exténué. Rendez-vous au [20](#).

17

Vous avez terrassé le monstre mais, hélas, vous ne survivrez pas à cet affrontement. Nazia tressaille, secouée de spasmes, alors

que vous gisez sur le pavé. Peu avant de sombrer définitivement dans l'oubli, vous croyez entendre une voix qui vous parle.

- Je t'ai eu, Habram. Tu vas venir avec moi dans les entrailles de la terre.

Le monstre ouvre ses mâchoires dans un ultime effort et vous engloutit avant de mourir à son tour. Vous vous êtes sacrifié pour sauver la cité d'une destruction certaine et Godorno, votre ville, verra bientôt le jour de sa renaissance. Votre statue sera érigée sur la Grand-Place témoignant de votre héroïsme. Vous avez triomphé.

18

Votre sortilège fonctionne à merveille et vous vous glissez hors de votre cachette pour rejoindre la route. Les brigands pillent les fermes, brûlant et tuant sur leur passage, mus par une frénésie meurtrière. Vous fuyez ce massacre car vous ne pouvez rien faire pour ces pauvres paysans. Vous décidez donc de retourner à Godorno. Rendez-vous au [171](#).

19

Le lendemain matin, vous posez d'instinct la main sur votre épée pour vous apercevoir qu'elle a disparu. Le fourreau est vide ! Mettez votre compétence d'Escrime entre parenthèses sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous ne pouvez plus en faire usage avant de vous être procuré une nouvelle arme. Vos compatriotes présents dans le quartier sont déjà partis à la recherche de nourriture et tous savent que votre survie dépend de votre fidèle épée. Vous avez rendez-vous avec Lucie près du jardin aux Statues et il vous faudra y aller sans armes, ce qui ne vous plaît guère. La disparition de votre épée vous inquiète ; vous pensiez ne compter que des amis dans le quartier. Quoi qu'il en soit, votre épée est facilement reconnaissable et celui qui va s'en servir ne pourra dissimuler longtemps qu'il vous l'a volée. Vous ne pouvez rien faire pour l'instant, sinon retrouver Lucie. Rendez-vous au [7](#).

Après mûre réflexion, vous décidez de pénétrer dans la forteresse de Grond pour libérer les vôtres ainsi que tous les prisonniers politiques. L'idée que ces hommes et ces femmes meurent sous la torture n'est plus supportable, mais vous ne pourrez réussir seul une action aussi ambitieuse. Votre peuple a suffisamment couru de risques pour que vous songiez à le mettre à nouveau à contribution. Ils accepteraient probablement mais vous avez besoin d'un cambrioleur et non des moindres pour parvenir à vos fins. Si vous voulez prendre contact avec Mameluke, qui vous a déjà aidé dans le passé, rendez-vous au [303](#). Si vous faites appel à la jeune Lucie, rendez-vous au [293](#).

Votre plan fonctionne à merveille et vous parvenez à attraper Tormil par une jambe. Aidé par quelques badauds, vous le hissez hors de la faille.

5 Pourquoi devrions-nous l'aider ? s'écrie brusquement un des hommes en le reconnaissant. Les sbires du suzerain nous traitent comme du bétail !

Il est haïssable, c'est vrai, mais aujourd'hui tu as devant toi un homme qui mérite ta pitié. Indifférent aux réactions de la foule, Tormil pleure sa fille, agenouillé devant la faille où le monstre a élu domicile. Vous ne pouvez plus rien pour lui et vous préférez quitter discrètement les lieux. Si vous possédez le mot de passe *Vénéfix*, rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous ne le possédez pas, notez le mot de passe *Satori* et rendez-vous au [160](#).

Vous comprenez qu'il s'agit d'un nuage de poussière soulevé par une troupe de cavaliers. Vous courez vous dissimuler derrière un buisson sur le bas-côté. Bien vous en a pris puisque, quelques instants plus tard, une troupe de pillards passe au grand galop devant votre cachette. Les troubles qui agitent Godorno n'ont pas épargné la campagne et les brigands profitent de l'absence d'autorité pour piller à tout-va. Il va falloir redoubler de

prudence. Si vous partez en direction de la forêt, rendez-vous au [14](#). Si vous prenez le risque de retourner à Godorno, rendez-vous au [188](#).

23

Le vent qui vous fouette le visage s'engouffre en sifflant à l'intérieur des gargouilles qui ornent le sommet de la tour, leur arrachant des plaintes de mauvais augure. Vous n'êtes pas au bout de vos peines. Si vous possédez l'Agilité, rendez-vous au [50](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [203](#).

24

Vous avancez lentement vers le lit et, à l'instant où vous foulez la carpepe, les filigranes d'or s'animent autour de vos semelles. Le suzerain s'agite dans son sommeil et vous vous immobilisez, retenant votre souffle. Une seconde plus tard, il se retourne, ses ronflements reprennent, il grogne et il effleure la jeune fille sans provoquer la moindre réaction de sa part. Vous voulez reprendre votre progression mais vous ne pouvez plus soulever vos pieds : les fils d'or du tapis se sont enroulés autour de vos chevilles. Vous réprimez un juron et vous vous penchez pour vous libérer. Mais votre instinct vous avertit d'un danger : une présence maléfique rôde quelque part dans la pièce. Vous relevez la tête, tous les sens en alerte. Rendez-vous au [62](#).

25

Le garde vous agrippe le bras et tente de s'extirper du magma gluant qui l'emprisonne. Le désespoir et la frayeur décuplent ses forces et il vous entraîne inexorablement vers le monstre. Vous lui hurlez de lâcher prise mais l'homme n'entend plus rien et, dans un ultime effort, il vous entraîne avec lui. Vous plongez à ses côtés et vous vous enfoncez lentement dans la masse visqueuse. La haine et la frayeur accumulées dans ce limon infect le transforment en un bain acide qui ronge vos chairs. Nazia vous a englouti et l'entité va se repaître de votre âme. Votre aventure est terminée.

26

Quelle folie vous a pris de retourner à l'auberge du Temple Intérieur ? Les amis de Skakshi vous tendent une embuscade quand vous vous rendez aux toilettes et quelques coups de poignard bien placés ont tôt fait de vous ôter la vie. Les ruffians abandonnent votre corps dans ce réduit malodorant. Plus personne ne pourra affronter Nazia à présent. Votre aventure est terminée.

27

Lucie donne un sucre au chien, qui l'engloutit et en réclame un autre à petits coups de museau. Le propriétaire de l'animal bombe le torse devant l'accorte jeune fille. Pensant que tout danger est écarté, vous quittez votre cachette, mais le chien se met à gémir, comme s'il voulait attirer l'attention sur vous. En vous apercevant, l'homme lâche son chien et s'élançe vers vous en brandissant son épée. Lucie étend la jambe et il s'étale de tout son long, abandonnant son arme qui tombe sur le pavé, à quelques pas de vous. Le chien s'est arrêté, la queue basse. Si vous vous emparez de l'épée, rendez-vous au [124](#). Si vous voulez d'abord porter secours à Lucie, rendez-vous au [75](#).

28

Les multiples libertés que vous avez prises avec la loi dans le passé ont eu pour effet indirect d'aiguiser vos sens. Dans la nuit, des pas furtifs font grincer les marches qui mènent à votre repaire et vous vous réveillez en sursaut, sur le qui-vive. Une silhouette se déplace dans la pénombre. Vous vous emparez de votre épée et vous apostrophiez l'intrus qui prend aussitôt la fuite. Vous le prenez en chasse jusque dans la rue, mais le gremlin a déjà disparu. Vous avez seulement eu le temps de voir qu'il était plutôt petit et nerveux. Il va falloir prendre garde car il pourrait bien revenir. Vous retournez à votre cachette et, heureusement, le reste de la nuit se déroule sans encombre. Rendez-vous au [7](#).

L'escalier débouche sur une plate-forme surplombant le vide et, après avoir consacré de longues minutes à analyser le meilleur chemin, vous décidez de tenter l'escalade de la paroi. Vous progressez avec peine, accroché aux moellons, soutenu par le lierre qui a envahi les murs et arraché les tuiles. Bientôt, le vent des hauteurs s'engouffre dans vos vêtements et siffle à vos oreilles. A une trentaine de mètres du sol, vous atteignez une série de pierres en saillie qui s'enroulent autour du bâtiment et forment un escalier de fortune, sans balustrade et dont les marches ont à peine la largeur d'un pied. Qui plus est, à cet endroit, la paroi lisse n'offre plus aucune prise. Si vous tentez l'ascension de ces marches, rendez-vous au [50](#). Si vous préférez essayer de progresser en rampant, rendez-vous au [23](#). Mais il est peut-être prudent d'abandonner l'escalade et de rebrousser chemin pour quitter la tour. Rendez-vous au [172](#) dans ce cas.

Le suzerain repose auprès de sa concubine. La jeune femme est allongée sur le ventre et son dos est couvert de pustules violacées d'où suinte une humeur jaunâtre. Elle est plongée dans un profond sommeil, quasi comateux. Le tyran, lui, respire avec peine et se retourne sans cesse en dormant. La jeune femme à ses côtés semble morte. L'odeur fétide des charniers qui empuantit la ville n'a pas épargné le palais et s'insinue par les fenêtres ouvertes. Un mobilier somptueux et de lourdes tentures prises à la vieille noblesse du pays composent un décor grandiloquent, dépourvu de goût. Le suzerain est à votre merci. Allez-vous lui faire payer les tourments qu'il fait subir aux vôtres ou bien enlever sa concubine afin de l'interroger et apprendre peut-être les motivations du suzerain ? Quoi que vous décidiez, il faut d'abord vous approcher du lit. Si vous agissez ainsi, rendez-vous au [40](#). Si vous préférez ne pas courir de risques inutiles et rebrousser chemin, rendez-vous au [161](#).

Vous vous glissez furtivement jusqu'au marché aux esclaves et vous quittez la place, accroché aux essieux d'une charrette. Vous attendez que l'attelage aborde un quartier désert pour vous laisser choir et rouler jusqu'à une ruelle déserte. De là, vous empruntez un dédale de petits passages construits peu après le grand incendie qui a détruit partiellement la cité, il y a plus de deux siècles. Finalement, après de multiples détours, vous arrivez en vue de l'auberge du Temple Intérieur. Ren- dez-vous au [63](#).

Vous avez choisi la bonne tactique. Vous fouettez l'air sans relâche et toutes les tentatives de Skakshi pour vous toucher restent vaines. Le voleur enrage et, au bout de quelques minutes, son énervement se transforme en crainte.

C'est impossible ! grogne-t-il d'une voix blanche. Tu possèdes des pouvoirs...

Le sentant vulnérable, vous vous apprêtez à en finir au plus vite lorsqu'il lâche son gourdin et s'enfuit vers la sortie. Allez-vous le frapper (rendez-vous au [36](#)) ou le laisser s'échapper (rendez-vous au [43](#)) ?

Vous avancez d'un pas en le foudroyant du regard et le gamin esquisse un mouvement de frayeur, mais il a l'habitude de traiter votre peuple avec mépris et il reprend vite contenance.

Sale Habram ! Ceux de ta race n'ont rien à faire ici!

Il sort de sa poche un long couteau de tanneur, mince et effilé. Si vous pratiquez l'Escrime et si vous désirez braver les lois de Godorno en dégainant votre épée dans la rue, rendez-vous au [56](#).

Si vous pratiquez le Combat à mains nues, rendez- vous au [92](#).

Si vous connaissez la Loi des rues, rendez-vous au [99](#). Vous n'avez pas le temps de recourir à un sortilège, mais si vous

bénéficiez d'une Protection magique, rendez-vous au [112](#). Si

vous n'avez aucune de ces compétences, prenez la fuite et rendez-vous au [130](#).

Si vous possédez le mot de passe *Vénéfix*, rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous ne le possédez pas, notez le mot de passe *Satori*. Les gardes libérés quittent la citadelle et s'enfuient sans perdre une seconde vers les portes de la ville, dévalisant tout ce qu'ils peuvent trouver sur leur passage. Dans leur cas, la désertion est sans doute l'option la plus sage et, pendant un instant, l'idée de les imiter vous traverse l'esprit. Si vous décidez de regagner votre repaire pour réfléchir à vos prochaines actions, rendez-vous au [6](#). Si vous voulez pénétrer à nouveau dans la citadelle pour libérer d'autres prisonniers, rendez-vous au [311](#).

Le nuage de poussière se rapproche et vous distinguez bientôt, à plusieurs centaines de mètres devant vous, des silhouettes de cavaliers lancés au grand galop. Ils vont trop vite pour des marchands et il pourrait bien s'agir d'une bande de pillards. Vous songez à prendre la fuite et à repartir en direction de Godorno, dans l'espoir de les semer avant la tombée de la nuit. Rendez-vous au [44](#) dans ce cas. Mais si vous décidez de les attendre pour leur proposer vos services et demander à entrer dans leur bande, rendez-vous au [64](#).

Notez le mot de passe *Impasse* sur votre *Feuille d'Aventure*. La tête du brigand s'envole dans un geyser de sang et il s'affale lourdement sur le sot. Vous essuyez votre lame sur le pan de son manteau et vous replacez lentement votre épée dans le fourreau avant de jeter un regard circulaire sur la salle. Un silence pesant plane sur l'assemblée et tous les convives détournent les yeux, abasourdis par la violence avec laquelle vous avez tué leur compagnon. Après une telle démonstration, il est peu probable qu'ils vous cherchent des ennuis mais n'espérez pas non plus lier de nouvelles amitiés. Vous fouillez rapidement les poches de Skakshi et vous découvrez un jeu de couteaux de lancer. Notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez les conserver. Vous vous relevez lentement. L'aubergiste vous lance un regard

haineux et crache par terre. Mieux vaut ne pas vous attarder. Sur le chemin qui mène à votre repaire, vous commencez à regretter votre acte. Ce meurtre était inutile. Peut-être êtes-vous victime à votre tour du vent de folie et de haine qui souffle sur la ville ? Si vous avez le mot de passe *Satori*, rayez-le de votre Feuille d'Aventure, si vous ne l'avez pas, notez le mot de passe *Vénéfix*. Rendez-vous au [214](#).

37

Vous savez par expérience que ce nuage de fumée est provoqué par une troupe de cavaliers lancés au galop. D'après la distance, ils vous auront rejoint dans une demi-heure. Si vous décidez de vous cacher jusqu'à ce qu'ils soient partis rendez-vous au [69](#). Si vous préférez choisir un endroit pour leur tendre une embuscade, au cas où ce seraient des soldats de Godorno, rendez-vous au [82](#).

38

Les passants vous dévisagent. Vous repartez en courant à l'instant où la foule de la place revient à la charge. Vous fuyez à perdre haleine et le nombre de vos poursuivants ne cesse de croître. Vos poumons sont en feu et vous avez beau multiplier les détours, chaque ruelle vous ramène face à de nouveaux assaillants. Votre fuite éperdue vous conduit bientôt à proximité des portes de la ville, lieu de passage des caravanes marchandes. Vous percevez le bruit d'une cavalcade dans votre dos : un escadron vous a pris en chasse. Une auberge se trouve à quelques mètres sur votre gauche et une monture est attachée près de l'entrée. Vous ne tiendrez plus très longtemps à cette allure. Allez-vous emprunter ce cheval (rendez-vous au [237](#)) ou chercher à vous dissimuler dans l'auberge (rendez-vous au [255](#)) ?

39

Vous n'avez pas peur des chiens, quelle que soit leur taille. Vous sortez de votre cachette pour vous avancer d'un pas nonchalant, mais l'animal échappe à la surveillance de son maître et s'élance vers vous. Si vous possédez une épée, rendez-vous au [68](#). Sinon, rendez-vous au [57](#).

Comme vous avancez à pas feutrés en direction de la couche du suzerain, un léger souffle de vent fait vaciller la flamme des chandelles. Au lointain, les aboiements de la meute parquée dans les chenils se mêlent aux plaintes lancinantes des prisonniers de la forteresse de Grond. Le vaste lit à baldaquin est entouré d'un épais tapis de couleur pourpre orné de motifs compliqués rehaussés de fils d'or et d'argent. Vous repérez dans le décor du tapis la présence de signes et de symboles occultes. Seraient-ils chargés magiquement .Si vous bénéficiez d'une Protection magique (avec une amulette), rendez-vous au [135](#). dans le cas contraire, vous pouvez avancer lentement du côté où repose la concubine (rendez-vous au [24](#)) ou bien bondir sur le lit pour ne pas fouler le tapis (rendez-vous au [98](#)).

Vous passez une nuit troublée, terré dans votre repaire et vous vous réveillez à l'aube, perturbé par les rats qui pullulent depuis en ville. Les rares instants de sommeil que vous avez pu glaner vous permettent de regagner quelques forces et vous pouvez reprendre 2 POINTS DE VIE. VOUS vous aspergez le visage d'eau froide en observant le ciel gris. Vous n'avez plus le choix : il faut traquer Nazia et éliminer ce monstre, sans quoi tout sera perdu. Rendez- vous au [272](#).

Un écran de fumée opaque se propage rapidement dans la crypte. Aussitôt, vous vous frayez un chemin en direction des guerriers. L'un d'eux fonce sur vous, maniant son épée avec des gestes mécaniques mais, curieusement, il vous dépasse et poursuit sa route en fouettant l'air de son arme, comme s'il combattait un adversaire invisible, Etonné, vous constatez que les autres agissent de même et frappent au hasard. La fumée semble les perturber au plus haut point, Ils livrent bataille contre le vide, sans se préoccuper de vous. Si vous avez la Connaissance de la mythologie, rendez-vous au [119](#). Sinon, rendez-vous au [133](#).

Skakshi se lève et quitte l'auberge sans même vous adresser un regard. Ses compagnons l'imitent et referment brutalement la porte d'entrée. Vous n'êtes pas le bienvenu en ce lieu et il est probable que vous n'aurez jamais la possibilité de rencontrer Melmelo. Avant peu, il sera averti de l'incident et il n'est pas homme avec qui l'on discute facilement. Du coin de l'œil, vous voyez l'aubergiste qui s'empare d'un gourdin encore maculé de sang séché et le pose sur le comptoir. Mieux vaut ne pas vous attarder. Notez le mot de passe *Cool* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [214](#).

Voyant que vous fuyez, les brigands vous prennent en chasse. Vous multipliez les détours à travers champs pour tenter de les semer, mais c'est peine perdue. Vous rebroussez chemin vers Godorno, croyant que la proximité des gardes les fera abandonner. Hélas, ils sont toujours à vos trousses devant les portes de la ville. Ils ne vont tout de même pas oser s'aventurer aussi près de la garde ! Si vous attendez qu'ils s'approchent pour leur proposer vos services et demander à entrer dans leur bande, rendez-vous au [64](#). Si vous continuez à fuir pour pénétrer dans la cité, rendez-vous au [188](#), si vous possédez l'Agilité. Rendez-vous au [76](#), si vous ne possédez pas cette compétence.

Quelque deux cents gardes se trouvent pris à partie par les prisonniers. Des cris de haine s'élèvent de la foule et vos concitoyens sont peut-être les plus vindicatifs. Ils ont vu périr trop des leurs et ils réclament vengeance.

- Tuons-les, ces chiens ! Ils vont mourir à petit feu, comme les nôtres ! Tous aux salles de torture

- Attisons les braises !

Des gardes sont lapidés, tandis que la foule entraîne les autres vers les geôles. Allez-vous empêcher ce massacre ? Une foule en colère est plus dangereuse qu'un troupeau de bêtes sauvages et

vous devez agir vite. Si vous tuez un des vôtres pour prendre la défense des gardes, rendez-vous au [269](#). Si vous laissez les prisonniers agir à leur guise et prendre une revanche bien compréhensible, rendez-vous au [348](#).

46

Vous frappez légèrement contre la trappe et vous vous penchez pour mieux entendre. Les murmures effrayés qui vous parviennent ne laissent aucun doute sur l'identité des occupants: ce sont des Habrams, comme vous, et ils se terrent pour échapper aux persécutions de la milice. Vous déclinez votre identité et vous finissez par les persuader de vous ouvrir. Trois familles s'entassent dans l'espace réduit de votre cave. Vous reconnaissez Caiaphas le grand maître du temple, avant qu'il ne soit brulé par la foule. Il brandit une lance rouillée, qu'il abandonne en vous apercevant.



- Caiaphas. vieil ami, dites-vous. Que se passe, t-il? Depuis quand notre peuple se cache-t-il ?

Caiaphas, l'air sombre, vous fait le récit des récents événements et les femmes présentes éclatent en sanglots. Rendez-vous au [71](#).

47

Vous ne vous préparez jamais à dormir sans avoir lancé un charme qui vous protège des voleurs et autres prédateurs nocturnes. Au beau milieu de la nuit, une petite clochette résonne dans vos rêves et vous réveille en sursaut. Vous regardez autour de vous mais l'obscurité est totale et vous ne remarquez rien. Vous restez sur vos gardes pendant quelques instants. La sensation de danger s'estompe et vous replongez dans le sommeil. Rendez-vous au [330](#).

48

L'adolescent n'entend pas en rester là : il veut que le sang coule. Il s'approche d'un pas décidé et s'apprête à vous frapper. Vous comprenez ses intentions à l'instant où son ombre vous recouvre. Si vous connaissez la Loi des rues, rendez-vous au [99](#). Si vous pratiquez le Combat à mains nues, rendez-vous au [92](#). Sinon, vous devez prendre la fuite : rendez-vous au [130](#).

49

:

Vous trouvez le bibliothécaire devant le bâtiment mis à sac, contemplant d'un air effaré un monticule de cendres encore fumantes. Quelqu'un a empilé les livres pour les brûler. En vous apercevant, le vieil homme s'abandonne au désespoir.

-Ils ont tout détruit, sanglote-t-il. Des incunables, des pièces uniques... Tout a disparu. Des siècles de savoir partis en fumée.

-Qui a fait cela? demandez-vous. Et pourquoi?

-La milice est venue. Elle prétend que la connaissance est l'ennemie du pouvoir et de l'ordre, que les auteurs Habrams écrivent des mensonges... Quel gâchis !

Vous n'avez plus aucune chance de trouver des informations concernant Nazia puisque tous les grimoires ont disparu. (Notez que vous ne pourrez plus visiter la bibliothèque, même si cette option se présente dans le texte à venir.) Tant de violence gratuite vous dépasse. Le suzerain aurait-il perdu la raison ?
Rendez-vous au [160](#).

Vous comprenez vite qu'il est préférable de vous relever. Plaqué contre la paroi, bras écartés, vous progressez pas à pas, vérifiant chaque fois, du bout du pied, la solidité de vos appuis. En agissant de cette manière, vous parviendrez peut-être au but mais la plainte du vent s'engouffrant dans les gargouilles creuses semble dire le contraire. Petit à petit, vous gagnez du terrain. Vous vous rapprochez du sommet en évitant soigneusement de regarder en bas. Une soudaine angoisse vous envahit. Qu'arriverait-il si quelqu'un vous attendait, tapi à l'angle de la tour. Si cette pensée vous effraie au point de renoncer et de rebrousser chemin, rendez- vous au [172](#). Si vous continuez l'escalade, rendez- vous au [304](#).

Tarkamandor vous apprend qu'il quitte la ville.

-Ce n'est plus supportable, dit-il. Chaque jour, j_e crains que les hommes du suzerain viennent m'arrêter.

-De quoi as-tu peur ? demandez-vous, surpris. Tu n'es pas un Habram.

Le vieillard répond par un ricanement désabusé.

-Crois-tu que les persécutions concernent seulement ton peuple? Le suzerain a lancé une campagne de haine contre les tiens parce qu'il lui fallait un bouc émissaire. Tant que la populace décharge son ressentiment sur ton peuple, elle ne s'occupe pas de la politique désastreuse du suzerain.

-Sa stratégie porte ses fruits, en tout cas, dites- vous.

-Le suzerain ne contrôle plus la situation. La haine s'est emparée de tous les esprits. Aujourd'hui ce sont les Habrams, mais demain, ce seront les vieux, les infirmes, tous ceux qui sont différents ou qui osent parler un peu trop fort. C'est pourquoi je m'en vais.

Tarkamandor fait quelques pas dans la rue et se retourne vers vous :

-Puisque nous ne nous reverrons pas avant longtemps, serais-tu intéressé par quelques objets que je possède ?

Il dispose d'une potion de soins, qui ne peut être employée qu'une fois et permet de retrouver le total de ses POINTS DE VIE perdus. La potion est utilisable à tout moment, sauf en cours de combat. Il possède aussi une paire de bottes d'Elfe. Celui qui les porte acquiert la compétence d'Agilité mais pour une fois seulement. Tarkamandor vous propose aussi un fragment d'encens consacré par les prêtres de votre temple, une épée, un jeu de couteaux de lancer et un bâton magique. Les prix de ces objets sont les suivants :

potion de soins	80	pièces d'or
Bottes elfiques	100	pièces d'or
Encens consacré	100	pièces d'or
Épée	10	pièces d'or
Couteaux de lancer	15	pièces d'or
Bâton magique	80	pièces d'or

Achetez ce que vous voulez et n'oubliez pas de déduire les sommes dépensées sur votre *Feuille d'Aventure*. Si nécessaire, notez aussi le numéro de ce paragraphe, pour retrouver les informations concernant les articles que vous avez acquis. Ceci fait, vous prenez congé de Tarkamandor et vous repartez sans plus tarder vers le lieu de la réunion. Rendez-vous au [94](#).

52

Vous bondissez vers Skakshi en brandissant votre épée mais le voleur riposte aussitôt et abat son gourdin sur votre épaule. Les pointes s'enfoncent profondément dans vos chairs et vous perdez 3 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, vous répliquez en frappant rageusement le gredin au visage du pommeau de votre épée. Skakshi accuse le coup et ses jambes se dérobent sous lui. Il marque un temps d'arrêt et se masse la mâchoire en grognant. Mais vous ne lui laissez pas le loisir de reprendre ses esprits et vous pointez votre lame sur sa gorge.

-Conduis-moi à Melmelo, ordonnez-vous.

Le brigand se relève lentement sous la menace de votre arme.

-Tu as gagné, grommelle-t-il. je vais t'y conduire. Rendez-vous au [181](#).

53

Vous vous approchez des limites de la cité en évitant les avenues fréquentées, le visage masqué par votre col relevé. Vous remarquez bientôt qu'une bande de gamins des rues vous suit à distance. Vous multipliez les détours pour tenter de les semer mais ils connaissent le quartier aussi bien que leurs poches trouées. Comme ils ne semblent pas avoir de mauvaises intentions, vous décidez de les ignorer et vous repartez sans tarder vers les portes de la ville. Quand vous arrivez en vue des hautes tours jumelles qui marquent l'entrée de la cité, toutes les cloches de la ville sonnent le glas et les lourdes portes de chêne se referment en grinçant. La ville est bouclée. Vous réprimez un grognement de rage tout en regardant les alentours. Les remparts grouillent de soldats, la surveillance a été renforcée. Peut-être pouvez-vous tenter votre chance sur les quais pour quitter la ville dissimulé dans une barge (rendez-vous au [70](#)) ou bien soudoyer les gardes (rendez-vous au [398](#)) ?

54

Vous vous repliez en toute hâte, le souffle court. La bête tire rageusement sur les chaînes magiques qui l'entravent et l'empêchent de vous atteindre. Si vous possédez une potion de soins, profitez de ce bref répit pour l'utiliser. Si vous retournez à la charge, rendez-vous au [5](#). Si vous possédez le Feu du Crépuscule et si vous voulez l'employer, rendez-vous au [349](#).

55

Vous reprenez votre route en toute insouciance quand vous voyez les paysans quitter en hâte leurs travaux et se replier vers les bâtiments. Vous vous retournez, alarmé. Le nuage de poussière est soulevé par une troupe de cavaliers portant la livrée noir et pourpre de la milice de Godorno. Les hommes

vous ont repéré et ils vous intimement Tordre de faire halte. Allez-vous leur obéir (rendez-vous au [101](#)) ou bien courir vous cacher dans la ferme la plus proche (rendez-vous au [125](#)) ?

56

A l'instant où vous dégainez votre épée, le gamin jette son couteau à terre et s'enfuit en criant à tue-tête.

- Au secours ! Au meurtre ! Un Habram veut me tuer !

Aussitôt, toutes les fenêtres de la rue s'ouvrent et les gens sortent des maisons. Un groupe de cordonniers quittent leur atelier et s'avancent vers vous, le marteau à la main. La populace répercute l'appel au meurtre et vous recevez des paquets de débris lancés depuis les fenêtres. Le contenu d'un pot de chambre vous éclabousse. Mieux vaut fuir avant que la foule ne vous lapide. Rendez-vous au [225](#).

57

L'animal referme ses mâchoires sur votre cuisse et entreprend d'en arracher un beau morceau. La douleur est insupportable mais vous n'osez pas vous débattre, de crainte de lui faciliter la tâche. Déjà le sang ruisselle le long de votre jambe. Vous appelez à l'aide et vous demandez à l'homme de retenir son fauve. Hélas, pour toute réponse, il s'empare d'une dague et vous la plonge dans les côtes. Vous succombez rapidement. Qui aurait pu prévoir qu'un héros de votre trempe connaîtrait une fin aussi stupide ? Votre aventure est terminée...

58

Vous esquiviez et le poignard va se ficher dans cloison de bois, Skakshi plonge déjà vers son autre botte pour s'emparer d'une nouvelle arme mais vous bondissez sur lui et, avant qu'il ne se relève, vous lui tordez le bras à l'arracher, le forçant à lâcher son arme.

-Arrête ! Je ferai ce que tu voudras, sale... Le truand ravale son insulte.

- Que me veux-tu ?

-Conduis-moi à la cachette de Melmelo. Je dois absolument lui parler, seul à seul.

Devant votre détermination, Skakshi accepte de vous montrer le chemin. Rendez-vous au [181](#).

59

Vous connaissez bien la faune interlope qui compose la pègre locale et vous vous faufilez par des ruelles étroites jusqu'à une somptueuse villa entourée d'un parc. Le luxe de cette bâtisse forme un étonnant contraste avec les taudis qui l'entourent. C'est la demeure de Melmelo, chef de ce que l'on nomme la Guilde des Voleurs, association de malandrins et autres monte-en-l'air ayant des ramifications dans toute la cité. Vous hésitez un instant avant de frapper à la porte de la villa. Melmelo a souvent essayé de vous attirer dans son organisation, mais vous avez toujours eu la sagesse de refuser ses offres. Vous savez qu'il n'a guère apprécié votre attitude mais, d'un autre côté, Melmelo possède son propre code de l'honneur et jamais il ne vous livrera aux autorités, même contre une récompense. Si vous frappez à la porte de la villa, rendez-vous au [12](#). Si vous abandonnez l'idée de consulter Melmelo, rendez-vous au [214](#).

60

Hurlant comme un damné pour conjurer votre peur, vous foncez à toute allure à travers le tapis de serpents. La surface grouillante que vous piétinez allègrement ondule et se cabre en sifflant sa haine. A mi-parcours, hélas, vous dérapez sur cette masse visqueuse et vous vous étalez de tout votre long. Aussitôt, des centaines de crocs recourbés plongent dans vos chairs pour y injecter leur venin. La dose massive de poison courant dans vos veines fait rapidement son effet et vous succombez dans un dernier spasme. La tour de la Sentinelle vient de faire une nouvelle victime. Votre aventure est terminée.

61

Vous soulevez la trappe et vous bondissez dans la cave obscure en contrebas. Aussitôt, vous repérez des formes qui s'agitent

dans la pénombre et» à l'instant où vous atterrissez, une violente douleur vous foudroie. La lame rouillée d'une lance vient de s'enfoncer dans vos côtes et vous perdez 3 POINTS DE VIE»

- Attendez ! C'est un des nôtres ! s'exclame une voix.

Vous reconnaissez Caiaphas, le grand maître du temple, avant son incendie par la foule, En effet, répondez-vous en grimaçant de douleur, mais il est un peu tard pour s'en rendre compte, Trois familles Habrams sont entassées dans l'espace réduit de votre cave. Rendez-vous au [71](#).

62

Votre sixième sens ne vous avait pas trompé. Malgré les filaments qui se resserrent douloureusement autour de vos chevilles, vous gardez assez de présence d'esprit pour scruter les ténèbres et vous apercevez bientôt une ombre flottante qui se détache lentement du baldaquin. La masse sombre flotte au-dessus de vous, menaçant de vous engloutir .si vous possédez l'Agilité, rendez-vous au [118](#). Si vous pratiquez l'Escrime et si vous avez une épée rendez-vous au [84](#). Si vous voulez appeler à l'aide' rendez-vous au [109](#). '

63

L'auberge du Temple Intérieur est un bâtiment orné de fausses colonnes surmontées d'un chapiteau décoré de tableaux cocasses mettant en scène divers dieux. L'intérieur de rétablissement est un gigantesque hangar divisé en petits compartiments. Tous les consommateurs vous tournent le dos. De nombreuses affiches sont placardées sur le mur d'entrée. La plupart offrent des récompenses pour la capture des habitués de rétablissement et les brigands concernés ont jugé bon d'affubler leurs portraits de fausses moustaches et de dents cassées. Une affiche propose une récompense de dix pièces d'or pour la capture d'un Habram, mort ou vif. Vous arrachez le document et vous le roulez en boule pour le jeter près du comptoir. Pour dix pièces d'or, certains ruffians attablés en ce lieu seraient prêts à vendre leurs propres parents pour autant que ce ne soit déjà fait. Si vous voulez abor-

der les consommateurs du premier compartiment, rendez-vous au [197](#). Si vous préférez quitter l'auberge, rendez-vous au [214](#).

64

Les brigands vous acceptent dans leur bande – qui se ressemble s'assemble - et vous entamez une vie de pillage et de rapines. Au bout de quelque temps, vos talents font merveille et vous prenez la tête du groupe pour donner libre cours à vos plus bas instincts, oubliant jusqu'à l'existence des vôtres, qui meurent sous la torture dans les geôles du suzerain. Un jour, au hasard de vos maraudes, vous retournez vers Godorno. La cité n'existe plus, la mer toute proche l'a engloutie et seules quelques tours émergent encore des marécages. Godorno était autrefois un joyau de la civilisation mais, pour des êtres de votre espèce, ce mot n'a aucun sens.

65

Si vous possédez le mot de passe *Vénéfix*, rendez-vous au [335](#). Sinon, rendez-vous au [91](#).

66

Vous vous concentrez et vous libérez le puissant sortilège d'Asservissement alors que les Guerriers de Jade referment le cercle autour de vous. Hélas, c'est peine perdue : ces statues n'ont pas d'esprit que vous puissiez contrôler, quant à la force surnaturelle qui les anime, elle est supérieure à vos pouvoirs. Les guerriers abattent leur épée à tour de rôle, tels des bûcherons s'acharnant sur un tronc d'arbre. Ils n'auront de cesse que vous ne soyez mort, ce qui ne va pas tarder, vu la gravité de vos blessures» Votre aventure s'achève dans la crypte d'une dynastie oubliée. Plus personne ne pourra sauver les vôtres.

67

-Il y a un contrat sur ta tête, mon cher Skakshi. Melmelo veut ta mort et il a chargé réquarrisseur en personne de prendre soin de toi.

-Tu mens ! réplique-t-il. Pourquoi voudrait-il ma mort?

Tu deviens dangereux, mon grand. Tout le monde sait que tu brigues sa place mais Melmelo n'abandonnera jamais une situation aussi confortable.

- par le diable !grogne Skakshi en bondissant de son siège.je vais en avoir le coeur net .il quitte l auberge comme un fou et vous lui emboîtez le pas à distance. Tout à sa hargne, il ne vérifie même pas s'il est suivi. Caché dans les coins d'ombres. Vous ne le perdez pas d'une semelle et cette tache est d'autant plus facile que le brigand ne prend aucune précaution. Bientôt. Skakshi pénètre dans le parc d'une riche villa agrémentée d'une fontaine et tambourine à la porte. Rendez-vous au [356](#).

68

Ce n'est pas un chien qui vous fera reculer. Vous lui flattez les côtes de la pointe de votre lame et il rebrousse vite chemin, la queue basse, pour aller se cacher derrière son maître. L'homme préfère ne pas insister et s'éloigne en grommelant. Vous parcourez la rue du regard : Lucie se dirige vers les vieux quartiers. elle se rend probablement à l'auberge de l'Anguille d'argent où elle a ses habitudes. L'endroit est de sinistre réputation et l'on y croise tout ce que la ville compte de gredins. Si vous suivez Lucie, rendez-vous au [261](#). Si vous préférez regagner votre repaire pour la rejoindre plus tard dans l'après-midi, rendez-vous au [371](#).

69

Vous coupez à travers champs jusqu'à une ferme située en retrait du chemin. Là, une jeune fille vous accueille et *vous* offre une pinte de bière sous le regard *inquisiteur de son pere*. Vous acceptez de bon cœur leur hospitalité.

-Tu es un Habram. n'est-ce pas ? demande le vieil homme. Dis-moi, êtes-vous aussi riches qu'on le prétend?

_ Certains le sont, c'est d'ailleurs pour cela que l'on nous persécute. Mais ce n'est pas toujours le cas, tnoi, par exemple, je suis réduit à la mendicité.

-Pourquoi as-tu quitté la route ? demande la jeune fille.

-Pour échapper aux cavaliers. Ils se rendent à Bagoa pour annoncer que les Habrams sont désormais proscrits et que leur tête est mise à prix.

-Ne t'inquiète pas, déclare le vieux paysan. Nous n'aimons guère le suzerain et sa milice. Tu peux rester ici le temps qu'il faudra. Nous te reconduirons en ville quand la voie sera libre.

Le paysan et sa fille vous accordent l'hospitalité pendant près d'une semaine. Vous partagez leur nourriture et vous participez à certains travaux en attendant que le ballet incessant des cavaliers s'arrête enfin. Si vous aviez subi des blessures, vous pouvez reprendre jusqu'à 3 POINTS DE VIE. Rendez- vous au [142](#).

70

Vous vous dirigez vers les quais en empruntant des voies détournées, le visage dissimulé par votre col relevé. Un vent de folie s'est abattu sur la cité , des troupes hurlantes massacrent et pillait les biens de vos compatriotes. Des nuées de moustiques annoncent la proximité des rives. Vous repérez bientôt trois barges amarrées aux quais. Deux d'entre elles sont chargées de marchandises. La troisième vient d'être vidée. Si vous connaissez la Navigation, rendez-vous au [129](#). Sinon, rendez- vous au [134](#).

71

Les dires de Caiaphas vous font frémir d'indignation : peu après votre départ, la milice du suzerain aidée par des mercenaires venus de l'extérieur entamé la rafle systématique de tous les Habrams Ils ont été rassemblés sur la place du Grand Arbre et abattus sans autre forme de procès. Depuis, les exécutions sommaires se poursuivent à un rythme effréné. Quelques chanceux ont pu s'enfuir, d'autres se terrent dans les caves, mais la majorité de votre peuple a déjà péri.

-Il y a pire encore, je le crains, ajoute Caiaphas. J'ai entendu dire qu'une créature monstrueuse rôde dans les rues à la nuit tombée. Personne ne sait d'où elle vient mais le nombre des disparus ne cesse d'augmenter.

-De quoi s'agit-il ? demandez-vous d'une voix blanche.

-Nazia, la suprême incarnation du mal. Cette entité démoniaque se nourrit de la haine et de la bêtise humaine. Les exactions du suzerain lui ont permis de se matérialiser et la bête rôde dans la cité, échappant à tout contrôle et elle ne cessera de détruire que lorsque Godorno sera devenu un champ de ruines...

Rendez-vous au [81](#).

72

L'odeur douceâtre du monstre a envahi tous les couloirs et chaque passage résonne du même clapotis écœurant. Soudain, vous percevez des plaintes, à l'angle d'un corridor. Un homme grogne et lutte à quelques pas de vous. Malgré la crainte qui vous domine, vous ne pouvez vous empêcher d'aller voir ce qui se passe. Une imposante silhouette vous implore de lui venir en aide. Nazia l'a déjà partiellement recouvert et, en dépit de tous ses efforts, l'homme ne résistera plus longtemps. La gelée visqueuse et palpitante l'absorbe peu à peu. En vous approchant, vous reconnaissez votre ami Mameluke, le Tartare. Vous ne pouvez pas l'abandonner, Si vous possédez une épée et si vous voulez l'employer contre Nazia, rendez-vous au [83](#). Si vous voulez affronter le monstre à mains nues, rendez-vous au [93](#). Si vous disposez de Sortilèges et si vous voulez recourir :

A l'Asservissement	Rendez-vous au 122
Au Nuage Toxique	Rendez-vous au 136
A la Boule de Foudre	Rendez-vous au 167

73

Un grondement assourdissant résonne dans les airs, suivi d'une explosion de flammes écarlates qui submergent l'araignée 1 La tour tremble sur ses bases et vous devez prendre appui contre la paroi pour ne pas être projeté au sol. Le monstre a été gravement touché mais il est encore en vie et prépare sa riposte. Vous avez le temps malgré tout de vous concentrer sur un nouveau sortilège. Puisque vous ne pouvez employer deux fois le même,

vous pouvez, cette fois, recourir à un Nuage Toxique (rendez-vous au [79](#)) ou provoquer des Apparitions afin de gagner du temps (rendez-vous au [208](#)).

74

La deuxième plate-forme s'avère être un piège ! Le bois cède brutalement sous votre poids et vous atterrissez sur un lit de piques acérées qui s'enfoncent dans vos pieds, La douleur est insupportable et vous perdez 2 POINTS DE VIE , SI VOUS ETES encore de ce monde, vous vous extirpez péniblement de ce piège, Vous boitez et le moindre mouvement vous arrache des grimaces mais vous ne pouvez plus reculer. Tout autour de vous, les serpents ondulent lentement, guettant le moindre de vos gestes. Il n'est pas dit que vous finirez comme pâture de ces reptiles répugnants. Rassemblant ce qui vous reste de forces, vous bondissez vers la deuxième corde et vous la saisissez de justesse. Vous reprenez votre élan mais chaque passage frôle les serpents de très près. Vous priez pour qu'ils ne puissent pas cracher leur venin comme ces cobras qui vivent aux abords de Bagoa et vous lâchez la corde au-dessus de la dernière plate-forme. Vous vous recevez d'une roulade. Cette fois la surface est solide et, sans perdre un instant, vous vous engouffrez par la porte pour quitter cette salle maudite. Rendez-vous au [180](#).

75

Lucie n'avait pas besoin de votre aide : elle se dirige d'un pas léger vers l'auberge de l'Anguille d'Argent, un bouge mal famé où elle a ses habitudes. Vous avez manqué une occasion de récupérer une épée. Son propriétaire l'a ramassée et il s'éloigne déjà en tirant rudement son chien par la laisse. Si vous suivez Lucie jusqu'à l'auberge, rendez-vous au [261](#). Si vous préférez retourner à votre repaire pour la rejoindre plus tard dans l'après-midi, rendez-vous au [371](#)

Vous ne pourrez pas fuir éternellement. Peu à peu les cavaliers se rapprochent et vous devez vous arrêter, épuisé et hors d'haleine.

- C'est un Habram ! crie alors un des brigands. Le vieux Stmgash ne nous a-t-il pas dit que leur tête était mise à prix à Godorno ? Conduisons-le aux portes de la ville et touchons la réponse. Voilà près d'une heure que vous les promenez à travers champs et, puisque vous les avez entraînés à Godorno, ils veulent tirer profit de cette chasse. Vous tentez de leur échapper à nouveau, mais que vous soyez mort ou vif ne change rien au montant de la prime et les brigands vous abattent froidement, comme un vulgaire gibier avant de traîner votre dépouille vers la guérite des soldats. Votre aventure est terminée.

Nazia a subi de graves blessures lors de son combat contre les Guerriers de Jade et, malgré toute la hargne qui l'anime, le monstre ne parvient pas à se libérer de ses chaînes. Dans un ultime mouvement de rage, la créature pulvérise les berges du canal, provoquant une gigantesque vague qui s'écrase sur les fondations du Bargello. La bête vient de lancer sa dernière attaque : à l'instant même où le soleil disparaît à l'horizon, le joyau vrombit et le rayon qui s'en échappe se pare de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Nazia pousse une plainte effroyable quand des volutes de fumée noire jaillissent à l'endroit où le rayon la brûle. Sa chair flasque et translucide bouillonne, se désintègre. Dans un ultime spasme, Nazia fracasse le sol de la place et disparaît, emportée par son propre poids au plus profond des catacombes. Un silence étonné retombe sur la ville tandis que les premières étoiles s'allument dans le ciel. Rendez-vous au [416](#).

- j'ai beaucoup réfléchi à ce sujet, répond Melmelo. Nazia déstabilise la vie de la cité et cela nuit à mes affaires.

En effet, depuis que le monstre est apparu dans les catacombes, nombre de petits truands ont échappé au contrôle de Melmelo et agissent pour leur propre compte.

Une seule chose pourrait sauver la cité de la destruction, reprend-il d'un air pensif.

Quoi donc ? demandez-vous avec avidité.

Le Feu du Crépuscule : un joyau d'une valeur inestimable.

Où se trouve-t-il ?

Melmelo est persuadé que le joyau se trouve au sommet de la tour de la Sentinelle, une construction des temps anciens, à l'extrémité de la rue de la Fortune.

Je rêve de le posséder depuis bien longtemps, ajoute le chef des voleurs. Celui qui le détient acquiert de fabuleux pouvoirs. Hélas, tous ceux qui ont cherché à escalader la tour ont péri ou ont disparu. J'en connaissais certains, des hommes de valeur, braves et rusés, ils ont tous failli.

Moi, je réussirai ! affirmez-vous d'une voix forte. Melmelo hausse les épaules d'un air désabusé. Il ne fera rien pour vous en empêcher. Il a autant que vous le désir de voir disparaître Nazia et la cupidité du suzerain ne connaissant plus de limites, Melmelo sait qu'il sera bientôt sur la liste des victimes. Notez le mot de passe *Sunset* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [160](#).

79

Vous claquez des mains et d'épaisses vapeurs toxiques investissent le sommet de la tour de » Sentinelle, masquant le joyau à votre vue. L'araignée géante se débat un instant et se laisse choir de tout son poids sur vous. Votre sortilège est sans effet sur elle, tout au plus a-t-il réussi à l'énerver davantage. Le temps vous manque pour jeter un nouveau sort. Si vous quittez la pièce pour prendre la fuite, rendez-vous au [146](#). Si vous décidez de tenter le tout pour le tout en fonçant vers le joyau, rendez-vous au [164](#).

L'invocation du Bouclier Magique est une affaire de quelques secondes et un écran translucide aux reflets argentés se forme bientôt devant vous. La masse grouillante des serpents, forcés de s'écarter sur votre passage manifestent leur désapprobation par des sifflements haineux et leur flot se referme aussitôt derrière vous. C'est un miracle si vous atteignez la porte du fond de la pièce sans avoir subi la moindre morsure. Rendez-vous au [180](#).

Nous n'allons tout de même pas nous laisser massacrer sans réagir, protestez-vous. Depuis quand notre peuple est-il un troupeau docile que l'on mène à l'abattoir ? Il faut combattre !

Tu as beau jeu de nous critiquer, répond Caiaphas. Où te trouvais-tu quand les nôtres mouraient par centaines ? Ce n'est pas aussi simple, nous manquons d'armes et les survivants sont rares.

Certains d'entre nous ont dû se regrouper pour organiser la résistance, dites-vous.

Caiaphas n'a pas entendu parler de l'existence de tels groupes, mais il se propose de se renseigner auprès de tous ceux qui se cachent encore dans la cité.

Qui sont nos chefs ? demandez-vous. Et les Anciens ? Que pensent-ils de tout cela ?

Annas, un jeune homme à la voix flûtée vous répond ;

-Ils ont tous péri lors de la destruction du temple. Ils s'y étaient rassemblés pour discuter de l'édit du suzerain.

-La population de Godorno ne s'est-elle pas levée contre tant d'injustice ?

-La propagande du suzerain a porté ses fruits. La population nous tient pour responsables de tous les malheurs de la cité.

Des bruits vous parviennent depuis la rue et tout le monde fait silence. Vous entendez les grincements d'une carriole qui s'éloigne bientôt.

-Sommes-nous en sécurité ici ? demandez-vous

-Pas plus qu'ailleurs, répond Caiaphas d'un air résigné.

-Vous n'allez tout de même pas rester terrés ici jusqu'à la fin des temps ! protestez-vous. Comment faites-vous pour la nourriture ?

-Nous avons de quoi tenir deux semaines, en nous restreignant, répond Annas.

-Ce n'est pas une solution. Il faut organiser la lutte, assurer notre protection ! Vous ne voyez autour de vous que des visages désabusés ou rongés par la peur. Allez-vous tenter d'organiser la résistance tout de suite (rendez-vous au [111](#)) ou rester caché dans cette cave jusqu'à ce que vous ayez trouvé un plan d'action (rendez-vous au [121](#)) ?

82

Vous allez vous dissimuler dans un bosquet au détour du chemin et, bientôt, l'écho de la cavalcade se fait entendre. Les cavaliers portent la livrée noir et pourpre de la milice de Godorno et, de toute évidence, ils sont à votre poursuite. Les attaquer serait suicidaire : vous comptez une dizaine d'hommes armés. La troupe passe au galop devant votre cachette dans un nuage de poussière. Vous attendez qu'ils aient disparu pour rebrousser chemin. Rendez-vous au [171](#).

83

Vous abattez votre épée avec la ferveur d'un bûcheron pressé de terminer sa tâche tandis que, près de vous, Mameluke se débat contre le monstre qui cherche à l'engloutir. De profondes blessures apparaissent dans la chair visqueuse de Nazia et des humeurs jaunâtres s'en écoulent. Après quelques minutes de cette besogne épuisante, votre bras se tétanise mais vous avez ouvert une brèche suffisante pour que Mameluke parvienne à se dégager. D'un revers de main, vous essuyez les projections visqueuses qui vous ont éclaboussé et vous conviez votre ami à venir chez vous pour se nettoyer. La peau vous démange aux endroits qui ont reçu des sécrétions mais, trop heureux de quitter cet antre de malheur, vous n'y prenez pas garde... Rendez-vous au [185](#).

Le ventre du monstre est hérissé de barbillons d'où suinte une humeur visqueuse aux reflets ambrés. Ils doivent être venimeux. Si vous voulez brandir votre épée au-dessus de votre tête pour que la créature s'y empale, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez chercher à la frapper à l'instant où elle va fondre sur vous, rendez-vous au [145](#).

Votre voyage de retour se déroule sans problèmes et, le troisième jour, les hauts remparts de la cité maudite apparaissent dans le lointain, grouillant de soldats en armes. Des nuées de corbeaux survolent la ville et le vent charrie les cris des prisonniers que l'on torture dans les geôles de la citadelle de Grond. Vous vous précipitez vers les portes de la cité. Rendez-vous au [188](#).

L'intérieur de l'auberge est conforme à sa réputation : des traces de sang et de bière répandue se mêlent à la sciure qui recouvre le sol délabré. Les tables et les bancs sont recouverts d'initiales gravées et vous trouvez étonnant qu'il y ait autant de ruffians à savoir écrire au moins leur nom. Les épaisses lanternes de verre fumé dispensent une lueur parcimonieuse dans la pièce et lui confèrent une atmosphère irréelle. A votre entrée, une douzaine d'yeux vous jaugent de la tête aux pieds pendant un instant avant de se détourner. Le grand blond a commandé un verre d'eau-de-vie et une citronnade pour Lucie. Son costume trahit ses origines étrangères et vous n'avez jamais vu une pareille cuirasse. Elle est composée de fragments disparates et sa cotte de mailles semble formée d'écaillés. Le tout confère à l'homme un aspect menaçant. L'aubergiste, un ancien entraîneur de l'école des gladiateurs, est un colosse aux multiples balafres dont une oreille a été déchiquetée. Il n'en faut pas moins pour tenir tête aux consommateurs qui hantent son établissement. Il sert rapidement le couple et retourne à ses activités. Lucie est à l'aise avec cet homme, elle semble le connaître de longue date. Sentant que vous l'observez, l'homme blond se tourne vers vous, une

expression énigmatique dans le regard. Il a le teint pâle et ses pommettes saillantes sont couvertes de taches de rousseur. Lucie s'approche de lui et lui murmure quelques mots au creux de l'oreille. Dans sa réponse, vous entendez qu'il prononce clairement le mot « Habram » avant de cracher par terre d'un air dédaigneux. L'homme cherche à prendre Lucie par la taille, mais la jeune femme se débat et, son verre à la main, part en direction d'une alcôve au fond de la salle. Le grand guerrier ne tarde pas à la rejoindre. Non loin de vous, quatre hommes sont attablés et boivent de la petite bière. Vous ne sauriez dire s'il s'agit d'artisans ou de voleurs. Deux femmes vêtues de robes légères, papotent et ricanent dans une alcôve et un homme seul fume sa pipe à l'extrémité du comptoir. Si vous voulez commander un verre au comptoir, rendez-vous au [113](#). Si vous préférez demander au groupe d'hommes où contacter Melmelo, le chef de la Guilde des Voleurs, rendez-vous au [132](#). Mais vous pouvez aussi rejoindre Lucie et le grand étranger ; rendez-vous au [227](#) dans ce cas.

87

La tentative était hardie mais, hélas, vous avez trop présumé de vos forces. Votre élan est trop court et vous atterrissez lourdement au milieu de cet océan de serpents. Une multitude de crocs venimeux plongent dans vos chairs. La dose massive de poison courant dans vos veines fait rapidement son effet et vous succombez dans un dernier spasme. La tour de la Sentinelle vient de faire une nouvelle victime. Votre aventure est terminée et plus personne ne pourra désormais sauver votre peuple.

88

Il eût été plus judicieux de disparaître d'abord dans un nuage de fumée. Un jeune Habram qui se transforme comme par enchantement en vieille femme ridée, voilà qui n'abuse personne. La milice intervient aussitôt et leurs épées vous transpercent de part en part sous les applaudissements de la foule. Votre aventure est terminée.

89

Vous fuyez vers la cathédrale en agitant les bras pour attirer l'attention du monstre. Deux tentacules vous prennent en chasse et tentent de vous saisir à l'instant où vous plongez derrière une des colonnes qui supportent l'entrée du bâtiment. Aussitôt, les lianes visqueuses s'enroulent autour du pilier et vous en profitez pour les enchaîner solidement. Nazia hurle sa haine et tente vainement de se libérer. Vous avez gagné quelques instants de répit Si le portique tient bon, vous parviendrez peut-être à éliminer ce monstre. Notez le mot de passe *Gordien* sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous possédez l'Épée du Guerrier de Jade, rendez-vous au [230](#). Si vous avez le Feu du Crépuscule, rendez-vous au [349](#). Sans aucun de ces objets, rendez-vous au [187](#).

90

Vous passez une nuit paisible et, le lendemain matin, vous partez pour rejoindre Lucie. Rendez- vous au [7](#).

91

Au prix d'un effort surhumain, vous parvenez à vous extirper du corps poisseux de Nazia. Hélas, entre-temps, Mameluke a été absorbé et vous ne pouvez plus rien pour lui. L'esprit endeuillé par la perte de votre ami, vous quittez la citadelle et vous regagnez le silence de votre repaire. Rendez-vous au [159](#).

92

Vous réagissez avec la vitesse d'un cobra et vous lui enfoncez les ongles à la base du poignet pour le forcer à lâcher son couteau. Vous vous penchez et vous ramassez l'arme. Le gamin pousse un grognement de rage et tente de vous décocher un coup de pied au ventre. Vous le saisissez facilement par la cheville, l'obligeant à sautiller sur place pour ne pas perdre l'équilibre.

- Tu es de ceux qui aiment frapper les animaux, murmurez-vous d'une voix lourde de menaces. Méfie-toi, tu risques de te faire mordre en retour. Vous imprimez une légère torsion à sa cheville et vous l'envoyez choir sur le pavé. Vous empochez son couteau - il ne s'en servira plus contre votre peuple - et vous partez en

direction de la place du Grand Arbre. Ajoutez le couteau à la liste de vos possessions et rendez-vous au [201](#).

93

Vous assenez un coup de poing d'une violence incroyable sur la masse visqueuse et, emporté par votre élan, vous enfoncez le bras jusqu'au coude dans ce tas de matière molle. Vous vous débattez pour vous dégager mais la matière vivante réagit aux moindres de vos mouvements et cherche à vous absorber. Tous vos efforts sont vains et la panique vous gagne. Allez-vous poser le pied sur le monstre pour trouver un appui (rendez-vous au [151](#)) ou bien chercher à vous libérer en essayant de ne plus le toucher (rendez-vous au [65](#)) ?

94

Tous les chefs de la résistance ont pris le risque de se rassembler dans les entrepôts du quartier des Docks, près des anciennes étables de l'armée. Ils sont plus de deux cents. Tour à tour, ils vous rapportent que le nombre des arrestations a diminué de manière notable ces derniers temps. La résistance a assassiné une trentaine de hauts fonctionnaires et, si ces actions terroristes se poursuivent avec succès, le Suzerain devra accéder à leurs demandes.

- Méfiez-vous des représailles, dites-vous. Évitez de dévoiler nos plans à ceux qui ne sont pas de notre peuple, le risque est trop important. A la fin de la réunion, je vous remettrai de nouvelles consignes ainsi que de nouvelles cachettes. Ne vous les communiquez pas, ainsi, même sous la torture nous ne pourrions dévoiler où se trouvent les nôtres! Les chefs approuvent vos décisions. Il est clair que vous avez réfléchi à la situation et ils vous considèrent comme le chef du mouvement. Rendez-vous au [160](#).

95

L'épée de Tormil s'enfonce dans la masse visqueuse et y reste engluée. L'arme disparaît peu à peu dans le limon infâme, qui tourne lentement sur lui-même et recouvre Tormil. Son corps

tout entier est absorbé et vous le voyez se débattre lentement, comme dans un rêve. L'angoisse vous étreint à cet instant et vous détournez le regard pour ne plus penser à ce que vous avez laissé faire. Vous l'avez conduit vous-même dans ce piège en sachant ce qui allait se passer. Si vous possédez le mot de passe *Satori*, rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [160](#).

96

La Stupeur est un sortilège puissant mais qui ne peut affecter qu'une seule personne. Même si vous parveniez à vos fins, il resterait encore trois guerriers à combattre. Vous comprenez vite l'inutilité de vos efforts. Ces créatures sans âme sont insensibles à votre sortilège. Les Guerriers de Jade referment le cercle et brandissent leur épée avec des gestes de pantins. Avec une régularité de métronome, les lames tranchent et débitent vos membres et vous succombez rapidement à vos blessures. Le caveau ancestral des Megiddo résonnera encore longtemps de vos cris d'agonie, et votre dernière pensée avant de mourir est pour les vôtres. Qui pourra les sauver à présent que vous n'êtes plus ?

97

Vous avez recours à un sortilège d'Asservissement dans l'espoir de détourner son esprit de cette vision d'horreur et forcer Tormil à quitter la faille. Hélas, toutes ses pensées sont concentrées sur sa fille qui se débat, enterrée vivante à l'intérieur de la masse gluante et son émotion est si forte que vous ne pouvez accéder à son esprit. Tormil se penche sur la matière infâme pour libérer son enfant. Hélas, Nazia l'engloutit lentement à son tour et le capitaine s'en va grossir la liste des âmes perdues à tout jamais. Rendez-vous au [160](#).

98

Vous prenez quelques pas d'élan avant de bondir par-dessus le tapis, en direction du lit. Vous atterrissez à côté de la jeune fille et vous vous accrochez au montant du baldaquin. Le matelas plie sous votre poids et les deux corps endormis sont ballottés de part

et d'autre. Le suzerain émet un grognement, mais il ne se réveille pas. La jeune fille est demeurée inerte. Vous restez immobile pendant quelques secondes en réfléchissant au meilleur moyen d'entraîner la concubine hors de la chambre. Rendez-vous au [231](#).

99

Votre calme assurance l'énervé. Il s'attendait à de la peur ou à de la colère, mais vous vous comportez comme s'il n'était qu'un simple passant qui demande son chemin. D'après la marque rouge qui cerne ses poignets, vous concluez qu'il doit être fils de tanneur. L'état de ses vêtements prouve que sa famille n'est pas riche. Peut-être son père doit-il de l'argent à un de vos compatriotes. Sans quoi, pour quelle raison serait-il aussi vindicatif envers vous ?

- Prends garde, gamin, dites-vous. Tu me rappelles un de mes clients, un tanneur. Peut-être est-ce ton père ? Je lui ai accordé un prêt important, mais je peux aussi bien l'annuler. Tu sais ce qui arrive aux mauvais payeurs : la prison, les galères... Vous aviez vu juste, son père doit avoir des créanciers et le gamin ne tient pas à perdre le toit qui l'abrite. Il détale aussitôt en bafouillant de vagues excuses. Rendez-vous au [201](#).

100

Si vous voulez partir à la recherche de Melmelo, le chef de la Guilde des Voleurs et si vous possédez le mot de passe :

<i>Sunset</i>	Rendez-vous au 117
<i>Impasse</i>	Rendez-vous au 26
<i>Cool</i>	Rendez-vous au 334
Aucun d'eux	Rendez-vous au 153

Mais vous pouvez aussi aller à la bibliothèque pour y chercher des informations concernant Nazia. Rendez-vous au [49](#) si vous avez le mot de passe *Codex*. Sinon, rendez-vous au [110](#). Si vous voulez organiser la défense de la cité, rendez-vous au [174](#). Si vous voulez affronter Nazia en personne, rendez-vous au [272](#).

101

Les cavaliers vous entourent et vous tiennent sous la menace de leur épée.

- La bourse ou la vie ! s'écrie le chef d'une voix rauque.

Vous avez affaire à une troupe de brigands ayant endossé l'uniforme de la milice pour donner le change ! Si vous leur remettez tout ce que vous possédez, rendez-vous au [8](#). Si vous voulez leur proposer vos services pour qu'ils vous prennent dans leur troupe, rendez-vous au [64](#).

102

Vous prononcez la formule magique et vous disparaissiez dans un nuage de fumée. Aussitôt, vous courez vous plaquer contre une paroi, mais les guerriers se tournent lentement dans votre direction et se déploient à nouveau pour vous encercler. Ils disposent d'autres moyens que la vue pour vous détecter et, pris de court, vous ne pouvez vous concentrer sur un autre sortilège. Leurs épées, effilées comme des rasoirs, s'abattent avec une régularité implacable et vous mourez rapidement, baignant dans votre sang. Votre aventure s'achève dans la crypte d'une dynastie oubliée. Plus personne ne pourra sauver les vôtres à présent.

103

Vous tentez d'éviter les attaques du tentacule, mais il s'abat sur le parapet avec une violence incroyable et le pulvérise. Emporté par une avalanche de débris qui vous écrase, vous terminez vos jours sous plusieurs tonnes de gravats. Bientôt, vous irez rejoindre Lucie, quand Nazia aura achevé son œuvre et que la ville anéantie aura disparu sous les eaux.

104

Vous provoquez l'apparition d'un nuage de fumée suffocant qui englobe toutes les personnes à l_a ronde. Aussitôt, la foule et les gardes s'écartent en toussant, les yeux remplis de larmes. Le brouillard ne vous affecte pas et vous profitez de ces quelques instants d'invisibilité pour lancer un sortilège de Métamorphose



103 *Vous tentez en vain d'éviter les terribles
attaques du tentacule.*

et vous transformer en une vieille femme. Vous quittez l'écran de fumée et vous vous éloignez au plus vite. Profitant de la confusion, vous allez vous cacher derrière une charrette. Bientôt, les effets du sortilège disparaissent et vous repartez dans les rues. Vous tentez de dissimuler votre visage, mais ce manège ne fait qu'attirer l'attention sur vous et la foule vous repère à nouveau. Rendez-vous au [38](#).

105

Vous ne trouvez aucune issue à l'arrière du bâtiment mais vous vous rappelez avoir entraperçu un accès de cave dans la ruelle adjacente. Sans perdre un instant, vous empoignez Ruth par le bras et vous l'entraînez au sous-sol. Vous aviez vu juste : une rampe permettant de décharger des tonneaux donne sur l'extérieur. Vous soulevez doucement le vantail et vous émergez dans la ruelle déserte à l'instant où la garde s'engouffre dans le bâtiment Ruth se confond en remerciements. Elle craignait pour la vie de son enfant à naître.

- Ce n'est rien, dites-vous en la reconduisant jusqu'à la rue du Cuivre. Je compte bien en sauver d'autres.

Ruth retrouve Caiaphas dans votre cave tandis que vous regagnez votre nouveau repaire. Rendez-vous au [414](#).

106

Un mystérieux informateur a averti la milice et vous tombez dans un guet-apens sur le chemin de la réunion. Vous ne devez votre salut qu'à la fuite, mais un carreau d'arbalète vous atteint à l'épaule. Vous perdez 4 POINTS DE VIE à moins de bénéficier d'une Protection magique, auquel cas la chance fait dévier le trait qui vous était destiné. Si vous survivez à l'embuscade, vous retournez à la cachette de la rue du Cuivre pour apprendre l'effroyable nouvelle. De nombreux Habrams ont été arrêtés sur le lieu de rendez-vous et ils se balancent aux gibets de l'avenue des Crânes. Caiaphas a pu s'enfuir.

-Nous ne pouvons faire confiance à personne dans cette cité de malheur, gémit-il en tenant son front blessé.

- A partir d'aujourd'hui, le secret le plus absolu doit entourer nos agissements, décidez-vous. Vous trouvez un nouveau repaire, connu de quelques personnes en qui vous avez toute confiance, dans la rue du Médaillon. Plus jamais vous ne vous laisserez surprendre par la milice du suzerain, vous en faites le serment. Rendez-vous au [414](#).

107

Le Feu du Crépuscule scintille sous les rayons du soleil et se parc d'un éclat aveuglant. Une mélodie aux accents graves fait vibrer l'air autour du joyau qui envoie un flot d'énergie sur le monstre. Nazia reçoit la décharge en pleine tête et se débat en hurlant pour se libérer des chaînes qui l'emprisonnent. La douleur décuple ses forces et la bête enragée arrache ses entraves. Les chaînes explosent et les maillons chauffés à blanc retombent dans le canal dans un bouillonnement de vapeur. Le monstre roule vers le Bargello, menaçant de l'engloutir. Le soleil va disparaître d'un instant à l'autre et si la bête immonde n'est pas détruite avant la nuit, tout espoir sera perdu. Si vous possédez le mot de passe *Satori*, rendez-vous au [401](#). Si vous possédez le mot de passe *Hécatombe*, rendez-vous au [77](#). Si vous n'avez aucun des deux, rendez-vous au [364](#).

108

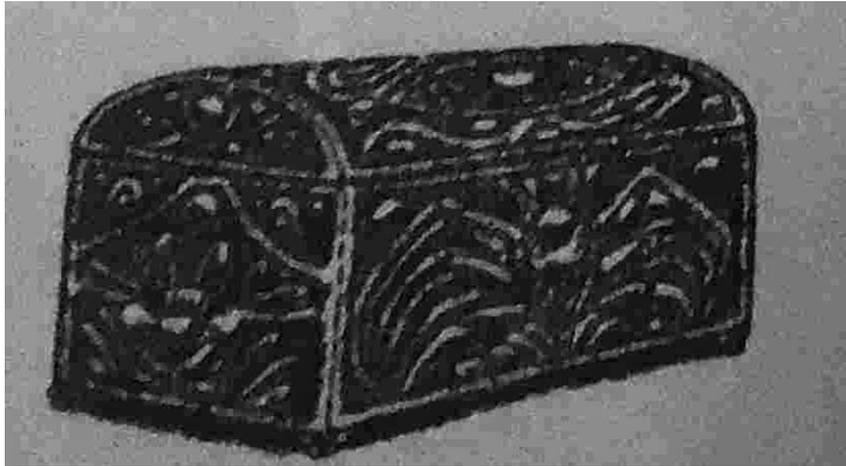
Vous réagissez trop tard. Au dernier moment, vous apercevez le scintillement de la lame à la lueur des lanternes et une bouffée de chaleur vous embrase le visage. Vous vous écroulez sur le sol, la gorge transpercée.

- Domage, plaisante Skakshi. J'aurais pu réclamer la prime supplémentaire qu'ils donnent quand on les soumet à la torture. Tous les ruffians éclatent de rire. La vie d'un homme n'a plus aucune valeur dans cette ville. Les vôtres vont périr et Nazia va accroître son emprise sur cette cité maudite jusqu'à ce qu'elle soit rayée de la carte.

Vos appels réveillent le suzerain qui s'étire en bâillant et se frotte les yeux. En vous apercevant, il esquisse un mouvement de frayeur et fouille frénétiquement sous son oreiller. Il s'empare d'une petite sarbacane qu'il porte aussitôt à ses lèvres. Une pointe enduite de curare va se fichet dans votre cou et vous vous écroulez. Nazia va poursuivre son œuvre de destruction et personne ne pourra plus sauver votre peuple. Votre aventure est terminée.

Vous vous glissez discrètement à l'intérieur de la grande bibliothèque de Brunelesci, vaste bâtiment de pierres peu fréquenté en cette période trouble. Après une rapide exploration des rayonnages, découvrez un Bestiaire consacré aux créatures maléfiques. Vous tournez les pages d'une main fébrile et vous trouvez bientôt un chapitre concernant Nazia. Le document est annoté de la main même de Sénécio, peut-être le plus grand sage de tous les temps : «... Haine, abomination, malice, L'homme doit-il tuer ce qu'il ne peut aimer ?» Et encore : « Nazia dresse le mari contre la femme et le père contre son fils, serviteur de la mort, laquais de la destruction, Nazia engendre la guerre et inspire à l'homme ses plus vils sentiments... » Selon l'auteur du chapitre : « Nazia finit toujours par se montrer sous son véritable visage et peut être vaincu de cette manière.» Malheureusement, le texte ne fournit aucune indication sur la manière d'éliminer le monstre. Sénécio a laissé de nombreuses annotations en regard du texte, comme si le sujet l'obsédait : « La peur engendre la haine et la haine tue l'esprit. La haine libère la bête qui sommeille en l'homme et Nazia s'en nourrit. Nazia se gave des âmes et des corps de ceux qui par bêtise ou par désespoir laissent le champ libre à leurs plus bas instincts.» Vous feuillotez avec une fascination mêlée de dégoût les enluminures qui ornent les pages quand, soudain, une porte s'ouvre et vous percevez le bruit des pas discrets d'un lettré. Vous en avez assez lu et il est peu probable que vous trouviez d'autres renseignements. Vous

quittez la bibliothèque pour retourner dans votre repaire. Vous n'en avez guère appris sur le monstre, tout au plus hante-t-il davantage vos pensées. Notez le mot de passe *Codex* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [160](#).



111

-Allons-nous devoir partager nos vivres avec cet étranger? demande Ruth, la femme de Caiaphas. Nous n'avons pas assez pour satisfaire les besoins des enfants. Faut-il nourrir le premier venu qui se présente ?

-Tais-toi, femme, tranche Caiaphas. Il est des nôtres, nous lui devons l'hospitalité.

Ruth était autrefois connue comme une femme bonne et douce, qui n'aurait pas fait de mal à une mouche. Les récents événements lui ont endurci le cœur.

-Ruth, dites-vous, sais-tu que cette mesure est mienne ?

-N'as-tu pas entendu les nouvelles? répond-elle. Tous les biens des Habrams sont confisqués. Nous ne pouvons même plus nous promener dans les rues. En fait, nous n'avons pas quitté cette cave depuis des jours.

Cette information vous laisse sans voix :

-Comment? Personne n'est sorti? Vous n'avez pas cherché de nourriture ou des renseignements ? Caiaphas secoue la tête et regarde le sol d'un air penaud. Allez-vous lui demander s'il existe un moyen de délivrer des messages (rendez-vous au [131](#)) ou quitter cette cave pour chercher un moyen de sauver les vôtres (rendez-vous au [141](#)) ?

Vous caressez ostensiblement l'émeraude de votre amulette tout en murmurant une vague incantation. La lueur glauque qui émane de la pierre éclaire votre visage et dessine des ombres effrayantes. Le gamin pâlit il croise les doigts pour conjurer le mauvais sort en invoquant la protection d'Hecate, la déesse des sorciers, très prisée à Godonia

-Sale sorcier Habram. crache-t-il. je te souhaite la peste et la gale qui gratte.

C'est le mieux qu'il puisse faire et ce n'est pas cette malédiction qui vous empêchera de dormir. Vous avancez d'un pas. il détaille sans demander son reste. Rendez-vous au [201](#).

Vous vous approchez du comptoir, mais l'aubergiste fait comme si vous n'existiez pas et continue à essuyer tranquillement ses verres. L'homme à la pipe se détourne ostensiblement, regardant la salle. Les deux femmes dans l'alcôve discutent de ce qui est survenu à certains Habrams de leur connaissance.

-Par les temps qui courent, il vaut mieux ne pas s'afficher avec eux. Ne crois-tu pas, ma chérie ? Au fond de la salle, le grand étranger contemple son verre d'un air morose tandis que Lucie lui fait les yeux doux. Si vous acceptez l'attitude de l'aubergiste, rendez-vous au [158](#). Si vous voulez le forcer à vous servir, rendez-vous au [169](#).

Grâce aux nombreux contacts que vous possédez dans les bas-fonds, vous parvenez à obtenir une offre de 900 pièces d'or pour le diamant. Il en vaut beaucoup plus, vous le savez aussi bien que le larron qui vous propose cette somme.

-Je prends d'énormes risques à traiter avec toi, dit-il. Il ne fait pas bon être vu en compagnie d'un Habram par les temps qui courent. Je pourrais te dénoncer.

Le risque que tu prends n'est rien en comparaison de ce que tu encourrais si les gardes du suzerain venaient à savoir que tu es en possession de son diamant, répliquez-vous avec un petit sourire.

Nous avons intérêt l'un comme l'autre à rester discrets sur cette transaction.

Le revendeur réprime un juron et accepte finalement de prendre le diamant pour 1 000 pièces d'or. Si sa proposition vous convient- rayez le diamant de la liste de vos possessions et ajoutez 1 000 pièces d'or sur votre *Feuille d'Avettiwr*. Sur le chemin du retour, vous passez devant l'échoppe de Tarkamandor. Vous lui avez souvent acheté des articles intéressants par le passé. Une lueur filtre à travers les volets clos et vous scrutez à travers les persiennes. Tarkamandor est seul, il travaille au polissage d'un bâton d'ébène. Si vous frappez à sa porte, rendez-vous au [318](#). Si vous préférez rejoindre Caiaphas et les autres, rendez-vous au [190](#).

115

Vous vous élanchez et vous attrapez la corde au vol. Vous lui imprimez un mouvement de balancier et vous commencez à survoler le tapis de serpents, passant au-dessus de la deuxième plate-forme puis, emporté par élan, au-dessus de la troisième. Les serpents suivent le mouvement pendulaire de votre corde, guettant le moment propice pour planter leurs crocs venimeux dans vos chairs. Si vous lâchez la corde pour tenter d'atteindre la dernière plate-forme, rendez-vous au [87](#). Si vous vous contentez d'atterrir sur celle du milieu pour limiter les risques, rendez-vous au [74](#).

116

Le soleil bas de cette fin d'après-midi filtre par tes multiples fissures du bâtiment en ruine. Les rais de lumière vous donnent une idée et vous sortez votre amulette. Vous jouez avec la gemme de manière à refléter le soleil sur les murs de la ruelle faisant face à votre bâtiment. Les gardes attendent dans la rue l'arrivée des molosses. Soudain, un soldat repère du coin de l'œil la lumière qui se réverbère de l'autre côté de votre cachette et il donne l'alarme.

- Là-bas! j'ai aperçu un mouvement dans l'allée s'écrie-t-il.

Aussitôt, les gardes s'engouffrent dans le passage. Tandis qu'ils courent après un fragment de soleil vous quittez votre cachette et vous accompagnez Ruth jusqu'à la rue du Cuivre, avant de repartir vers votre nouveau repaire. Rendez-vous au [414](#),

117

Lorsque vous arrivez devant les locaux de la Guilde des Voleurs, vous assistez à un va-et-vient ininterrompu de porteurs entassant des paquets sur une charrette, sous la surveillance d'hommes armés. Melmelo lui-même transporte un coffre pesant.

-Quitterais-tu la ville, Melmelo ? demandez-vous.

-Exact, Habram, répond-il, et je te conseille d'en faire autant pendant que la voie est libre.

-Comment ? protestez-vous. Oublierais-tu que les miens se font massacrer par centaines ?

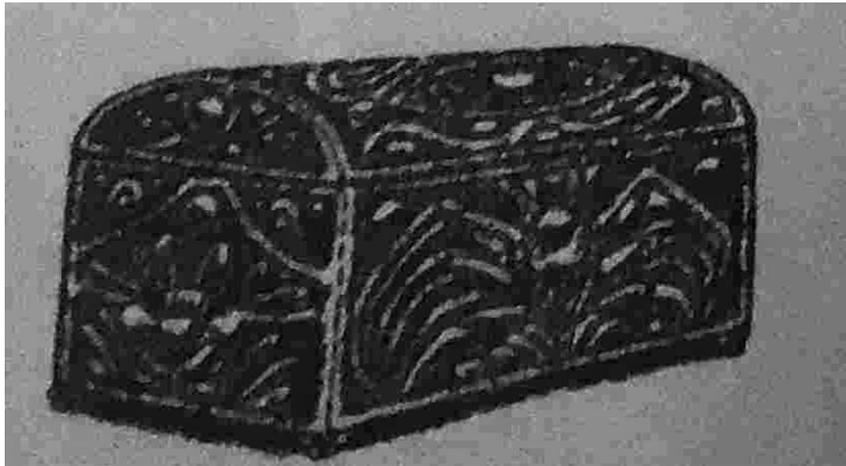
-Ce n'est que le début, grogne Melmelo. Le suzerain ne s'arrêtera plus et je serai à Mazarkhand avant qu'il ne lorgne de trop près sur mes richesses. Ne cherche pas à me revoir, Habram. Je compte encore assez d'amis dans la cité pour couvrir ma fuite.

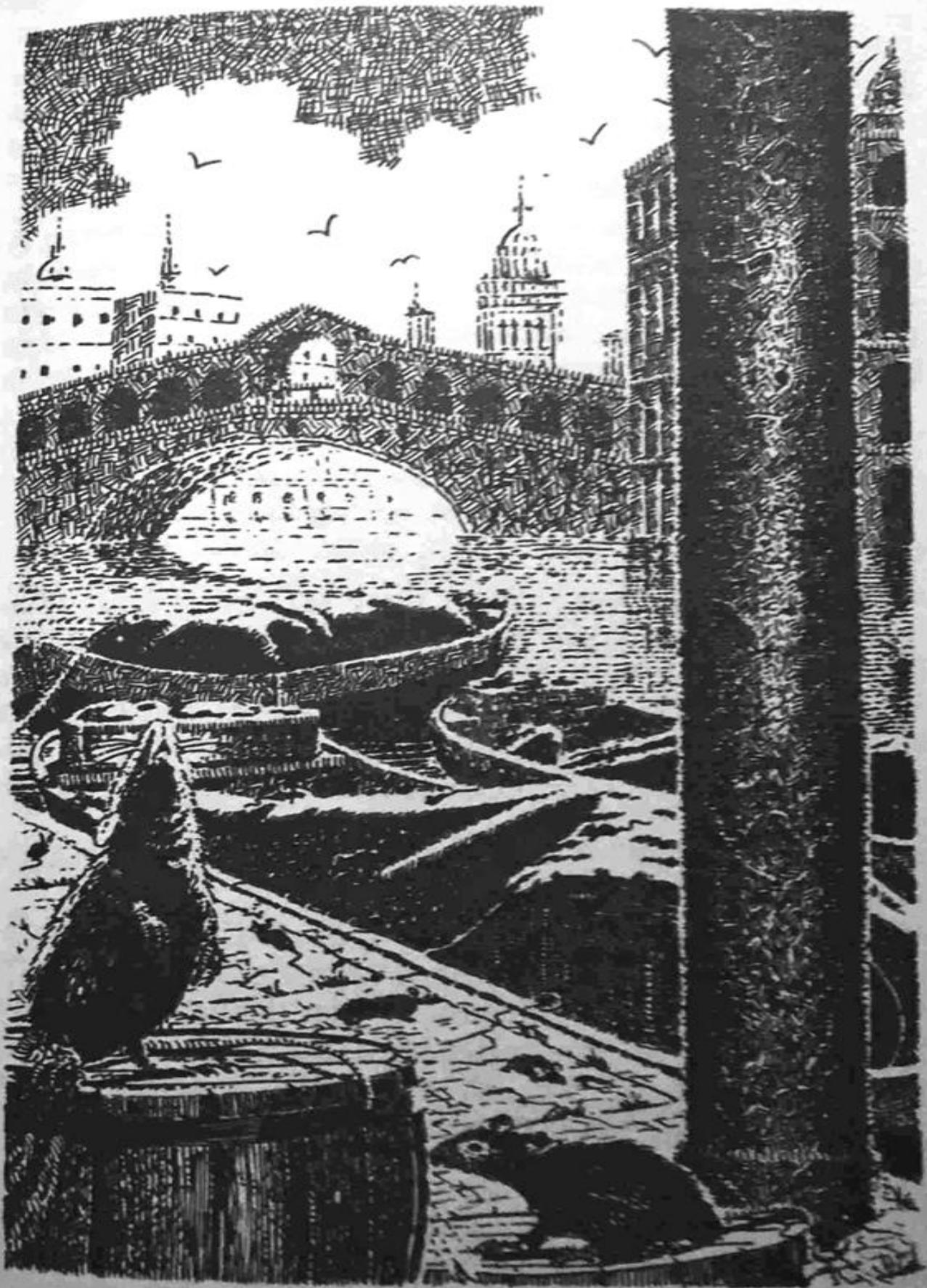
Les regards pesants des truands vous dissuadent de revenir dans le quartier et vous vous éloignez sans un mot Si les vôtres ne couraient pas un si grand danger, vous seriez bien tenté de quitter vous aussi cette ville maudite. Rendez-vous au [160](#).

118

Sans attendre, vous vous hissez sur la pointe des pieds pour mieux arracher les filaments qui vous emprisonnent et, d'un violent coup de reins, vous bondissez hors du tapis. La forme noire se laisse choir et atterrit lourdement sur le sol. Il s'en est fallu de peu, mais vous avez échappé au piège. La créature est agitée de quelques soubresauts avant de s'immobiliser. Si vous voulez rester pour voir si la chambre du suzerain recèle d'autres dangers, rendez-vous au [139](#). Si vous préférez reprendre sans tarder le chemin des catacombes, rendez-vous au [161](#).

Vous savez que les Guerriers de Jade ont été conçus pour défendre les tombes de Megiddo. La légende concernant les guerriers prétend qu'une de leurs épées permet de les contrôler tous. Si vous pouviez vous emparer de cette arme, les statues de jade seraient sous vos ordres et peut-être pourriez-vous les lancer contre le suzerain ou contre Nazia. Si vous voulez observer le halo qui entoure les armes, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez tenter de vous saisir de l'épée du plus proche guerrier, rendez-vous au [170](#).





120 *Une colonie de rats se charge de nettoyer les grains éparpillés d'une cargaison de blé.*

Vous possédez de vagues notions de navigation fluviale pour avoir parfois discuté avec des bateliers. Vous savez que la marée haute aura lieu ce soir et que les hommes choisissent ce moment pour remonter le cours des rivières, profitant des heures tièdes de la journée. Trois barges sont à quai, la plus grande est une sorte de radeau destiné au transport de la chaux. La deuxième vient d'être délestée de sa cargaison de blé et une colonie de rats se charge de nettoyer les grains éparpillés.

La troisième est une petite barge à fond plat, chargée de tonneaux protégés par une bâche. Les embarcations de ce type sont utilisées pour remonter le cours de la rivière Palayale, qui descend du nord, venant de la grande forêt. Elle va sûrement partir ce soir avec la marée. Si vous décidez de vous cacher :

Dans le tas de chaux	Rendez-vous au 152
Avec les rats	Rendez-vous au 166
Sous la bâche	Rendez-vous au 183

Vous restez terré pendant plusieurs jours et vous subissez les conséquences du rationnement. Vous perdez 2 POINTS DE VIE. Puisqu'il est trop dangereux d'allumer un feu, certains se proposent d'attraper des rats et de saler leur chair pour prévenir le futur manque de vivres. Cette proposition révolte Caiaphas autant que vous.

Cette situation est insupportable. Prenons les armes et mourons dignement en combattant la milice du suzerain !

A ces mots, il s'empare de sa lance et commence l'ascension des marches qui mènent au grand jour.

- Pourquoi parler de mourir, dites-vous en le retenant par le bras. Pourquoi songer à une fin, même glorieuse, alors que nous pouvons vaincre ! Tous les hommes présents se tournent vers vous et, face à votre détermination, vous pouvez déceler une lueur d'espoir dans leurs yeux. Le silence s'est fait. Tous attendent que vous proposiez un plan. Rendez-vous au [131](#).

Comptiez-vous véritablement asservir l'esprit d'une entité qui s'est déjà nourrie de millions d'âmes ? Pensiez-vous être plus fort que tous ces êtres dont elle a perverti les pensées pour mieux les contrôler ? Nazia est une puissance démoniaque, avide de pouvoir et elle est toujours la plus forte. A peine votre esprit entre-t-il en contact avec celui j» monstre, qu'il se trouve absorbé dans un univers tortueux et fascinant où le Mal règne en maître. Les bras grands ouverts, vous plongez dans la masse onctueuse qui compose le monstre, subjugué par les délices venimeuses de la perversion. Nazia a gagné et vous avez failli. Plus rien n'empêchera l'avènement de son règne.

Vous bondissez entre deux guerriers pour vous rétablir d'une roulade derrière le possesseur de la fameuse épée. Aussitôt, vous vous ruez avec rage sur son bras et, au terme d'une lutte rapide, vous parvenez à le désarmer. Brandissant l'épée au-dessus de votre tête, vous hurlez d'une voix impérieuse:

- Obéissez-moi, Guerriers de Jade de la dynastie Megiddo !

En réponse, les guerriers s'avancent d'un pas mécanique et leurs lames tombent comme des couperets. Vous poussez un hurlement de douleur et vous lâchez l'épée, le bras tailladé jusqu'à l'os. Vous perdez 4 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, quittez la crypte au plus vite et rendez-vous au [16](#).

En quelques bonds, vous atteignez l'épée. Le chien s'élançe sur vous, mais vous lui flattez les côtes de la pointe de votre lame et il rebrousse chemin, la queue basse, pour aller se placer derrière son maître. L'homme préfère ne pas insister et s'éloigne en grommelant. Notez l'épée sur la liste de vos possessions. Vous parcourez la rue du regard : Lucie se dirige vers les vieux quartiers. Probablement vers l'auberge de l'Anguille d'Argent où elle a ses habitudes. L'endroit possède une sinistre réputation et l'on y croise tout les gredins de la ville. Si vous suivez Lucie,

rendez-vous au [261](#). Si vous préférez retourner à votre repaire pour la rejoindre plus tard dans l'après-midi, rendez-vous au [371](#).

125

Vous vous précipitez vers les plus proches bâtiments et vous allez vous dissimuler dans une grange, alors que les cavaliers commencent à incendier les premières fermes. Vous comptez une trentaine d'hommes à la mine patibulaire et tous sont armés. Manifestement, il s'agit de brigands qui ont endossé l'uniforme de la milice pour donner le change. Les paysans ont fui vers les collines mais les retardataires qui ont voulu emporter quelques biens sont rassemblés et éliminés sans pitié. Si vous disposez de Sortilèges et si vous désirez devenir invisible, rendez-vous au [18](#). Si vous voulez leur proposer vos services pour qu'ils vous prennent dans leur troupe, rendez-vous au [64](#).

126

Vous empoignez Ruth par les épaules et vous l'entraînez vers la fosse d'aisance qui se trouve au fond de l'immeuble. L'odeur est insupportable et vous manquez défaillir quand vous vous enfoncez dans l'épaisse couche d'immondices. Vous entendez bientôt les aboiements des chiens et le bruit des bottes de la garde qui fouille l'immeuble. Un soldât se penche dans le réduit de la fosse d'aisance et recule aussitôt, dégoûté. Il ne lui viendrait pas à l'esprit que l'on puisse se cacher dans une telle abomination, mais tout l'art de la dissimulation est justement de trouver des endroits auxquels personne ne pense ! La milice abandonne bientôt et vous aidez Ruth à se dégager du purin.

-Nous voilà propres ! dit-elle avec un léger agacement.

Vous ne pouvez vous empêcher de rire en la voyant :

-Une bonne douche réglera tous ces petits problèmes, dites-vous. Ce désagrément a l'avantage d'être passager. Il en serait tout autrement si nous étions en prison.

Sur ces mots, vous la quittez pour rejoindre votre nouveau repaire. Rendez-vous au [414](#).

Vous vous accroupissez en brandissant votre épée à l'instant même où le monstre se laisse choir sur vous. La créature tressaille à l'instant où la pointe de votre lame pénètre dans ses chairs. D'un mouvement vif, vous l'ouvrez en deux et le monstre s'affale sur le tapis pour y mourir en silence. Aucune goutte de sang ne s'échappe de la plaie béante: seules des forces démoniaques ont pu engendrer un tel monstre. Si vous décidez de rester sur place pour voir si la chambre du suzerain recèle d'autres dangers, rendez-vous au [139](#). Si vous préférez reprendre sans tarder le chemin des catacombes, rendez-vous au [161](#).

Vous n'avez aucun mal, même en ces temps trou* blés, à trouver un acquéreur en la personne d'un marchand étranger qui vous propose 600 pièces d'or. Le diamant vaut beaucoup plus, vous le savez, mais le marchand dispose immédiatement de la somme.

_ D'autres pourraient t'en offrir davantage, dût-il en soupesant sa bourse sous vos yeux, mais, comme en dit dans mon pays, il vaut mieux tenir que courir.

Si sa proposition vous convient, rayez le diamant de la liste de vos possessions et ajoutez 600 pièces d'or sur votre *Feuille d'Aventure*. Ceci fait, vous décidez de retrouver Caiaphas et les autres. Rendez-vous au [190](#).

Le guerrier au plumet d'or se met en position de combat et vous désigne de son épée. Vous esquivez une première attaque et vous bondissez derrière lui, vous rétablissant d'une roulade. Voira vous ruez avec rage sur son bras et, au terme d'une lutte rapide, vous parvenez à le désarmer. Aussitôt, les autres referment le cercle autour de vous et leurs armes tombent comme des couperets. Leurs épées s'abattent avec une régularité implacable : vous mourez rapidement, baignant dans votre sang. Votre aventure s'achève dans la crypte d'une dynastie oubliée. Plus personne ne pourra sauver les vôtres à présent.

Le môme est rapide et il s'élançait à l'instant où vous prenez la fuite. Si vous possédez l'Agilité, vous parvenez à esquiver son attaque et vous le distancez aisément. Sinon, vous ressentez une violente douleur à l'épaule quand sa lame vous transperce un muscle et s'enfonce dans l'omoplate. Vous perdez 1POINT DE VIE et une tache écarlate vient souffler votre vêtement.

-Je pensais que les Habrams avaient le sang noir ! raille-t-il en vous regardant partir, Rendez-vous au [201](#).

Le suzerain a depuis longtemps instauré des taxes supplémentaires pour les Habrams, mais votre peuple n'est pas dépourvu d'initiative et il a mis au point un système de transit de l'argent dans toute la cité qui sert à présent au passage des messages. Le réseau utilise les égouts, des ruelles et des caves et parfois même les anciennes catacombes. Vous pouvez ainsi prendre contact avec tous les Habrams demeurés en ville, mais leur moral est très bas. Tous ont des membres de leurs familles qui pourrissent dans les geôles de Grond.

-Ne cédez pas au désespoir, répétez-vous à chaque groupe. Le suzerain craint notre peuple, sans quoi il ne chercherait pas à nous persécuter. Notre réseau de communication couvre toute la cité et il a fait ses preuves. Je me charge de prendre la tête de la rébellion.

Caiaphas proteste et rechigne contre votre bel enthousiasme.

-Que pouvons-nous faire? demande-t-il Nous sommes sans armes. Les nôtres meurent par centaines dans des cages de fer et nous subissons le même sort si nous quittons nos cachettes.

-Nous frapperons de nuit, tous ensemble, dans toute la ville. Nous allons faire régner la terreur sur Godorno. La population bien-pensante de cette ville va à son tour connaître la peur. Caiaphas reprend confiance. . . .

-Nous avons une certaine somme d'argent dissimulée dans les caves des entrepôts, autour du canal du Croissant, dit-il

-Combien ? demandez-vous. ! le poids d'un homme en pièces d'or. Nous gardions ce trésor en cas de troubles. Cette nouvelle est de la plus haute importance. Grâce à cette somme, vous allez organiser la résistance et, dans une ville aussi corrompue que Godorno, vous pourrez monnayer vos alliances. Si vous suggérez un grand rassemblement de tous les Habrams dans un ancien entrepôt du canal du Croissant, rendez-vous au [106](#). Si vous préférez faire passer la consigne que tous les vôtres s'organisent en petits groupes de cinq avec chacun une cible différente dans la ville, rendez-vous au [175](#).

132

-il faut demander cela à Skakshi. répond Tun des hommes.

-Où puis-je le trouver? demandez-vous. Les quatre lascars éclatent de rire :

-Il est à l'auberge du Temple Intérieur, quand ses activités ne rappellent pas ailleurs...

Vous n'obtiendrez guère plus de ces hommes. Si vous commandez un verre au comptoir, rendez-vous au [113](#). Si vous préférez rejoindre Lucie et le grand étranger, rendez-vous au [277](#). Si vous choisissez de quitter l'auberge, rendez-vous au [199](#).

133

Les Guerriers de Jade portent tous un heaume surmonté d'un plumet. Le premier est de couleur azur.

le deuxième noir, le troisième vert et le dernier vieil or. Si vous tentez de dérober l'épée du guerrier au plumet :

Azur	Rendez-vous au 182
Vert	Rendez-vous au 123
Noir	Rendez-vous au 11
Vieil or	Rendez-vous au 129

134

Trois barges sont à quai. La plus grande est une sorte de radeau destiné au transport de la chaux. Si vous choisissez de vous cacher à l'intérieur du chargement, rendez-vous au [152](#). La deuxième vient d'être délestée de sa cargaison de blé et une

colonie de rats se charge de nettoyer les grains éparpillés. Si vous désirez prendre place sur cette barge, rendez-vous au [166](#). La troisième est une petite barge à fond plat, chargée de tonneaux protégés par une bâche. Rendez-vous au [183](#) si vous désirez vous y cacher.

135

Vous empoignez votre amulette mais la pierre chauffée à blanc vous brûle la paume et, d'un geste réflexe, vous la jetez sur le sol. Vous perdez 1 POINT DE VIE. L'odeur de la chair brûlée monte dans la pièce et se mêle aux remugles écœurants qui composent l'atmosphère de la ville. Vous devez être en grand danger pour que votre amulette se soit transformée en fournaise. Le médaillon tombé sur le tapis carbonise le tissu et une fumée noire s'en échappe. Vous ne pouvez le ramasser. Rayez l'amulette de la liste de vos possessions. A partir de maintenant, vous ne pouvez plus recourir à votre compétence de Protection magique. Mettez-la entre parenthèses jusqu'à ce que vous vous soyez procuré une nouvelle amulette. Si vous voulez bondir sur le lit par-dessus le tapis rendez-vous au [98](#). à vous possédez l'Agilité. Si vous n'avez pas cette compétence, rendez-vous au [140](#). Si vous essayez de savoir où se situe le danger, rendez-vous au [62](#).

136

Vous frappez dans vos mains et un nuage suffocant envahit la pièce. Mameluke, déjà affaibli par tous ses efforts, ne peut y résister et, quand les miasmes se dissipent, vous constatez qu'il a disparu, englouti dans la substance visqueuse et translucide. Nazia. die, n'a pas souffert de votre sortilège et le monstre prépare sa riposte. Le magma palpitant vomit un jet visqueux qui manque vous recouvrir. Vous prenez la fuite et vous quittez cette geôle de cauchemar pour trouver refuge dans le silence de votre repaire. Rendez-vous au [159](#).

137

Un flot de lumière démoniaque vous submerge à nouveau mais vous continuez à avancer vers le monstre d'un pas résolu. Au-

dessus de vous. le ciel écarlate est peu à peu mangé par les ténèbres. Nazia vous surplombe, déployant ses tentacules de haine sur la ville en ruine. Vous marchez en criant d'une voix forte.

- J'avance dans la vallée des ombres et je ne crains pas le mal...

En réponse, un tentacule fouette l'air avec violence et recule aussitôt, comme touché par la foudre. Nazia pousse un hurlement de douleur. Le monstre ne peut vous toucher car votre esprit ne connaît pas la haine dont il se repaît. Vous vous trouvez à présent face à la créature immonde, qui ouvre grand ses mâchoires, exhalant un soupir nauséux et fétide. Si vous pénétrez dans la gueule de Nazia, rendez-vous au [400](#). Si vous scrutez les environs à la recherche d'une arme éventuelle, rendez-vous au [295](#).

138

Ces couteaux sont parfaitement équilibrés et, l_{es} uns après les autres, ils traversent la pièce dans un souffle pour se planter dans l'abdomen velu du monstre. De grosses gouttes d'humeur noirâtre s'échappent des plaies et s'écrasent sur le sol. L'araignée, blessée à mort, émet une plainte stridente et regagne les hauteurs de la tour. Rayez les couteaux de lancer de votre *Feuille d'Aventure*, puisqu'ils sont désormais hors d'atteinte. Vous gagnez le centre de la salle et vous soulevez avec précaution le joyau dans vos mains jointes. Une aura de pouvoir éclaire la pièce. Grâce à cette arme, vous avez une chance de vaincre Nazia. Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin et à quitter la tour. Rendez-vous au [308](#).

139

L'endroit ne semble pas comporter de nouveaux pièges mais une autre menace vous attend: des bruits de bottes résonnent dans les couloirs. La garde du suzerain arrive à la rescousse et, d'après le vacarme qu'ils font, vous estimez leur nombre à une vingtaine d'hommes. Des ordres sont aboyés : ils savent qu'un intrus est dans les murs. Allez-vous les combattre (rendez-vous

au [350](#)) ou prendre la fuite pour regagner les catacombes au plus vite (rendez-vous au [161](#))

140

Vous avez trop présumé de vos forces et mal évalué la distance à franchir dans l'obscurité. Vous prenez quelques pas d'élan mais, à l'instant de vous élever dans les airs, vous trébuchez sur le bord du tapis et vous vous étalez de toute votre longueur. Aussitôt, les filigranes d'or et d'argent se dressent comme autant de serpents et s'enroulent autour de vos membres. Vous avez beau vous débattre, vous êtes plaqué au sol. Une ombre se détache du baldaquin et flotte lentement au-dessus de vous. La créature se laisse choir, vous recouvre de sa masse et des barbillons pointus plongent dans vos chairs. Une vague de chaleur vous envahit tandis que le venin se fraie un chemin dans vos veines. Le poison transforme votre sang en une bouillie épaisse et, en quelques secondes, votre cœur vient à lâcher. Vous mourez aux pieds du tortionnaire de votre peuple. Plus rien n'empêchera Nazia de poursuivre son œuvre de destruction. Votre aventure est terminée.

141

Vous n'avez aucune difficulté à prendre contact avec les membres de votre communauté. Les Habrams ont souvent été persécutés au cours de leur histoire et ils ont développé leur instinct de survie. Vous apprenez ainsi que les autres habitants de Godorno connaissent des problèmes. Des centaines de personnes auraient disparu sans laisser de traces. Quelque chose, ou quelqu'un, enlève les gens pendant leur sommeil. Tandis que vous rôdez discrètement dans les rues, une maison s'effondre dans un nuage de fumée, ensevelissant tous ses occupants. Les fondations de Godorno sont pourries, la ville s'enfonce dans la lagune. Un homme passe à côté de vous en hurlant comme un forcené :



Repentez-vous misérables pécheurs ! Nous avons appelé la malédiction sur nos têtes. Le vice et la corruption sont dans nos murs !

il poursuit sa diatribe au hasard de la rue jusqu'à ce que les femmes d'un lavoir proche le forcent au silence en lui jetant des baquets d'eau. Rendez-vous au [212](#).

142

Les chemins détournés que vous empruntez pour retourner à Godorno croisent de nombreux sanctuaires consacrés aux multiples divinités adorées dans le pays. Il y a un temple de votre dieu qui a échappé par miracle à la destruction. Vous décidez de vous y recueillir et le paysan et sa fille vous disent adieu à l'entrée des colonnes de marbre. Ils vous laissent une pastèque pour vous désaltérer sur le chemin du retour et repartent vers leur ferme.

Vous les saluez une dernière fois. Leur gentillesse vous a redonné foi en l'humanité. Vous pénétrez dans le temple à l'abandon et vous y trouvez le livre sacré de votre peuple, *Les Chants de Suleiman*, qui raconte les exploits de vos ancêtres et leur lutte farouche face à l'adversité. La lecture des textes renforce votre détermination. L'épreuve que votre peuple

traverse actuellement n'est qu'un obstacle de plus dans son histoire. Vous allez retourner à Godorno pour libérer les vôtres de la tyrannie. Ces heures passées dans le havre de paix de ce temple ont renforcé votre âme. Plus jamais vous ne laisserez la haine et l'incompréhension obscurcir votre jugement. Notez le mot de passe *Satori* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [171](#).

143

Quatre colosses au regard froid bloquent l'entrée de l'immeuble. Les gardes sont armés d'épées et de longs coutelas pour parer les coups. Sans hésiter une seule seconde, vous les prenez de court en vous ruant à l'attaque tout en hurlant comme un damné. Vous percutez le premier garde d'un coup de tête au ventre qui le plie en deux de douleur. Ses compagnons reprennent leurs esprits et interviennent aussitôt. Si vous pratiquez l'Escrime ou le Combat à mains nues, ou si vous possédez l'Agilité, vous perdez 1 POINT DE VIE. Faute de ces compétences, vous perdez 3 POINTS DE VIE. Après quelques minutes d'une lutte acharnée, vous comprenez qu'il sera impossible de les éliminer tous, aussi décidez-vous de prendre la fuite. Les soldats s'élancent à vos trousses dans la rue mais, alourdis par leur armure, ils ne peuvent maintenir longtemps l'allure soutenue que vous leur imposez. Vous finissez par les distancer, vous rebroussez chemin et vous retrouvez Ruth au pied de l'immeuble. Pour plus de sécurité, vous l'escortez jusqu'à la rue du Cuivre Elle se confond en remerciements et promet d'averi tir Caiaphas que vous lui avez sauvé la vie. Vous la quittez sur le pas de la porte et vous repartez en direction de votre nouveau repaire. Si vous possédiez le mot de passe *Vénéfix*, rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Sinon, notez le mot de passe *Satori* et rendez-vous au [414](#).

144

Au pied de la tour de la Sentinelle, dont le sommet culmine à trois cents mètres dans le ciel gris, un étrange sentiment de vacuité vous envahit. Les plus grands voleurs de Godorno ont tenté l'escalade de cette tour et tous ont échoué. Que pouvez-

vous espérer, vous, un pauvre Habram ? Au faite de la tour, le Feu du Crépuscule scintille comme une étoile arrachée au firmament. Ce diamant serait doté de fabuleux pouvoirs contre les forces du mal. Vous observez l'édifice qui se dresse devant vous, la mosaïque de tuiles grises et rouges qui recouvre ses murs et que le temps a recouverte d'un voile terne. La tour est là depuis toujours. Elle était déjà là quand les hordes pirates venues de la mer ravagèrent l'Ancien Empire. Elle était le phare de Godorno, bien avant que le Grand Cataclysme ne modifie les contours du continent et que la mer se retire. Sa forme sombre narguant le ciel vous rappelle la couverture d'un livre de votre enfance : *Les Aventures de Nuth, prince des voleurs*, qui racontait les vaines tentatives du plus grand voleur de l'Ancien Empire pour s'emparer du diamant légendaire. La porte noire disparaît sous une treille de fleurs pourpres à l'entêtant parfum de miel. A votre grande surprise, le battant s'ouvre d'une simple poussée et vous pénétrez dans l'atrium entouré d'arbustes. Un escalier de marbre grimpe à l'intérieur de la tour elle-même et, le cœur battant la chamade, vous entamez la périlleuse ascension vers les hauteurs. Rendez-vous au [29](#).

145

Vous fouettez l'air de votre épée pour éloigner le monstre mais il se replie autour de la lame avec une vivacité surprenante et glisse lentement vers votre bras. Allez-vous abandonner votre épée (rendez-vous au [163](#)) ou bien tenter de la dégager (rendez-vous au [178](#))?

146

La frayeur vous donne des ailes et vous parcourez le chemin du retour à une vitesse hallucinante, surmontant les multiples dangers comme s'ils n'existaient pas. Finalement, vous retrouvez l'air libre. Vous êtes le premier depuis bien des siècles à ressortir vivant de la tour de la Sentinelle. Épuisé par toutes les frayeurs de la nuit, vous regagnez votre repaire. Retournez au [160](#), mais notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous ne pouvez plus explorer la tour.

Vous sectionnez le tentacule, manquant Lucie par miracle ! La voie est libre. En quelques bonds vous atteignez le sommet du Bargello, nimbé de lumière et vous sortez le Feu du Crépuscule des plis de votre tunique. A cet instant, une vision d'apocalypse s'offre à vous. Émergeant d'un cratère où se trouvait autrefois la vieille ville, la face immonde de Nazia s'élève lentement dans les airs. Deux yeux globuleux, d'un vert acide, se tournent dans votre direction tandis que la masse grouillante de son corps investit peu à peu le bâtiment où vous êtes perché. Les pupilles du monstre sont composées de milliers de visages abjects. Ce sont les suppôts de Nazia, ses plus fidèles serviteurs et cette lie vous appelle. Si vous avez le mot de passe *Gordien*, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [375](#).

La milice repousse Mameluke et lui intime l'ordre de partir. Votre ami vous lance un regard inquiet mais il est bien obligé d'obéir sous la menace des armes. La troupe vous encercle et, sans dire un mot, vous roue de coups et vous abandonne, blessé à mort sur le pavé. Vous ne tarderez pas à succomber à vos blessures dans cette rue déserte. Votre aventure se termine ici, mais ce que vous venez de faire est tout à votre honneur et, si vous décidez de recommencer cette aventure, nul doute que vous réussirez. Bonne chance.

Vous claquez dans vos mains et, dans un grondement de tonnerre, un éclair aveuglant percute le centre de la pièce. Aussitôt, une écœurante odeur de chair calcinée s'élève du sol. La masse grouillante des serpents est agitée de mouvements convulsifs et se disperse. Vous profitez de la confusion pour foncer à travers la salle, piétinant le tapis visqueux des serpents blessés par votre sortilège. D'un réflexe, un serpent plonge ses crocs venimeux dans votre cheville mais, avant que d'autres ne l'imitent, vous avez traversé la pièce et vous refermez vivement

la porte derrière vous. Le poison fait son effet et vous titubez, pris de violentes nausées. Vous perdez 4 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, vous vous trouvez au pied d'un escalier en colimaçon. Rendez-vous au [180](#).

150

La salle circulaire est surmontée d'un dôme de cristal, soutenu par de lourds montants noirs qui se rejoignent au centre de la voûte. Juste au-dessous, au milieu de la pièce, le Feu du Crépuscule trône sur un écrin de velours. Vous avancez d'un pas vers l'objet tant convoité quand, soudain, une lueur aveuglante illumine la pièce. Vous levez la tête pour comprendre que les montants du dôme sont les pattes d'une gigantesque araignée noire qui vous observe de ses yeux multiples! Au-dehors, les plaintes des gargouilles ont repris de plus belle et, au paroxysme de ce chant lugubre, le dôme de cristal explose en un millier de fragments qui retombent en une pluie scintillante sur le sol. Le vent s'engouffre dans la salle, un instant seulement, et, bientôt, le hurlement des statues cède la place à un silence mortel. Plus rien ne vous protège du monstre dont vous pouvez voir les flancs velus se soulever en cadence. Allez-vous foncer au centre de la pièce pour vous emparer du joyau (rendez-vous au [164](#)) ou attaquer l'araignée depuis le pas de la porte (rendez-vous au [186](#)) ?

151

Votre pied s'enfonce à son tour dans la masse visqueuse qui devient liquide et vous absorbe jusqu'à la taille. Si vous possédez le mot de passe *Saïori*, rendez-vous au [91](#). Sinon, rendez-vous au [335](#).

152

Vous bondissez sur la barge laissant vos empreintes dans la poussière blanche qui recouvre le pont. Vous tentez en vain de les effacer avant de vous enfouir à l'intérieur du monticule, en ménageant UN léger espace pour respirer. Vous n'osez plus bouger de peur que l'on vous repère.

Une interminable attente commence. Vous percevez des bruits autour de vous. Soudain, une perche s'enfonce dans vos côtes. Les bateliers vous extirpent du tas de chaux et vous apercevez des soldats assemblés sur le quai.

-C'est un Habram, dit le capitaine des gardes. Jetez-moi ça à la rivière.

Les bateliers, trop heureux de lui obéir, vous fracassent le crâne et jettent votre cadavre dans les eaux troubles. Votre aventure est terminée.

153

Vous interrogez Caiaphas mais il semble gêné par votre question.

-Il faut demander à Melmelo, le chef des voleurs. Lui seul connaît les souterrains secrets sous la cité, mais prends garde, des horreurs indicibles rôdent dans ces dédales. Mieux vaut ne pas les perturber... Seul un voleur pourra vous conduire à Melmelo et pour en trouver un, une seule adresse : l'auberge du Temple Intérieur, un bouge de la vieille ville. Les troupes de la milice parcourent en permanence les rues de la cité. Si vous connaissez la Loi des rues, rendez-vous au [59](#). Sinon, vous pouvez courir le risque de sortir quand même (rendez-vous au [307](#)) ou tenter de traverser la ville caché sous une carriole (rendez-vous au [31](#)).

154

Vous hurlez la formule magique qui libère le sortilège de Stupeur. Plusieurs gardes s'immobilisent aussitôt, le regard vitreux, et s'effondrent pour disparaître à tout jamais dans la matière translucide.

Le monstre, lui, ne semble pas affecté par le sortilège: il se contracte et un tentacule visqueux se détache de la masse informe, cherchant à vous emprisonner. Pris d'une frayeur indicible, vous fuyez la forteresse pour aller trouver refuge dans votre repaire. Rendez-vous au [159](#).

155

Vous partez en direction de Bagoa et votre chemin est jalonné d'heureuses surprises : vous découvrez un sac plein de victuailles

abandonné sur le bord du chemin et, dans une auberge, vous sympathisez avec des bateliers. Les hommes vous accueillent à leur bord et proposent de vous cacher pour vous reconduire à Godorno. Lorsque vous arriverez au port, vous pourrez facilement quitter l'embarcation à la faveur de la nuit. La traversée du retour se déroule sans encombre - bien vous a pris de leur faire confiance - et vous retrouvez les quais de Godorno et les hautes demeures patriciennes qui bordent les canaux. Rendez-vous au [300](#).

156

Si vous bénéficiez d'une Protection magique avec une amulette, rendez-vous au [47](#). Si vous possédez la Roublardise, rendez-vous au [28](#). Faute de ces compétences, rendez-vous au [19](#).

157

Une épée en particulier capture la lumière au point qu'elle semble animée d'une vie propre. Une aura couleur de miel palpite le long de son tranchant. Vous esquivez une première attaque et vous bondissez entre deux guerriers pour vous rétablir d'une roulade derrière le possesseur de la fameuse épée. Vous vous ruez sur son bras et vous le désarmez.

Les autres guerriers s'avancent. Vous brandissez l'épée au-dessus de votre tête en leur hurlant de vous obéir et ils s'immobilisent, s'alignant sagement devant vous. Ravi de votre découverte, vous les promenez dans toute la crypte, mais ils s'arrêtent sur le seuil du caveau et refusent obstinément de quitter la crypte. Dommage... Vous aviez trouvé des recrues de choix. Bien qu'ils ne puissent vous suivre pour attaquer Nazia, rien ne pourrait les en empêcher si le monstre venait rôder dans la crypte. Pour faciliter cette rencontre, vous ouvrez en grand toutes les issues que vous trouvez autour du tombeau avant de quitter les catacombes. Le lendemain, quand vous retournez à la crypte des Megiddo, l'endroit a été ravagé par une bataille épique: des projections d'humeurs translucides recouvrent les parois et tapissent le sol tandis qu'une fine poussière verte danse encore dans les airs. Nazia a pulvérisé les Guerriers de Jade. Notez

l'Épée du Guerrier de Jade sur votre *Feuille d'Aventure*, Vous pouvez aussi prendre un heaume orné de plumes. Notez-le si vous voulez le conserver, ainsi que le mot de passe *Hécatombe* avant de vous rendre au [160](#).

158

Il y a longtemps que vous ne vous formalisez plus d'un tel comportement. De toute manière, vous n'aviez pas soif. Les deux femmes vous accordent par instants des regards hautains, comme si vous n'étiez rien de plus qu'un déchet collé à leurs chaussures. Bien que vous soyez plutôt patient, leur comportement finit par vous agacer. Haussant les épaules, vous reportez votre attention sur Lucie. Vous devez absolument savoir ce qu'elle veut. L'homme qui l'accompagne vous fixe avec intensité, mais Lucie vous sourit, comme lors de votre rencontre dans le jardin des Statues. Rendez-vous au [227](#).

159

Vous contactez les diverses cellules de la résistance avec pour consigne d'abandonner toute activité terroriste jusqu'à nouvel ordre. Cette décision est diversement appréciée: ils étaient en passe de reprendre le contrôle des rues. Mais vous savez que la lutte armée alimente le climat de haine favorable à Nazia. Jour après jour, les vôtres succombent à l'emprise du monstre et, avant toute chose, vous devez éliminer Nazia. Rendez-vous au [6](#).

160

Il faut frapper un coup décisif si vous voulez libérer la cité et les vôtres des griffes de la haine et de la déraison. Si vous possédez le mot de passe *Sunset*. rendez-vous au [337](#). Sinon, rendez-vous au [100](#).

161

Vous rebroussez chemin et vous retournez dans les catacombes en masquant la lueur de votre lanterne pour ne pas être repéré. Vous vous retrouvez bientôt sous les écuries du château. L'atmosphère est froide et humide mais, par endroits, un vent violent s'engouffre dans les tunnels. Tout cela est étrange et il n'y

a qu'une seule explication à ce phénomène : Nazia a ouvert des brèches sur l'extérieur un peu Partout dans le dédale des catacombes. Le monstre qui se terrait depuis des siècles est remonté à la surface et il rôde dans la cité pour se repaître des malheureux citoyens. Vous cheminez en direction des égoûts quand un éboulement vous barre le passage. la seule issue possible est la crypte de la dynastie des megiddo Rendez-vous au [365](#).

162

une serie de marches vous conduisent sur un petit palier. Une tenture recouvre les murs où sont peints les divers travaux du demi-dieu Coronus. Vous longez la paroi en observant le décor quand, soudain le sol bascule sous vos pieds, vous projetant à travers LA tapisserie, dans une nouvelle salle! VOUS êtes sur une plate-forme de bois. Deux autres plates-formes surplombant légèrement le sol traversent la salle, la dernière donnant accès à une porte. Derrière vous, un mur de pierre, vous ne pouvez plus rebrousser chemin et vous ne savez par quel prodige vous avez atterri dans ce lieu clos. Le sol de cet étrange endroit est recouvert d'une masse grouillante de serpents orange et noir formant un tapis vivant. Vous ne pouvez pas prendre assez d'elan pour sauter sur la prochaine plate-forme mais à mi-course, deux cordes sont suspendues au plafond. Si vous bondissez pour atteindre la première corde et vous balancer jusqu'à la prochaine plate-forme, rendez-vous au [115](#), Si vous préférez traverser le lit de serpents au pas de course, rendez-vous au [60](#). Si vous bénéficiez d'une Protection magique et d'une amulette, rendez-vous au [168](#), Si vous disposez de Sortilèges (et d'un bâton magique) vous pouvez recourir à un Bouclier d'Argent pour repousser les serpents (rendez-vous au [80](#)) lancer une Boule de Feu pour les assommer (rendez-vous au [149](#)) ou un nuage toxique pour les empoisonner (rendez vous au [10](#))

Vous lâchez votre arme à l'instant même ou LE monstre allait se refermer autour de votre bras .Le suzerain se redresse en grognant, réveillé par le vacarme et le monstre se prépare pour une nouvelle attaque. Vous prenez la fuite, abandonnant la jeune femme à son destin. Vu son état, elle ira bientôt grossir le nombre des victimes de Nazia. Mettez votre compétence d'Escrime entre parenthèses jusqu'à ce que vous vous soyez procuré une nouvelle épée et rendez vous au [161](#).

A Tinstant même où vous bondissez en direction du joyau, l'araignée géante se laisse choir et vous écrase de tout son poids. Coincé sous son gigantesque abdomen, l'air vient à manquer. La panique décuple vos forces mais il en faudrait encore davantage pour soulever une telle masse. Le monstre, sentant que vous vous débattez, vous laisse un peu de champ, mais c'est pour mieux plonger ses mandibules venimeuses dans vos chairs. Votre fin était décrite sur les fresques qui ornaient les murs. Le Feu du Crépuscule ne se laisse pas voler si facilement. La tour de la Sentinelle aura fait une nouvelle victime et plus personne ne pourra sauver la ville

La Boule de Foudre est sans doute le meilleur choix en pareille circonstance. Vous prononcez la formule magique et un grondement de tonnerre fait vibrer les murs de la forteresse. Une langue de flamme jaillit de votre bâton et explose au contact de la chair tendre du monstre. La masse visqueuse se contracte et se tord de manière convulsive, libérant quelques gardes à chaque spasme. Nazia se replie et la masse informe disparaît par les fissures et les oubliettes, charriant avec elle les gardes englués. Les malheureux supplient leurs compagnons libérés de leur prêter main-forte mais aucun ne veut courir ce risque et ils prennent la fuite en criant de terreur. Rendez-vous au [34](#)

Les rats n'ont aucune envie de partager leur grain avec vous, leurs couinements furieux vous en informent dès que vous posez le pied sur la barge. Qui plus est, certaines de ces bestioles sont de la taille d'un chat et elles défendent leur terrain en montrant de petits crocs jaunis ! Le tumulte a tôt fait d'attirer l'attention et deux bateliers accourent de l'autre bout du quai, furieux d'avoir été réveillés. Vous aurez juste le temps de sauter sur une autre barge. Si vous courez vous dissimuler à l'intérieur du tas de chaux, rendez-vous au [152](#). Si vous vous cachez sous la bâche qui recouvre la troisième barge, rendez-vous au [183](#).

La Boule de Foudre jaillit de votre bâton et explose dans un grondement de tonnerre assourdissant qui fait trembler les murs de la geôle. Une vague incandescente se propage sur le magma rosâtre qui crépite et se tord, agité de mouvements spasmodiques. Une odeur infâme envahit l'espace confiné du couloir et, dans un violent soubresaut, Nazia expulse votre ami qui retombe sur le sol. Mameluke se relève avec peine et ôte d'un revers de main le limon visqueux qui souille ses vêtements. Il s'apprête à vous donner l'accolade, mais vous le repoussez, de crainte que l'ignoble gelée dont il est couvert ne vous contamine. La bête se prépare à un nouvel assaut, vous prenez donc tous les deux la fuite. Si vous décidez de conduire Mameluke à votre repaire dans le quartier du Bourdon, rendez-vous au [177](#). Mais il est peut-être plus prudent de lui fausser compagnie dans les ruelles obscures de la cite. Rendez-vous au [239](#) dans ce cas.

Vous balancez votre amulette devant vous à la manière d'un pendule et une légère vibration sonore s'en échappe. Les serpents, hypnotisés par le mouvement, ondulent en cadence, tel un champ de blé sous la brise. Vous avancez d'un pas prudent au milieu de ce tapis vivant qui s'écarte lentement sur votre passage pour se reformer aussitôt derrière vous sans

manifester la moindre agressivité. Comme en transe, vous atteignez enfin la porte au fond de la pièce et vous débouchez devant un escalier en colimaçon. Rendez-vous au [180](#).

169

Comment comptez-vous attirer l'attention de l'aubergiste ? Si vous pratiquez le Combat à mains nues, vous pouvez bondir par-dessus le comptoir et le prendre à parti (rendez-vous au [179](#)). Si vous possédez au moins 3 pièces d'or, vous pourriez le soudoyer afin qu'il vous parle de Lucie et de son ami étranger. Rendez-vous au [189](#) dans ce cas. Si vous disposez de Sortilèges, vous pouvez recourir à la magie: rendez-vous au [219](#). Sinon, vous pouvez rejoindre Lucie à sa table (rendez-vous au [227](#)) ou quitter l'auberge (rendez-vous au [199](#)).

170

Vous bondissez entre deux guerriers pour vous rétablir d'une roulade derrière le possesseur de la fameuse épée. Vous vous ruez sur son bras et vous le désarmez. Brandissant l'épée au-dessus de votre tête, vous hurlez d'une voix impérieuse.

Obéissez-moi, Guerriers de Jade de la dynastie Megiddo !

En réponse, les guerriers s'avancent d'un pas mécanique et leurs lames tombent comme des couperets.

Vous poussez un hurlement de douleur et vous lâchez l'épée, le bras tailladé jusqu'à l'os. Vous perdez 4 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, quittez la crypte au plus vite et rendez-vous au [16](#).

171

Les hauts remparts de la cité maudite apparaissent bientôt dans le lointain, grouillant de soldats armés. Des nuées de corbeaux survolent la ville et le vent charrie les cris des prisonniers que l'on torture dans les geôles de Grond, la citadelle. Si vous tentez de monter à bord d'une péniche de la rivière Palayale pour entrer dans la ville de la même manière que vous en êtes sorti, rendez-vous au [155](#). Si vous vous présentez aux portes en préparant un stratagème, rendez-vous au [188](#).

172

Vous recommencerez une prochaine fois. Avec soulagement, vous retrouvez la terre ferme et, tandis que vous quittez la tour, la porte se referme derrière vous dans un grincement sinistre. Vous tentez à nouveau de l'ouvrir mais la chose est impossible. Melmelo, le chef de la Guilde des Voleurs, tient peut-être à garder le diamant pour lui ? Grand bien lui fasse ! Dans ce cas, vous préférez retourner à votre repaire. Rendez-vous au [160](#).

173

Vous hurlez la formule magique et le Brouillard Toxique se propage rapidement dans l'espace confiné des geôles. Plusieurs gardes périssent immédiatement et disparaissent à tout jamais dans la matière translucide. Le monstre, lui, ne semble pas affecté par les miasmes : il se contracte et un tentacule visqueux se détache de la masse informe, cherchant à vous emprisonner. Pris d'une frayeur indicible, vous fuyez la forteresse pour aller trouver refuge dans votre repaire. Rendez-vous au [159](#).

174

Vos efforts ont porté leurs fruits et de nombreux citoyens sont venus se ranger sous la bannière de la résistance. Si vous organisez la défense de la cité en élevant des barricades dans les secteurs stratégiques de la ville, vous pourrez tenir tête aux troupes du suzerain et résister à leurs assauts. Tous les espoirs seront alors permis et la route du palais vous sera ouverte. Un peu partout dans les quartiers, des murailles s'érigent, formées de charrettes et de vieux meubles récupérés dans les maisons abandonnées. Les palissades sont renforcées de torchis et de boue : un éléphant ne pourrait les détruire. Des projectiles divers sont hissés au sommet des barricades et des archers sont postés aux fenêtres des maisons environnantes. La défense s'organise dans la joie et l'allégresse, la nouvelle de vos exploits a fait le tour de la cité et le moral est au plus haut. Hélas, dans votre hâte, vous avez mal choisi les sites à occuper et les troupes du suzerain trouvent facilement le moyen de les prendre à revers.

Des arbalétriers investissent les toits et de lourdes machines de guerre sont envoyées pour détruire les maisons où vos archers sont embusqués. La bataille est une véritable boucherie. Les troupes ne font pas de quartier et les prisonniers sont exécutés sur-le-champ. Vous échappez de justesse à la milice chargée de nettoyer les rues et vous trouvez refuge dans votre repaire du quartier du Bourdon. Rendez-vous au [41](#).

175

Vous êtes heureusement surpris que les vôtres aient amassé un tel trésor de guerre.

-Avec une somme pareille, nous n'aurons aucun mal à trouver des appuis dans la ville, dites-vous. Tout s'arrange pour le mieux. Vos compagnons d'infortune sont loin de partager votre enthousiasme et ils vous font part de leurs réticences :

-Tu sembles oublier que le commerce avec les Habrams est puni d'empalement. Les citoyens de Godorno risquent la prison s'ils nous adressent seulement la parole.

-Ne sommes-nous pas les rois de la négociation ? Notre sens des affaires nous a valu assez de jalousies, mais il demeure un excellent atout.

-Autrefois, c'était vrai car nous n'étions pas rongés par la peur. Aujourd'hui, les nôtres s'efforcent simplement de survivre. Rendez-vous au [190](#).

176

Vous devez réduire ce garde au silence avant que ses cris n'ameuvent le voisinage. Tandis que vous gravissez les marches, vous réfléchissez au mystère de sa présence. Votre charme a opéré, le garde endormi du rez-de-chaussée en est la preuve mais votre plan supposait que tous les habitants soient assoupis à l'instant où la torpeur magique les prenait. Ce garde devait veiller sur le diamant et votre magie ne l'a pas affecté. Vous pouvez comprendre sa frayeur quand il vous a entendu bouger en bas et qu'il a découvert que tous les membres de la maisonnée étaient plongés dans un coma profond. La jeune recrue abat son épée

d'un geste maladroit et vous esquivez aisément son attaque. Vous lancez aussitôt la riposte, bien décidé à en finir au plus vite. Heureusement, vous avez connu des adversaires plus redoutables. Vous perdez 2 POINTS DE VIE si vous n'avez pas de compétences de combat, 1 POINT DE VIE si vous pratiquez le Combat à mains nues, et vous sortez indemne de cet affrontement si vous pratiquez l'Escrime. Si vous survivez à ce combat, vous fouillez rapidement les pièces de l'étage. Vous mettez la main sur le diamant et vous vous enfuyez dans la nuit. Rendez-vous au [358](#).

177

Mameluke est heureux de vous accompagner dans votre repaire. Je vois que les fabricants de jouets ont tous fermé boutique, remarque-t-il.

Domage, le quartier du Bourdon était un endroit plaisant, autrefois.

C'est devenu un cloaque où nous nous terrons comme des chiens, répondez-vous d'un ton maussade.

Ne dis pas cela, tu te fais du mal ! Tu m'as sauvé la vie, comment puis-je te remercier ?

Oublie cela, je suis content de te voir respirer encore.

En tout cas, si tu as besoin de moi pour quoi que ce soit, n'hésite pas. Je serai toujours prêt à te rendre service.

Merci, Mameluke, c'est bon de savoir que l'on compte encore de vrais amis.. Peut-être pourrais-tu m'aider, après tout.

Je suppose que l'on va quitter cette ville de malheur?

Non, ma place est ici. Je dois sauver mon peuple, ainsi que tous les habitants.

Vaste programme! réplique-t-il d'un air moqueur. N'est-ce pas trop pour un jeune homme comme toi?

Vous lui expliquez de quelle manière vous avez organisé les mouvements de résistance et Manie, luke n'en croit pas ses oreilles. Aux dernières nouvelles, les soldats désertaient en

masse, préférant fuir plutôt que de connaître une mort certaine au coin d'une rue. Vos tactiques commencent à porter leurs fruits.

Le suzerain n'est pas notre pire ennemi, poursuivez-vous. Il faut avant tout vaincre Nazia. Mameluke devient livide et vous lance un regard effrayé :

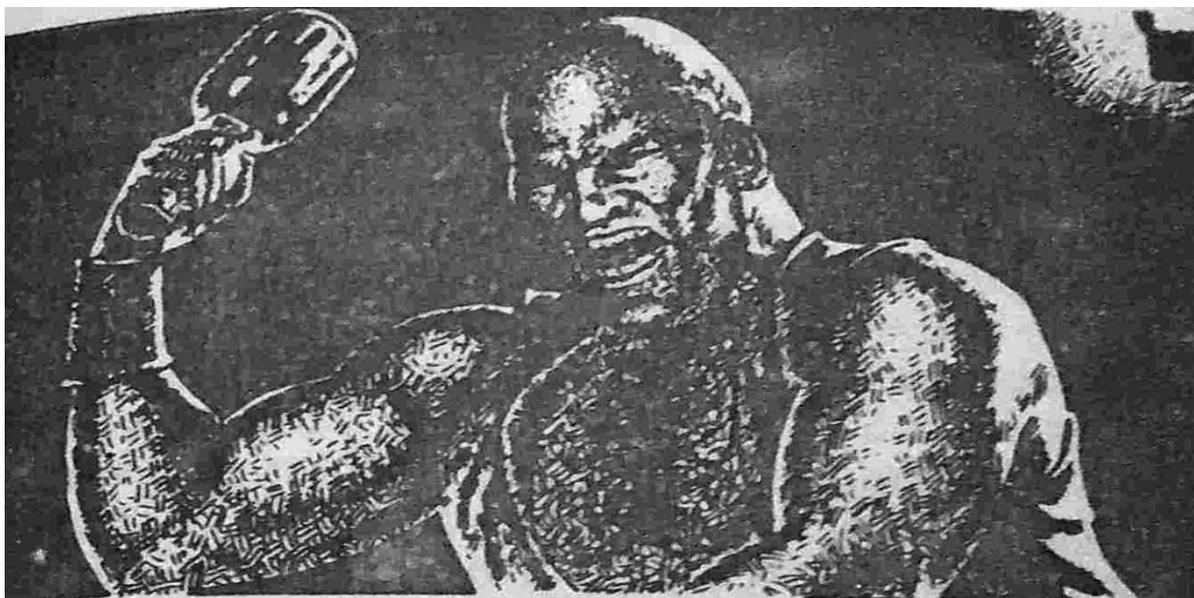
Que pouvons-nous faire contre un tel monstre ?

Il faut tout savoir sur lui. Je possède des informateurs au palais. Le suzerain a peut-être signé un pacte avec cette bête immonde.

Mameluke prend congé et vous demeurez seul à réfléchir au moyen de terrasser le monstre. Rendez-vous au [6](#).

178

La créature glisse vers votre bras et les barbillons visqueux qui la recouvrent s'enfoncent dans vos chairs. Vous tentez, mais trop tard, de lâcher votre arme, et vos mouvements frénétiques pour échapper à l'emprise du monstre ne font qu'accélérer le passage du venin dans vos veines. Le poison transforme votre sang en une épaisse bouillie et votre cœur vient à lâcher. Vous vous écroulez au pied du tortionnaire de votre peuple. La vengeance était à portée de main, mais vous n'avez pu l'assouvir. Plus rien ni personne ne pourra empêcher Nazia de détruire la cité. Votre aventure est terminée.



L'aubergiste connaît une méthode radicale pour tempérer les sautes d'humeur des consommateurs : il s'empare d'une bouteille et la brandit en hurlant pour mieux la fracasser sur votre crâne. Quelle inconséquence ! S'il avait su qu'il avait affaire à un expert en combat de rue, il vous aurait plutôt offert un verre. Vous l'empoignez par le col et, tout en le gratifiant d'une solide clef au bras, vous lui écrasez le visage sur le comptoir. La brute, surprise par la vivacité de votre action, se débat en grognant, mais chacun de ses mouvements manque de lui démettre l'épaule et il se soumet. Vous consentez à lâcher prise à condition qu'il vous serve à boire. Vous décidez de l'interroger sur Lucie et son curieux compagnon. Rendez-vous au [209](#).

La salle s'ouvre sur un escalier à vis qui grimpe vers les hauteurs. Sur le palier supérieur, vous repérez une porte où d'étranges signes rouges et noirs ont été grossièrement tracés. Si vos déductions sont justes, le Feu du Crépuscule devrait se trouver derrière cette porte. Vous gravissez les marches vous attardant sur la série de fresques qui couvrent les murs et qui décrivent par le détail les multiples désagréments qui attendent ceux qui osent s'aventurer dans la tour. Vous marquez un temps d'arrêt horrifié, en constatant que la dernière fresque avant la porte vous représente, écrasé par une gigantesque araignée noire et velue ! La porte donne sur l'extérieur, où un petit escalier vous conduit au sommet de la tour. Vous hésitez un instant avant de pousser le dernier battant, qui s'ouvre avec un grincement sinistre. Aussitôt, vous ressentez une présence maléfique qui plane sur les lieux, si intense qu'elle est presque palpable. Le cœur battant à tout rompre, vous pénétrez dans la pièce. Rendez-vous au [150](#).

Vous délestez Skakshi de ses armes pour éviter une mauvaise surprise. Le voleur proteste et clame sa bonne foi, mais une fouille rapide prouve le contraire et vous découvrez des couteaux

de lancer dissimulés un peu partout sur lui. Vous lui présentez les armes d'un air sombre.

- Il faut toujours garder un atout dans sa manche, explique-t-il avec un sourire contrit. Notez le jeu de couteaux de lancer sur votre *Feuille d'Aventure*, si vous désirez les conserver et rendez-vous au [291](#).

182

Vous bondissez entre deux guerriers pour vous rétablir d'une roulade derrière le possesseur de la fameuse épée. Vous vous ruez sur son bras et vous le désarmez. Brandissant l'épée au-dessus de votre tête, vous hurlez d'une voix impérieuse :

-Obéissez-moi, Guerriers de Jade de la dynastie megiddo !

En réponse, les guerriers s'avancent d'un pas mécanique et leurs lames tombent comme des couperets. Vous poussez un hurlement de douleur et vous lâchez l'épée, le bras tailladé jusqu'à l'os. Vous perdez 4 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, quittez la crypte au plus vite et rendez-vous au [16](#).

183

Une heure avant la tombée de la nuit, les membres de l'équipage quittent la taverne des quais et s'apprêtent à partir. Ils vérifient machinalement la cargaison sans s'apercevoir de votre présence. Caché derrière un rouleau de cordages, vous suivez les manœuvres du départ. Les bateliers entament une sombre chanson pour scander l'allure, où il est question d'un pauvre marin qui trime durant toute son existence pour un salaire de misère et qui meurt sans rien posséder d'autre que sa chemise usée... D'après les mouvements de la barge, vous en déduisez que l'embarcation remonte le cours de la rivière Palayale en direction de la grande forêt. Les bateliers se rendent sans doute à Bagoa. à quelque vingt milles. Sagement adossé aux tonneaux, vous vous laissez bercer par le clapotis rythmé des rames plongeant dans la rivière. Trois heures plus tard, l'équipage fait halte en rase campagne et se prépare à passer la nuit. Vous attendez qu'ils soient tous profondément endormis pour quitter

l'embarcation et poursuivre la route à pied en direction de Bagoa. Rendez-vous au [222](#).

184

Vous vous lancez à l'assaut avec une énergie farouche et votre lame virevolte, tailladant et tranchant dans la matière obscène qui compose le monstre. Les uns après les autres, les fragments sectionnés tombent avec un bruit mou sur le pavé de la place. La foule, alertée par le fracas du combat, sort timidement des abris, étonnée par votre bravoure. Nazia rend coup pour coup et ses tentacules fouettent l'air dans une rage destructrice, pulvérisant les façades environnantes. Des fragments d'architecture explosent tout autour de vous : la bête cherche à vous ensevelir sous les décombres. Vous perdez 8 POINTS DE VIE, sauf si vous bénéficiez d'une Protection magique, auquel cas vous ne perdez que 5 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde l'épouvantable odeur qui se dégage des blessures purulentes du monstre manque vous faire défaillir. Soudain, une ombre vous recouvre: le principal tentacule de la bête va s'abattre sur vous d'un instant à l'autre. Si vous possédez le mot de passe *Gordien*, rendez-vous au [54](#). Sinon, rendez-vous au [103](#).

185

Vous arrivez en vue des Jardins Suspendus qui faisaient autrefois la fierté de la ville mais qui ne sont plus qu'une jungle inextricable envahie de mauvaises herbes. Comme vous tournez l'angle d'une rue, vous vacillez, pris d'étourdissements, le visage déformé par des crampes atrocement douloureuses. Mameluke avance à quelques pas devant vous mais vos gémissements le forcent à se retourner. La chair de Nazia vous a éclaboussé et vous ressentez les prémices du mal. Mameluke se précipite à votre secours et s'inquiète de votre pâleur. Des visions d'horreur vous assaillent, dans lesquelles vous avancez vers le monstre putride en lui tendant des bras accueillants. Mameluke vous saisit par la taille et se hâte de vous transporter vers sa mansarde, perchée au sommet d'un immeuble. Vous percevez le bruit d'une cavalcade sur le pavé : une troupe de surveillance

sillonne le quartier et, au loin, résonnent les appels funestes de l'homme chargé de récolter les cadavres. Si vous dites à Mameluke de partir devant, rendez-vous au [211](#). Si vous restez avec lui pendant que la garde se rapproche, rendez-vous au [221](#).

186

De quelle manière comptez-vous attaquer ce monstre menaçant qui vous surplombe ? La fresque sur le mur vous a clairement averti de votre destin en cas d'échec. Si vous disposez de Sortilèges, vous pouvez invoquer l'apparition d'un Nuage Toxique (rendez-vous au [79](#)), lancer une Boule de Foudre (rendez-vous au [73](#)) ou provoquer des Apparitions pour distraire le monstre (rendez-vous au [208](#)). Si vous possédez des couteaux de lancer, rendez-vous au [138](#). Si vous possédez l'Épée d'un Guerrier de Jade et si vous désirez l'employer comme arme de jet, rendez-vous au [234](#). Si aucune de ces options ne vous convient, vous devez tenter le tout pour le tout et vous emparer du joyau. Rendez-vous au [164](#) dans ce cas.

187

Vous allez affronter Nazia sans armes. Seules vos qualités de héros pourront entrer en ligne de compte lors du combat final. Si vous possédez le mot de passe *Satori*, rendez-vous au [137](#). Sinon, rendez-vous au [295](#).

188

Quatre gardes aux mines patibulaires et portant l'uniforme de la milice sont postés aux portes, assis sur des bancs, près de la guérite dressée entre les deux portes. Ils sont armés d'épées, et une arbalète est posée à leur côté. Les armes ne sont pas entretenues, leurs uniformes sont d'une propreté douteuse il s'agit sans doute de mercenaires corrompus. Si vous disposez de Sortilèges (et d'un bâton), vous pouvez devenir invisible (rendez-vous au [207](#)) ou tenter de contrôler leur esprit (rendez-vous au [218](#)). Si vous connaissez la Loi des rues, vous pouvez tenter de les duper. Dans ce cas, rendez-vous au [229](#). Sinon, vous allez devoir les soudoyer : rendez-vous au [191](#).

Vous placez votre bourse en évidence sur le comptoir et vous demandez à l'aubergiste de s'approcher.

Parle-moi de Lucie. Est-elle une habituée de ton établissement ? Qui est l'homme qui se trouve avec elle?

L'aubergiste empoche votre bourse et en vérifie discrètement le contenu avant de jeter un regard nerveux en direction des quatre hommes attablés.

En effet, elle vient assez souvent, mais elle n'est jamais seule. Elle connaît tout le monde ici. Elle est futée, la petite. Elle sait ce qu'elle veut. Elle fréquente tout ce que la ville compte comme truands, mais elle les mène par le bout du nez.

Et son ami ?

Tyutchev ? C'est un étranger. Je n'ai jamais vu quelqu'un d'aussi pâle. Il doit être malade. Rien qu'à le regarder, je ne me sens pas bien. Il vient toujours accompagné de cette femme, une certaine Cassandra. Une beauté, fière et farouche, toujours vêtue comme si elle revenait d'un bal aux Enfers. ils se sont disputés la semaine dernière et la discussion a dégénéré en combat. Je n'ai jamais vu de femme manier l'épée avec autant de hargne et d'habileté. La lame de son épée est d'un bleu profond et j'ai vu des cristaux de glace en jaillir quand elle a heurté le comptoir au cours de la rixe.

Qui a remporté le combat ? demandez-vous, étonné.

Ils saignaient de partout, tous les deux, mais ils sont repartis ensemble, comme si de rien n'était, après avoir mis l'auberge à sac. Je n'ai jamais vu des gens aussi barbares.

Que veulent-ils à Lucie ? demandez-vous.

A ton avis ? répond-il avec un clin d'œil égrillard. Vous remerciez l'aubergiste d'un signe de tête et, sans toucher à la chope qu'il vous a servie, vous vous dirigez vers le couple. Lucie vous regarde et vous gratifie d'un large sourire. N'oubliez pas de rayer 3 pièces d'or sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [227](#).

Vos alliés vous suggèrent différentes cachettes disséminées dans toute la ville et, après mûre réflexion, vous choisissez d'établir vos quartiers dans une cave de la rue du Médaillon. Vous partez donc vers votre nouveau logis quand, au détour d'une rue, vous repérez un détachement de gardes qui remonte dans votre direction. Aussitôt, vous courez vous dissimuler dans un bâtiment en ruine. Hélas, les hommes vous ont aperçu et ils s'arrêtent devant votre cachette.

- Je l'ai vu filer par ici, dit l'un d'eux. Lâchons les chiens, ils finiront bien par débusquer cette racaille !

Soudain, une plainte s'élève derrière vous et vous faites une brusque volte-face, prêt à frapper. Ruth la femme de Caiaphas, celle qui avait rechigné à vous nourrir, est terrée, tremblante de peur contre un mur de la bâtisse. Lors de votre première rencontre, vous n'aviez pas remarqué qu'elle était enceinte. Les gardes ne vont pas abandonner la poursuite : ils doivent rapporter leur quota d'habrams. Si, parmi vos compétences vous disposez de:

La Roublardise

Rendez-vous au [126](#)

La Protection magique

Rendez-vous au [116](#)

La Loi des rues

Rendez-vous au [105](#)

Faute de ces compétences, vous pouvez quitter votre cachette et affronter les gardes pour laisser à Ruth le temps de fuir (rendez-vous au [143](#)) ou la jeter dans leurs bras pour protéger votre fuite, en espérant qu'ils ne feront aucun mal à une femme enceinte (rendez-vous au [240](#)).

Vous avez à peine franchi la première porte qu'un garde se lève et referme les lourds panneaux de bois. Un autre soldat en fait autant avec celle qui donne accès à la ville, indifférent aux protestations d'une vieille paysanne, venue vendre ses œufs au marché et qui se retrouve enfermée en même temps que vous.

S'ils réalisent que vous êtes un Habram, ils s'empresseront de vous arrêter. Vous repérez une affiche placardée contre la guérite et qui annonce que la récompense pour l'arrestation d'un Habram est de 30 pièces d'or. Nombre de vos compatriotes ont dû tenter de monnayer leur fuite et ont été délestés de leur fortune contre la promesse d'une hypothétique solution pour quitter la ville. Combien d'entre eux sont-ils allés enrichir les informateurs du suzerain avant de finir leurs jours dans les geôles de Grond ? Quoi qu'il en soit, la récompense est bien supérieure à la somme dont vous disposez (si tant est que vous possédiez de l'or). Si vous êtes doué pour la Roublardise, rendez-vous au [232](#). Si vous possédez l'Astuce, rendez-vous au [250](#). Si vous n'avez aucune de ces compétences, rendez-vous au [260](#).

192

Vous abattez votre épée sur le monstre, ouvrant à chaque coup de profondes entailles d'où suinte une humeur jaunâtre. La masse gélatineuse se contracte et se tort, chaque convulsion absorbant les gardes englués. Leurs hurlements de désespoir résonnent sur les parois voûtées. Le remède est pire que le mal. Si vous essayez de frapper avec le plat de la lame, rendez-vous au [370](#). Si vous tentez de brûler la chair de Nazia, rendez-vous au [228](#). Si vous demandez conseil à un garde partiellement englué, rendez-vous au [215](#). Si vous disposez de Sortilèges et si vous voulez employer :

Le Brouillard toxique	Rendez-vous au 173
La Boule de Foudre	Rendez-vous au 165
La Stupeur	Rendez-vous au 154
L'Asservissement	Rendez-vous au 122

193

Vous partez en courant, mais vous hésitez au bout de quelques mètres. Si vous prenez la fuite, la milice tuera Mameluke. Votre ami hurle, vous exhortant à partir.

Ne t'inquiète pas, va-t-en ! crie-t-il. Tu as mieux I faire que de me sauver ! Allez ! Ce ne sont pas quelques malheureux gardes

qui vont m'effrayer Mameluke reste tel qu'en lui-même, confiant, insouciant, quelles que soient les circonstances. Si parmi vos compétences, vous disposez de :

La Protection magique	Rendez-vous au 244
L'Astuce	Rendez-vous au 264
La Loi des rues	Rendez-vous au 264
Aucune d'elles	Rendez-vous au 278

194

Cette troupe disparate et bancale vous suivrait jusqu'au bout du monde si cela pouvait lui apporter un semblant de réconfort. Comme vous arrivez en vue des fortifications de Grond, un murmure effrayé court parmi les lépreux. La geôle leur rappelle de mauvais souvenirs, eux-mêmes étant parqués et parfois enchaînés dans les cellules du sanatorium. Malgré tous les tourments qu'ils ont endurés, vous vous étonnez que leur soif de vivre demeure intacte. Deux hommes amputés des jambes se déplacent dans des caisses munies de roulettes bricolées qui grincent au moindre cahot sur les pavés. Leur vue suffit à vous étreindre le cœur. Vous pensiez pourtant avoir connu le comble de l'horreur dans cette ville de cauchemar. Au détour de la rue des Derniers Sacrements, les remparts hostiles de la forteresse se dressent dans le ciel blafard. A votre approche, les portes se referment en hâte et la troupe court se barricader à l'intérieur des murs. Si vous proposez l'or des Habrams au capitaine des gardes pour accéder à la forteresse, rendez-vous au [206](#). Si vous disposez de Sortilèges, vous pouvez recourir à la magie en vous rendant [268](#). Si vous menacez la garnison d'une lente contamination au cas où ils n'ouvriraient pas les portes rendez-vous au [259](#).

195

la peur et l'appréhension sont presque palpables. Vos troupes savent qu'ils vont affronter les gardes du suzerain dans une lutte à mort. Vous les exhortez au courage et vous leur promettez un

banquet dans les salles d'apparat du palais avant la tombée de la nuit. Votre enthousiasme est communicatif et bientôt des cris de victoire s'élèvent de la foule. Vous décidez d'accompagner le détachement placé sous les ordres de Caiaphas, qui n'a aucune notion de stratégie militaire, afin de l'assister sur la barricade dressée devant le Grand Canal. Rendez-vous au [353](#).

196

Une lueur de malice brille dans les yeux de Lucie. Voici l'Habram qui a tué votre capitaine, dit-elle. Cette vermine ne mérite que la mort ! C'est le sort qui l'attend, n'en doute pas, ma belle, répond le sergent. Mais avant cela, nous allons l'interroger comme il convient.

Lucie arbore un sourire triomphant, chargé de haine. Une force maléfique s'est emparée de son esprit. Jamais la jeune fille que vous avez rencontrée sous la pluie, près du palais des Megiddo n'aurait songé à vous trahir. Quant à vous dénoncer à la milice, voilà qui est contraire aux lois de la Pègre, auprès de qui elle passe le plus clair de son temps. L'influence malsaine de Nazia a eu raison d'elle, comme c'est le cas de tous les esprits faibles de Godorno. Vous êtes destiné à mourir et dès demain, votre cadavre sera exposé en place publique, devant le palais du suzerain, en guise d'avertissement, pour que les vôtres cessent toute velléité de révolte. Plus rien ne pourra sauver votre Peuple et Nazia va régner sans partage sur le pays.

197

Vous reconnaissez les convives attablés : ce sont des membres influents de la Guilde des Voleurs. Leurs ' activités illicites leur ont rapporté des sommes considérables et ils sont tous vêtus comme de riches citoyens.

Skakshi, dites-vous en vous inclinant légèrement devant Pun d'eux, je dois rencontrer Melmelo. Ce service doit être facile pour le plus grand voleur de Godorno.

Cette flatterie ne vous engage à rien et vous savez que Skakshi brigue depuis longtemps la place de Melmelo.

En effet, je peux te conduire à lui, répond-il. Mais il t'en coûtera 10 pièces d'or. C'est le prix que l'on demande en ce moment pour la vie d'un Habram. Aurais-tu 10 pièces d'or, Habram ?

Les autres convives ricanent de la repartie. Si vous voulez lui apprendre à vous parler sur un autre ton, rendez-vous au [281](#). Si vous disposez de cette somme et si vous acceptez de payer, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [291](#). Si vous refusez de payer le prix du sang, rendez-vous au [43](#).

198

Tyutchev vous a conduit droit dans un piège: quand vous passez sous une arche, un lourd filet plombé s'écrase sur vous et-vous plaque au sol! Tyutchev fait aussitôt volte-face et dégaine son épée. Avec un hurlement sauvage, il abat son arme et vous décapite d'un seul geste . Vous avez trop présumé de votre chance. Plus personne ne pourra sauver votre peuple à présent. Votre aventure est terminée.

199

Comme vous vous éloignez de l'auberge, vous vous souvenez de la réunion avec les cellules de résistance. Vous pressez le pas le long des rues désolées et vous croisez un vieil homme traînant une charrette remplie d'objets disparates. Vous reconnaissez Tarkamandor, un collectionneur et marchand d'objets magiques. Si vous vous arrêtez pour lui parler, rendez-vous au [51](#). Si vous rejoignez sans tarder le lieu de la réunion, rendez-vous au [94](#).

200

Vous reprenez le chemin de votre repaire en empruntant comme toujours les ruelles discrètes de la vieille ville mais, cette fois, toutes ces précautions s'avèrent inutiles. Un tueur professionnel s'est lancé à vos trousses et un carreau d'arbalète vous transperce la gorge. Un tir parfait... Vous vous écroulez sur le pavé. Vous ne saurez jamais qui a commandité ce meurtre, mais une chose est sûre : votre disparition laisse à Nazia le champ libre pour détruire la ville et les vôtres. Votre aventure est terminée.

201

Vous prenez la direction des quais et du centre de la cité. La rue croise les larges avenues bordées de cèdres qui mènent aux hautes tours de la citadelle. La cloche du crieur public résonne devant vous, sur la place du Grand Chêne. Vous débouchez bientôt sur le vaste espace que domine un arbre haut de plus de trente mètres. Un cercle de fleurs entoure le gigantesque chêne fossile au tronc noueux recouvert de mousse au pied duquel se dresse un autel. Le crieur public se tient près de l'autel, il porte le traditionnel tabard noir et or de sa charge et déroule un parchemin, attendant que la route assemblée fasse silence. Un garde de l'Ordre Noir, la milice du suzerain de Godorno l'accompagne. Vous vous frayez un passage entre les badauds pour mieux entendre. Rendez-vous au [254](#).

202

Il est parfois bien utile d'avoir des amis. Sekritt les Yeux Blancs, un vieux sage aveugle, possède justement un médaillon chargé magiquement qui pourra faire office d'amulette. Il le tient d'un sorcier qui le lui a vendu quelques années auparavant. Vous avez de la chance: Sekritt comptait le vendre à une jeune sorcière qui cherchait une protection pour fuir la ville en empruntant les catacombes. En regard des menus services que vous lui avez rendus dans le passé, le vieil homme accepte de vous la céder. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous disposez à nouveau de votre Protection magique et rendez-vous au [160](#).

203

Vous foulez une dalle de mosaïques mais elle cède brusquement sous votre poids, l'angoisse vous étreint à l'instant où vous comprenez que vous tombez dans le vide. L'histoire de votre vie se bouscule devant vos yeux en une succession d'images folles. Le pavé froid qui se rapproche à une allure vertigineuse sera la dernière vision que vous emporterez. Qui pourra sauver les vôtres à présent? Certainement pas ce pantin désarticulé que les

gardes retrouveront au matin, au pied de la tour. Votre aventure est terminée.

204

Vous allumez le morceau d'encens et un nuage de fumée opaque se propage dans la crypte. Vous vous frayez un chemin en direction des guerriers. L'un d'eux fonce sur vous, maniant son épée avec des gestes mécaniques mais, curieusement, il vous dépasse et poursuit sa route en fouettant l'air de son arme, comme s'il combattait un adversaire invisible. Étonné, vous constatez que les autres agissent de même et frappent au hasard. La fumée semble les perturber au plus haut point. Ils livrent bataille contre le vide, sans plus se préoccuper de vous. Si vous avez la Connaissance de la mythologie, rendez-vous au [119](#). Sinon, rendez-vous au [133](#).

205

Vous manœuvrez votre embarcation vers la rive en battant des records de vitesse. Derrière vous, une lourde masse bondit hors des eaux et vous percevez les grognements caractéristiques d'un veau marin, très laid mais totalement inoffensif. Vous en êtes quitte pour la peur. Cette fuite précipitée vous a épuisé et vous allez vous étendre sur les berges du canal. Les chauds rayons du soleil vous calment peu à peu mais vous avez la désagréable sensation que l'on vous observe. Rendez-vous au [374](#).

206

Combien peux-tu m'offrir ? demande le capitaine des gardes avec une pointe d'ironie dans la voix. Le poids d'un bras d'homme en or rouge. Tu seras riche au-delà de tes espérances.

Où comptes-tu les trouver ? raille le capitaine. Une telle somme n'existe que dans les coffres du suzerain.

Je te l'accorde, le suzerain a pressuré cette ville jusqu'à la dernière goutte, mais qu'en est-il des banquiers, des usuriers ? Tu n'as pas idée des sommes considérables qu'ils ont pu dissimuler.

Votre argument vient de porter, mais l'homme demeure sur ses gardes.

Apporte-moi ton or et je te remettrai les clefs, mais n'espère rien d'autre quand tu seras dans les murs. Je ne serai jamais ton complice, Habram.

Si tu es malin, tu quitteras la ville à la première occasion. Le monde est vaste, surtout quand on est riche...

Vous avez besoin de 500 pièces d'or pour soudoyer le capitaine. Si vous disposez de cette somme, rendez-vous au [415](#). Sinon, vous devez vous la procurer. Si vous désirez vendre les objets que vous possédez, rendez-vous au [235](#). Il est peu probable que le conseil des Habrams accepte de vous confier le trésor de guerre pour une entreprise aussi risquée, mais si vous disposez de Sortilèges, peut-être pouvez-vous user de votre magie pour les convaincre (rendez-vous au [288](#)) ?

207

Votre sortilège d'Invisibilité fonctionne à merveille, comme toujours. Vous passez sous l'arche de l'entrée, en même temps qu'une vieille paysanne venue vendre ses œufs au marché. Hélas, à peine avez-vous franchi la première porte qu'un garde referme les lourds panneaux de bois. Un autre soldat en fait autant avec celle qui donne accès à la ville, indifférent aux protestations de la vieille femme.

Tu as de bien beaux œufs, déclare un des gardes. Ma femme en fera un excellent gâteau. N'as-tu pas entendu parler de la nouvelle taxe en vigueur? Celle sur les œufs.

Laissez-moi tranquille, réplique la paysanne. J'ai déjà assez de mal à trouver du grain pour nourrir mes poules. Vous n'allez tout de même pas prendre mon unique source de revenus.

les gardes désoeuivrés ont décidé de s'amuser un peu aux dépens de la vieille. Leur capitaine les observe d'un air las depuis son banc. Votre Invisibilité va bientôt prendre fin. Il va falloir utiliser un autre Sortilège. Si vous choisissez :

<i>le</i> Nuage Toxique	Rendez-vous au 362
L'Explosion des Viscères	Rendez-vous au 372
L'Asservissement	Rendez-vous au 382

Deux reproductions de vous-même apparaissent à vos côtés et ce brusque dédoublement plonge le monstre dans un abîme de perplexité. Il se balance au-dessus de vous, hésitant manifestement sur le choix de sa proie. De toute évidence, l'araignée n'a pas assez de tête pour procéder par élimination. Profitez au mieux de ce répit. Si vous lancez un sortilège d'Attaque, rendez-vous au [290](#). Si vous préférez un Nuage Toxique, rendez-vous au [79](#).

J'ai besoin de quelques renseignements, dites- vous. Peut-être pourras-tu me les fournir ? L'aubergiste vous regarde de travers, mais il finit par émettre un grognement que vous considérez comme une acceptation.

Parle-moi de Lucie : est-elle une habituée de ton établissement ? Qui est l'homme qui se trouve avec elle ?

L'aubergiste hausse les épaules: il se méfie et vous allez devoir faire taire ses doutes.

- Que lui veux-tu ? demande-t-il d'un ton bourru.

- Celle que je cherche vient de faire un héritage, mais je dois m assurer d'abord qu'il s agit bien de cette jeune fille. Je suis sur qu elle sera tres reconnaissante *de l aide que tu auras pu m apporter*. le regard obtus de l'aubergiste s'illumine de convoitise a l idee d'une possible récompense.

-en effet, elle vient assez souvent,mais elle N'EST jamais seule. elle connaît tout le monde ici. c est une futée, la petite, elle sait ce qu'elle veut. Elle fréquente tous les truands de la ville et elle les mène par le bout du nez.

-et son ami ?

-Tyutchev ? C'est un étranger. Je n'ai jamais vu quelqu'un d'aussi pâle. Rien qu'à le regarder, je ne me sens pas bien. Il vient toujours accompagné de cette femme, Cassa ndra. Une beauté, fière et farouche, toujours vêtue comme si elle revenait d'un bal aux Enfers. Ils se sont disputés la semaine dernière et la discussion a dégénéré en combat. Je n'ai jamais vu une femme

manier l'épée avec autant de hargne et d'habileté. La lame de son épée est d'un bleu profond et j'ai vu des cristaux de glace en jaillir quand elle a heurté le comptoir au cours de la rixe.

Qui a remporté le combat ? demandez-vous, étonné.

ils saignaient de partout, tous les deux, mais ils sont repartis ensemble, comme si de rien n'était après avoir mis l'auberge à sac. Je n'ai Jamais vu des gens aussi barbares.

Que veulent-ils à Lucie ? demandez-vous.

À ton avis ? répond-il avec un clin d'œil égrillard' Vous remerciez l'aubergiste et, abandonnant votre chope sur le comptoir, vous vous dirigez vers le couple. Lucie vous regarde et vous gratifie d'un large sourire. Rendez-vous au [227](#).

210

Vous arrivez sur les lieux en fin d'après-midi. le bâtiment que Lucie occupait n'est plus qu'un monceau de ruines. Une crevasse court tout le long du quartier et la bâtisse de votre amie se trouvait en plein milieu. Vous vous approchez prudemment du gouffre béant et aussitôt vous reconnaissez l'odeur douceuse, caractéristique de Nazia. Lucie a-t-elle succombé A son tour A cette bête immonde? Vous n'osez pas l'imaginer.

Souffrant mille morts au sein de ce monstre, une foule de badauds s'est rassemblée sur les lieux du sinistre, mais vous ne pouvez pas leur demander s'ils ont vu la jeune fille. Ils n'oseraient pas vous adresser la parole de crainte de subir la répression de la milice. Si vous pénétrez dans la faille pour partir à la recherche de Lucie, rendez-vous au [360](#). Si vous renoncez à courir un tel risque, rendez-vous au [252](#).

211

Vous affirmez à Mameluke que vous allez mieux et vous lui demandez de partir devant. Ne réalisant pas combien vous êtes malade, le grand gaillard vous abandonne pour aller préparer la chambre et allumer un feu. Vous vous effondrez, épuisé, dès Qu'il tourne l'angle de la rue. Bientôt, la milice À cheval fait son apparition. Si, parmi vos compétences, vous disposez de :

La Protection magique	Rendez-vous au 244
L'Astuce	Rendez-vous au 264
La loi des rues	Rendez-vous au 264
Aucune d'elles	Rendez-vous au 278

212

comme vous vous engagez rue des Derniers sacrements vous repérez un capitaine de la garde, un denommé Tormil, occupé à négocier avec un citoyen, 11 lui réclame une somme considérable pour l'aider à fuir la cité. Seul un fourbe de la catégorie de Tormil peut tirer profit du malheur des autres sans rougir. Vous avancez vers lui pour lui dire ce que vous pensez de sa manière d'agir.

Tu as de la chance que je doive prendre mes quartiers au palais, sale Habram, réplique-t-il d'une voix blanche. Mais sois certain que nous nous retrouverons et, ce jour-là, je t'emmènerai pieds et poings liés devant le suzerain ! Sur ces mots, il s'éloigne au plus vite. L'homme attend que le capitaine disparaisse au détour de la rue pour oser vous parler.

Je te remercie d'avoir pris ma défense, dit-il, Tormil ne reviendra pas avant d'avoir trouvé un moyen de me faire quitter la ville. Comment pourrais-je t'aider en retour ?

Sans même attendre une réponse, l'homme se penche vers vous avec des airs de conspirateur.

Je suis, ou plutôt j'étais l'assistant d'un joaillier de la rue des Fondrières. Hélas, mon honnêteté m'a conduit au chômage et je crains pour ma vie, il me faut quitter la ville. Mais je vais peut-être pouvoir me venger de mon ancien patron et aider les tiens à porter un coup fatal au suzerain. Un diamant de bonne taille se trouve en ce moment dans l'échoppe de mon ancien maître. La pierre appartenait à un Habram de mes amis et elle doit être montée en sceptre pour le suzerain. Mon patron m'a dénoncé à la

milice quand il a appris mon amitié avec l'ancien propriétaire. Il voulait que j'aille rejoindre mes amis Habrams dans les geôles de Grond. Je te demande de récupérer ce diamant. L'argent que tu pourras en tirer sera utile à la cause des tiens. J^c vais te donner l'adresse...

L'homme vous donne toutes les indications nécessaires pour trouver la boutique dans la rue des Fondrières.

Ne perds pas courage, dit-il avant de partir. Les habrams ne comptent pas que des ennemis dans cette ville. Si vous désirez réfléchir au moyen de récupérer ce diamant pour financer la résistance, rendez-vous au [241](#). Si vous partez à la recherche d'une cachette, rendez-vous au [190](#).

213

Votre quête d'une nouvelle amulette connaît une fin brutale quand la lame empoisonnée de Skakshi, le chef des voleurs, plonge dans vos cofres. Le brigand vous dépouille de tous vos biens et abandonne votre cadavre dans un coin sombre. Si vous ne l'aviez pas perdue, votre amulette aurait pu vous avertir de l'imminence de ce danger. Il est trop tard à présent. Votre aventure se termine sur le pavé froid de Godorno et rien ni personne ne pourra sauver la ville et les vôtres.

214

Le temps est venu d'explorer la ville dans ses moindres recoins pour découvrir ce qui se trame. Comme vous vous dirigez vers le quartier Étranger, vous croisez quelques-uns des vôtres, facilement identifiables à leur allure de bête traquée. Vous les voyez disparaître dans les ruelles au passage d'une patrouille et vous vous empressez de les imiter. Les rues ne sont plus sûres, A l'angle d'une avenue, à Proximité des quais, une vision d'horreur vous attend : une masse visqueuse, de couleur pourpre découle sur le pavé et se déverse par une fissure dans les égouts de la ville. Le limon charrie divers objets et vous pouvez apercevoir des personnes engluées dans ce magma translucide, telles des mouches sur un papier collant. Vous reconnaissez l'une d'elles : il

s'agit de la fille de Tormil, le capitaine des gardes qui a juré votre perte. Elle est tombée sous l'emprise de Nazia et son âme est perdue. Vous décidez d'avertir son père. Peut-être cette vision changera-t-elle son état d'esprit et le décidera-t-elle à rejoindre la résistance? Sinon, vous pourrez toujours faire en sorte qu'il aille rejoindre sa fille... Vous attendez Tormil qui sort de la salle d'armes et vous l'interpellez depuis une ruelle sombre.

Que me veux-tu? demande-t-il en scrutant les ténèbres où vous vous cachez.

Suivez-moi, capitaine, dites-vous. J'ai retrouvé votre fille et je peux vous conduire à elle.

D'accord, je te suis, mais à distance et n'essaie pas de me jouer un tour ou il t'en cuira.

Vous le conduisez jusqu'à la faille et vous désignez sa fille. Le visage du capitaine devient livide. Son enfant, engluée dans cette masse translucide tente vainement de lui tendre la main. Tormil éclate en sanglots et, saisi d'un accès de rage, il s'empare de son épée. Il descend dans la faille, bien déterminé à trancher dans la masse immonde de Nazia. Allez- vous le laisser agir, trop content de vous débarrasser à si bon compte d'un ennemi (rendez-vous au [95](#)) ou tenter de le sauver (rendez-vous au [265](#)) ?

215

Les gardes tordent leurs visages dans votre direction et vous pouvez lire de la stupeur dans leurs regards, comme s'ils avaient déjà oublié que l'on pouvait se déplacer librement.

Ma main ! Prends ma main ! supplie un geôlier englué jusqu'aux genoux.

il tente d'esquisser un sourire confiant, mais ses yeux trahissent la malice qui l'habite. Allez-vous prendre cette main tendue et tenter d'extirper le geôlier (rendez-vous au [25](#)) ou bien l'ignorer et passer votre chemin (rendez-vous au [13](#)) ?

216

Les eaux de la piscine sont troubles et il vous est impossible d'en évaluer la profondeur. Vous vous penchez et vous trempez lentement la main dans le bassin. L'eau est froide, mais la

température est supportable et, au goût, il semblerait qu'il s'agisse d'eau de pluie. Si vous pénétrez dans l'eau, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez contourner le bassin, rendez-vous au [203](#).

217

Retenant votre souffle, vous insérez un crochet dans la serrure et vous sondez le mécanisme avec des gestes d'horloger. Un chirurgien opérant un patient ne serait pas plus minutieux. Des gouttes de sueur perlent sur votre front mais, peu à peu, la serrure livre ses secrets. Bientôt, un léger cliquetis vient récompenser vos efforts. Esquissant un petit sourire, vous glissez une main furtive dans la cassette et vos doigts touchent enfin le diamant tant convoité. Vous placez la gemme sous votre langue. Elle est de la taille d'une amende. Le plus dur est accompli. Vous rebroussez chemin et vous regagnez le palier. Les gardes ne se sont aperçus de rien et Quand ils comprendront le tour que vous leur avez joué, vous serez déjà loin. Rendez-vous au [358](#)

218

Vous empoignez votre bâton et vous psalmodiez à voix basse votre formule magique. Le sortilège s'empare de l'esprit des gardes, qui voient en vous une vieille connaissance. Ils vous accueillent à bras ouverts et vous offrent un rafraîchissement dans leur guérite avant de vous laisser entrer dans la ville. La paysanne vous emboîte le pas en marmonnant et en suçotant les rares chicots qui lui restent en bouche. De toute évidence, elle n'a pas les moyens de s'offrir un dentier. Rendez-vous au [380](#).

219

Un sortilège d'Explosion des Viscères devrait ramener cet aubergiste indélicat à de meilleures dispositions. Vous murmurez la formule magique et vos doigts dessinent dans les airs le signe qui libère le sortilège. La brute pâlit, puis devient écarlate, fonce vers les latrines en se tenant le ventre à deux mains. La douleur devient insupportable et il s'écroule, plié par la douleur.

Voilà ce qu'il en coûte de refuser à boire à un Habram, lui lancez-vous, tout en gardant un œil sur les autres consommateurs.

Les deux femmes vous observent sous un nouveau jour. L'homme accoudé au comptoir tapote sa pipe contre le zinc, comme si de rien n'était. Lucie est stupéfaite et son compagnon vous regarde d'un air perçant. Les quatre hommes attablés fouillent leurs poches à la recherche de leurs armes tout en surveillant les issues.

Je prendrai une chope de ta meilleure bière, tavernier, dites-vous en annulant le sortilège. L'homme se relève en grimaçant, une main sur le ventre et il prend un pot de bière derrière le comptoir. Si vous l'interrogez sur Lucie et son étrange compagnon, rendez-vous au [236](#). Si vous lui demandez s'il a entendu parler du monstre qui enlève la population de Godorno pour ne laisser que leurs cœurs flottant à la surface des canaux, rendez-vous au [246](#).

220

Allongé sur votre paille, dans le silence de la cave qui vous sert de repaire, vous cherchez le sommeil- Au milieu de la nuit, une légère vibration vous réveille en sursaut et, dans l'obscurité, vous percevez un bruit étrange, mat et mouillé, semblable à celui d'une viande que l'on claque sur un étal. Le son gagne en intensité et vous apercevez un voile mauve et translucide qui masque l'entrée de la cave. Nazia vous a débusqué et la matière ignoble qui la compose enfle et se répand dans toute la pièce. Vous poussez un hurlement silencieux, englué dans cette masse visqueuse, nourrie de haine et de désespoir. Tout est perdu, rien ni personne ne pourra vous sauver et votre peuple va bientôt subir le même sort.

221

Mameluke presse le pas et, voyant que vous pouvez à peine tenir debout, il vous saisit par la taille et vous soulève. La troupe apparaît au même instant à l'angle de la rue et s'arrête devant vous.

Laissez-nous passer! lance Mameluke. Je raccompagne cet honnête citoyen chez lui. La foule l'a confondu avec un Habram et lui a donné une sévère correction. Il n'en est rien pourtant, je vous l'assure. Je le connais depuis des années et je me Porte garant...

Éloigne-toi de cette vermine, à moins que tu ne veuilles partager son sort, tranche le capitaine. Je sais reconnaître un Habram.

la troupe va vous arrêter pour vous interroger. Si vous vous sacrifiez pour sauver Mameluke, rendez-vous au [148](#). Si vous tentez de prendre la fuite rendez-vous au [193](#),

222

Vous progressez d'un bon pas sur le chemin caillouteux, baigné par les rayons de la lune. La majorité des échanges avec Bagoa se faisant par voie fluviale, vous ne risquez pas de rencontrer de bandits. Comme le jour se lève sur la campagne, vous croisez des fermes encore endormies et des champs d'oliviers, de vignes et de tomates, si prisées à Godorno. Vous décidez de presser l'allure pour arriver à Bagoa avant les bateliers. Rendez-vous au [247](#).

223

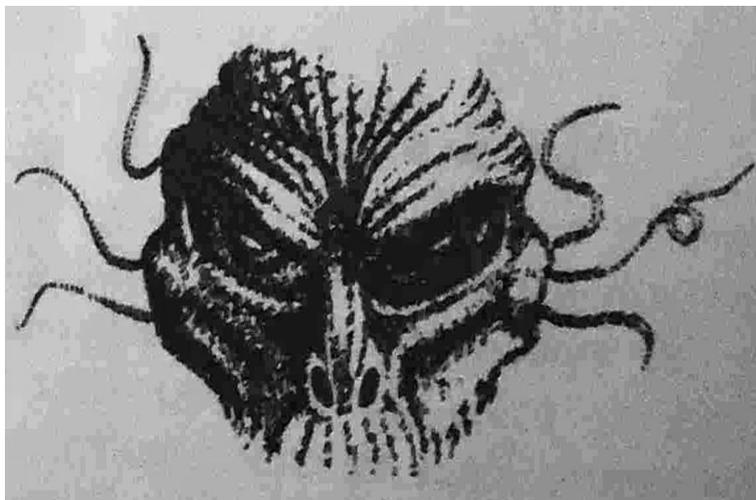
Vous dégainez votre épée d'un geste ample et vous avancez vers Skakshi. Le voleur repousse violemment la table et l'aubergiste lui envoie un gourdin hérissé de pointes acérées. Skakshi l'attrape au vol et exécute une série de mouvements circulaires pour vous forcer à reculer. A en juger par sa dextérité, il a dû fracasser bien des crânes avant aujourd'hui. Cette arme rudimentaire vous laisse un certain avantage, mais vous n'avez encore jamais combattu un adversaire maniant un gourdin. Quelle tactique allez-vous employer ? Si vous cherchez le corps à corps afin que seul le manche lisse du gourdin puisse vous toucher, rendez-vous au [52](#). Si vous conservez vos distances en fouettant l'air de Tépée plutôt que de tenter des attaques directes, rendez-vous au [32](#).

Vous attirez le monstre vers la cathédrale et, employant les chaînes comme un lasso, vous attrapez un tentacule visqueux. La riposte est prompte et un autre tentacule pulvérise le fronton de l'église *qui* s'écroule en partie sur vous. Vous perdez 3 points de Vie, sauf si vous avez l'Agilité, dans ce cas vous plongez sur le côté et vous perdez 1 point de Vie seulement. Si vous survivez, vous enroulez votre chaîne à la base d'un pilier. Nazia hurle sa haine et tente vainement de se dégager. Vous avez gagné quelques instants de répit. Si la colonne résiste, vous parviendrez peut-être à éliminer ce monstre. Notez le mot de passe *Gordien* sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous possédez l'Épée du Guerrier de Jade, rendez-vous au [230](#). Si vous avez le Feu du Crépuscule, rendez-vous au [349](#). Sans aucun de ces objets, rendez-vous au [187](#).

Vous vous engagez en courant dans une rue menant au centre de la cité. Elle croise de larges avenues bordées de cèdres qui conduisent à la citadelle. Vous entendez la cloche du crieur public qui retentit devant vous. Vous allez bientôt déboucher sur la place du Grand Chêne. La foule hurlante est toujours à vos trousses et, si elle vous rejoint, il y a de fortes chances pour que vous soyez lapidé à mort. Si vous possédez la Roublardise, rendez-vous au [369](#). Sinon, allez-vous fuir vers la place du Grand Chêne (rendez-vous au [2](#)) ou bifurquer dans une ruelle adjacente (rendez-vous au [385](#)).

Vous connaissez un peu les chevaux et vous êtes un cavalier acceptable. Vous comprenez vite que le cheval est effrayé par son ombre. Vous empoignez les rênes et vous le tournez face au soleil. Il retrouve son calme, vous montez en selle, vous le talonnez et vous le lancez au grand galop. La bête est vive et vous devez vous agripper de toute votre énergie à la selle pour ne pas tomber. L'animal part en direction des portes de la ville.

Quelques minutes plus tard les tours jumelles qui marquent l'entrée de la cité sont en vue. La foule s'écarte en hurlant sur votre passage pour ne pas être piétinée. Le cheval continue sa course folle et le martèlement de ses sabots résonne sur le pont-levis de bois. Les gardes postés à rentrée de la ville tentent de vous arrêter, mais vous forcez le passage et vous partez en rase campagne, sous une nuée de carreaux d'arbalètes. Un trait atteint sa cible et vous transperce le flanc. Vous perdez 3 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, vous vous allongez sur l'animal et vous l'agrippez au garrot. Les flèches sifflent autour de vous mais vous êtes hors de portée et votre monture poursuit sa fuite éperdue à travers champs, distançant les cavaliers lancés à votre poursuite. Une heure plus tard, le cheval s'écroule, les flancs blanchis d'écume. Les tours de Godorno sont loin derrière vous, mais il va falloir continuer à pied. Rendez-vous au [302](#).



227

Tyutchev vous fixe avec insolence et son regard froid vous met mal à l'aise. Il a sans doute provoqué de nombreuses rixes avec une telle attitude, mais ses adversaires ne sont plus là pour en parler.

- Alors l' Habram ? lâche-t-ii d'un ton dédaigneux, es tu prêt pour le grand massacre ? J'oublierais facilement les 10 pièces d'or de récompense pour avoir le plaisir de te tuer de *mes* mains,

sur ces mots, il vous toise comme si vous n'étiez qu'un cafard venant de sortir d'une faille d'un mur et il se dresse du *haut de ses deux mètres*. Il s'empare de son arme, une gigantesque épée à deux mains, qu'il manie comme si elle ne pesait pas plus lourd qu'une plume. La lame fend l'air dans un souffle et il se met en garde. Avec une vitesse surprenante pour un homme de sa taille, il va se placer entre vous et l'unique porte de sortie. Vous balayez la pièce du regard : il n'existe pas d'autre issue. Sans doute est-ce pour cette raison que les voleurs affectionnent cet endroit: ils ne peuvent être pris à revers. Vous allez devoir combattre. Rendez-vous au [297](#).

228

Vous vous emparez d'une torche accrochée à la paroi et vous la plongez dans la substance visqueuse qui compose le monstre sans obtenir de réaction. Nazia est insensible aux flammes. La masse translucide se soulève en cadence, au fur et à mesure qu'elle absorbe les corps, et vous pouvez voir en transparence les contours incertains de toutes les victimes, en proie à d'indicibles tourments. Vous devez tenter autre chose. Si vous demandez conseil à un des gardes partiellement englués, rendez-vous au [215](#). Si vous possédez une épée et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [192](#). Si vous disposez de Sortilèges et si vous voulez employer :

Le Brouillard Toxique	Rendez-vous au 173
La Boule de Foudre	Rendez-vous au 165
La Stupeur	Rendez-vous au 154
L'Asservissement	Rendez-vous au 122

229

- Que pensez-vous de mon déguisement ? dites-vous en avançant d'un pas confiant vers les gardes. Pas mal, n'est-ce pas ? Vous paraissez si sûr de vous que, passé le premier instant d'étonnement, les soldats esquissent un sourire.

Je dois avouer que tu ressembles à un Habram dit l'un d'eux. C'est à s'y méprendre.

Grâce à ce stratagème, je vais pouvoir infiltrer cette racaille et les livrer aux troupes du suzerain. Ah, je vais me faire une fortune.

Prends garde, tout de même, reprend un garde. Ils sont malins comme des singes...

Sur ces bonnes paroles, les gardes vous ouvrent les portes de la ville et la paysanne vous emboîte le pas en grommelant. Elle a tout d'une vieille sorcière.

J'ai entendu ce que tu disais, marmonne-t-elle. Que t'ont-ils fait, ces gens pour que tu t'acharnes ainsi? ils sont honnêtes et ils élèvent bien leurs enfants, c'est tout ce qui compte.

Allez-vous lui avouer que vous êtes un Habram (rendez-vous au [275](#)) ou tenter de la semer au hasard des rues (rendez-vous au [286](#)) ?

230

Si vous pratiquez l'Escrime et si vous possédez le mot de passe *Satori*, rendez-vous au [184](#). Sinon, rendez-vous au [396](#).

231

Vous vous penchez doucement sur la jeune fille et vous la soulevez dans vos bras. Elle est aussi légère qu'une plume et ne manifeste aucune réaction. Son visage ne porte pas les stigmates qui recouvrent son corps et vous la trouvez particulièrement jolie. il faut encore quitter le lit sans toucher le tapis. Si vous l'enveloppez dans la couverture pour la traîner hors de la couche après avoir bondi par-dessus la carpe, rendez-vous au [319](#). Si vous préférez la jeter par-dessus votre épaule et traverser le tapis au pas de course, rendez-vous au [285](#).

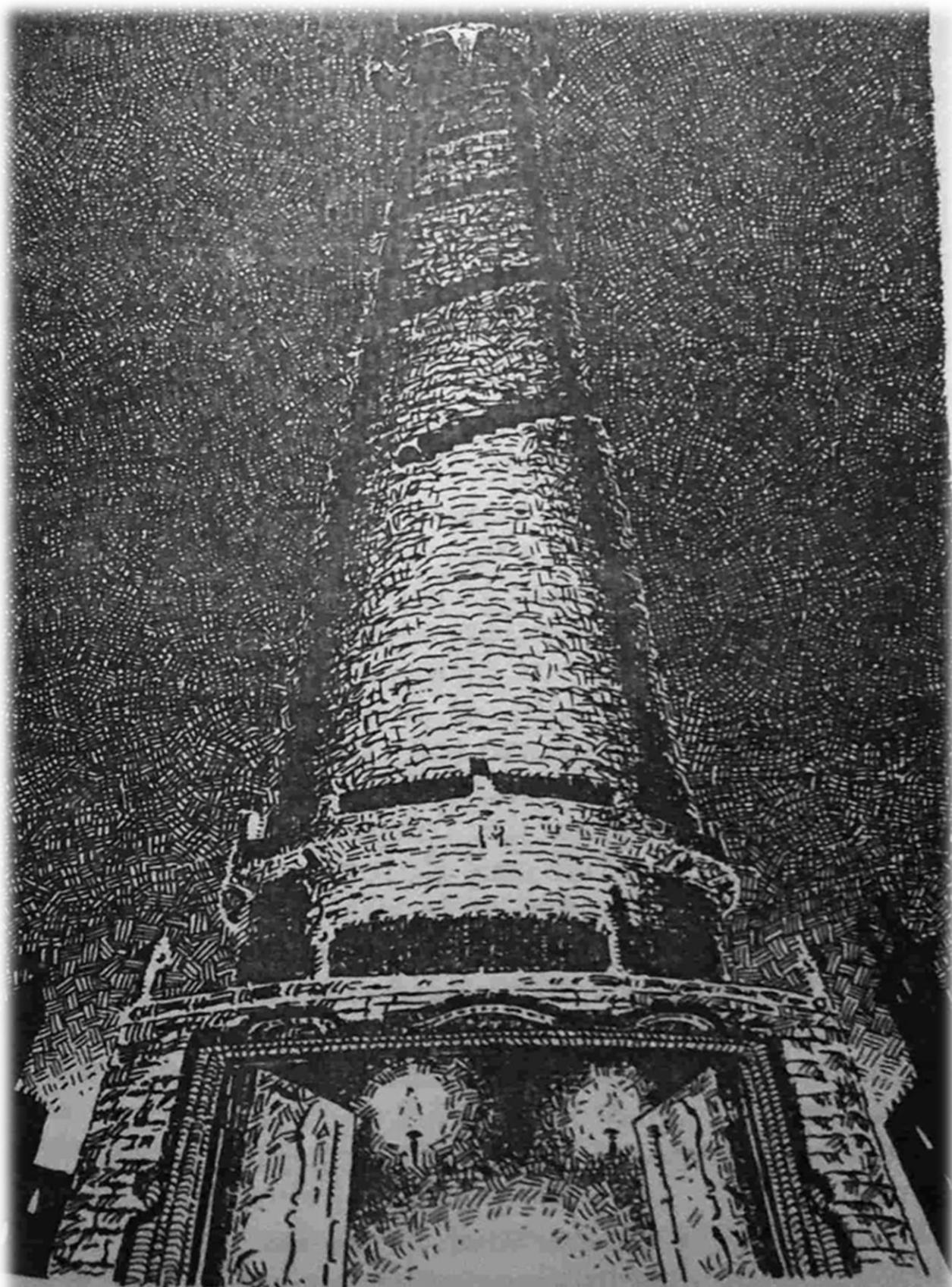
232

Un garde s'approche. Vous feignez de le bousculer par inadvertance et vous profitez de ce bref contact pour le délester de sa bourse. Vous constatez avec plaisir que vous n'avez pas perdu la main. Une à une, vous déposez les pièces d'or dans la paume avide du garde.

_ Tu oublies ma part, annonce un deuxième soldat, la main sur le pommeau de son épée. Vous le gratifiez d'une tape amicale dans le dos et vous en profitez, là encore pour lui vider les poches. Le manège se poursuit jusqu'à ce que vous ayez distribué aux quatre gardes ravis l'argent qu'ils possédaient déjà. Finalement, vous entrez dans la ville en compagnie de la vieille paysanne. Ce stratagème vous a en outre permis de récupérer 15 pièces d'or. Notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [380](#).

233

Votre troupe est pétrifiée de terreur et contemple, interdite, la créature de cauchemar qui s'avance. Des plaintes s'élèvent de la barricade, quand ils reconnaissent certains des leurs, englués dans ta masse visqueuse du monstre. Vous devez intervenir avant qu'ils ne cèdent à la panique. Si vous leur criez qu'ils n'ont rien à craindre puisqu'ils ont le cœur pur, rendez-vous au [408](#). Si vous affirmez qu'en mourant ce jour même, ils gagneront le salut éternel, rendez-vous au [379](#).



234 *Aussitôt, une intense aura de pouvoir illumine la tour.*

l'épée s'envole telle une flèche et termine sa course dans l'abdomen velu du monstre. Un flot noirâtre s'échappe de la plaie et s'écoule le long du mur. L'araignée, blessée à mort, émet une plainte stridente et regagne les hauteurs de la tour. Rayez l'Épée du Guerrier de Jade de votre *Feuille d'Aventure*, puisqu'elle se trouve désormais hors d'atteinte. Vous gagnez le centre de la salle et vous soulevez avec précaution le joyau dans vos mains jointes. Aussitôt, une intense aura de pouvoir illumine la pièce. Grâce à cette arme, vous avez une chance de vaincre Nazia. Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin et à quitter la tour. Rendez-vous au [308](#).

Vous vous rendez sans tarder sur le quai des Tartares où quelques navires de commerce sont encore amarrés. La plupart des capitaines sont pressés de lever l'ancre avant d'être emportés à leur tour par la vague de folie qui s'est emparée de la ville. Ils ont tous un compte à régler avec le suzerain qui a confisqué leur cargaison et vous êtes accueilli chaleureusement. Après quelques pourparlers, vous tombez d'accord sur le prix de chaque article. Vous pouvez vendre les objets suivants si vous les possédez :

L'Épée du Guerrier de Jade	500 pièces d'or
Le Feu du Crépuscule	1 500 pièces d'or
Le Heaume Orné de Plumes	50 pièces d'or
Un Bâton magique	100 pièces d'or
Une Amulette	60 pièces d'or
Une Lotion Curative	100 pièces d'or
Des Couteaux de Lancer	40 pièces d'or

Rayez les objets que vous vendez et ajoutez les sommes correspondantes sur votre *Feuille d'Aventure*. A présent, si vous possédez les 500 pièces d'or que demande le capitaine de la prison, rendez-vous au [415](#). Sinon, rendez-vous au [6](#).

236

Elle est futée, la petite. Elle sait ce qu'elle veut, dit-il en lançant un regard vers Lucie. Elle fréquente tout ce que la ville compte comme truands, mais ils font ses quatre volontés. Te voilà prévenu.

Et son ami ? demandez-vous.

Tyutchev ? C'est un étranger. Je n'ai jamais vu quelqu'un d'aussi pâle. Il doit être malade. Rien qu'à le regarder, je ne me sens pas bien. Il vient toujours accompagné de cette femme, Cassandra. Une beauté, fière et farouche, toujours vêtue comme si elle revenait d'un bal aux Enfers. Ils se sont disputés la semaine dernière et la discussion a dégénéré. Je n'ai jamais vu une femme manier l'épée avec autant de hargne et d'habileté. La lame de son épée est d'un bleu profond et j'ai vu des cristaux de glace en jaillir quand elle a heurté le comptoir au cours de la rixe.

Qui a remporté le combat ? demandez-vous, étonné.

Ils saignaient de partout, tous les deux, mais ils sont repartis ensemble, comme si de rien n'était, après avoir mis l'auberge à sac. Je n'ai jamais vu des gens aussi barbares.

Que veulent-ils à Lucie ? demandez-vous.

- A ton avis ? répond-il avec un clin d'œil égrillard. Vous remerciez l'aubergiste d'un signe de tête et, sans toucher à la chope qu'il vous a servie, vous vous dirigez vers le couple. Lucie vous regarde et vous gratifie d'un large sourire. Rendez-vous au [227](#).

237

Ce cheval a l'air ombrageux. Il piaffe sur place en lançant des regards affolés sur le côté. Il semble effrayé pour une raison que vous ignorez. Si vous possédez l'Agilité, rendez-vous au [271](#). Si vous avez des notions de Survie, rendez-vous au [226](#). Sinon, rendez-vous au [289](#).

La milice vous dépouille de toutes vos possessions et vous conduit séance tenante dans les geôles de Grond où vos compatriotes s'entassent déjà par centaines. Il est peu probable que vous revoyiez jamais la lumière du jour. Un héros se lèvera peut-être pour sauver votre peuple. Espérons qu'il aura davantage de ténacité que vous. Votre aventure est terminée.

Vous n'avez aucun mal à semer Mameluke dans le dédale de ruelles de la vieille ville. Dissimulé dans un passage, vous l'entendez crier.

- Où es-tu, Habram ? Nous sommes amis. Laisse-moi t'accompagner. Je t'aiderai à combattre le suzerain. Reviens !

Brusquement, ses appels s'étouffent dans un râle d'agonie. Si vous étiez resté avec lui, peut-être serait-il encore en vie. Mais vous auriez pu subir le même sort. A-t-il succombé sous les coups de la milice ou sous la lame d'un voleur ? Qui sait ce qui peut arriver dans une ville livrée à elle-même ? Vous vous empressez de regagner la sécurité de votre repaire. Rendez-vous au [299](#).

Vous poussez Ruth hors de la cachette. Aussitôt, les gardes l'entourent et l'empoignent sans ménagement.

Alors, ma belle, on voulait nous fausser compagnie ? plaisante l'un d'eux.

Ruth se débat et crie qu'elle est enceinte.

Nous en avons deux pour le prix d'une, réplique le sergent de la milice avec un rire gras.

Ils l'entraînent vers la prison et ses cris déchirants résonnent dans votre esprit. Il faut espérer que ses appels viendront hanter vos nuits jusqu'à ce que vous preniez conscience de l'ignominie de votre acte. De la naïveté à la bêtise, il n'y a qu'un pas, que vous avez franchi allègrement. Si vous possédiez le mot de passe *Satori*, rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* et partez vers votre nouveau repaire. Rendez-vous au [414](#).

Vous retournez dans la cave auprès de vos amis pour leur faire part des dernières nouvelles.

J'ai appris qu'un joaillier de la rue des Fron- drières a reçu livraison d'un gros diamant que le suzerain désire faire monter en sceptre. Le diamant a été dérobé à un des nôtres avant qu'on l'envoie croupir dans les geôles de Grond. Je me propose de le récupérer.

Annas ouvre des yeux grands comme des soucoupes.

Voler le diamant du suzerain ? s'exclame-t-il. Ce n'est pas une mince affaire ! caiaphas lisse sa barbe d'un air songeur : je dois admettre que cet argent nous serait utile, plupart de nos informateurs demandent à être payés et les capitaines de navires réclament des luttes considérables pour les armes qu'ils nous livrent.

Vous décidez d'aller rôder du côté de l'échoppe. Vous découvrez une élégante boutique ornée de vitraux, au-dessus de laquelle vivent le joaillier et sa famille. Une patrouille de la milice vient de tourner le coin de la rue. Vous vous dissimulez à l'ombre d'une porte cochère et vous décidez de revenir à la nuit tombée. Si vous voulez utiliser :

La Roublardise

Rendez-vous au [306](#)

La Protection magique

Rendez-vous au [327](#)

L'Astuce

Rendez-vous au [355](#)

Sans ces compétences, vous pouvez malgré tout tenter de cambrioler la boutique (rendez-vous au [386](#)) ou abandonner cette idée (rendez-vous au [190](#)).

Vous vous préparez mentalement à lancer le sortilège d'Asservissement mais votre concentration est brutalement interrompue par la dague de Skakshi qui trouve le chemin de votre poitrine et vous transperce le cœur. Vous tombez à terre, aux pieds du voleur ricanant. Rien ni personne ne pourra sauver les vôtres à présent. Votre aventure est terminée.

Vous apprenez que Sardis, le marchand, se trouve en ville pour quelques jours et vous le rencontrez finalement dans une taverne qui borde le quai des

Tartares. Ce voyageur infatigable possède toujours une foule d'objets curieux, qu'il rapporte de ses lointains voyages. Vous lui expliquez ce que vous recherchez et l'homme vous adresse un clin d'œil complice avant de fouiller dans sa poche. Il en sort une amulette maintenue par une chaîne d'argent et vous ressentez aussitôt l'aura de pouvoir qui s'en dégage. Vous tendez la main pour mieux l'examiner mais Sardis l'éloigné avec un sourire rusé. Ce n'est pas un objet ordinaire, dit-il. J'ai traversé les sept mers pour me le procurer. J'ai affronté les pirates du lointain Cataï, résisté à l'appel des sirènes, près des récifs de l'Oubli. J'ose à peine me souvenir de ces présences équivoques qui rôdaient dans la brume, les soirs de calme plat, au large de Hengist...

Epargne-moi tes boniments, je t'en prie, tranchez-vous. Je suis pressé. Dis ton prix.

Pour cette amulette, 9 pièces d'or, c'est le moins que je puisse faire, et c'est un prix d'ami. Si tu veux, je possède aussi une superbe épée, forgée dans le meilleur acier par une secte maure dissidente. Je te la cède pour 6 pièces d'or et tu fais une affaire...

Achetez ce que vous voulez et n'oubliez pas de déduire les sommes correspondantes sur votre *Feuille d'Aventure*. Ceci fait, rendez-vous au [160](#).

Pour la circonstance, vous libérez un charme d'Apparition Infernale qui vous transforme aux yeux des autres en un être repoussant qui semble sortir droit des fosses de l'enfer. Vous avancez vers la troupe en adoptant une démarche de pantin et en éructant des propos sans suite d'une voix éraillée. La troupe s'écarte sur votre passage et certains gardes font le signe du seul dieu toléré à Godorno. Vous remarquez que les autres croisent les doigts à la façon des anciennes croyances interdites et l'envie vous traverse un instant l'esprit de les dénoncer comme

hérétiques. Ce ne serait qu'un juste retour des choses. La garde s'éloigne au plus vite et disparaît. Rassemblant ce qui vous reste de forces, vous vous traînez jusqu'à la mansarde de Mameluke, où vous retrouvez votre ami, occupé à réchauffer un reste de brouet. Rendez-vous au [316](#).

245

A votre grand soulagement, le bassin n'a qu'un mètre de profondeur et vous le traversez sans encombre. La plainte lugubre qui émane des gargouilles cesse et vous réalisez à quel point ce son était oppressant. Allez-vous explorer cette étrange salle et faire le tour du bassin (rendez-vous au [203](#)) ou bien ouvrir la porte qui se trouve au fond de la pièce (rendez-vous au [162](#)) ?

246

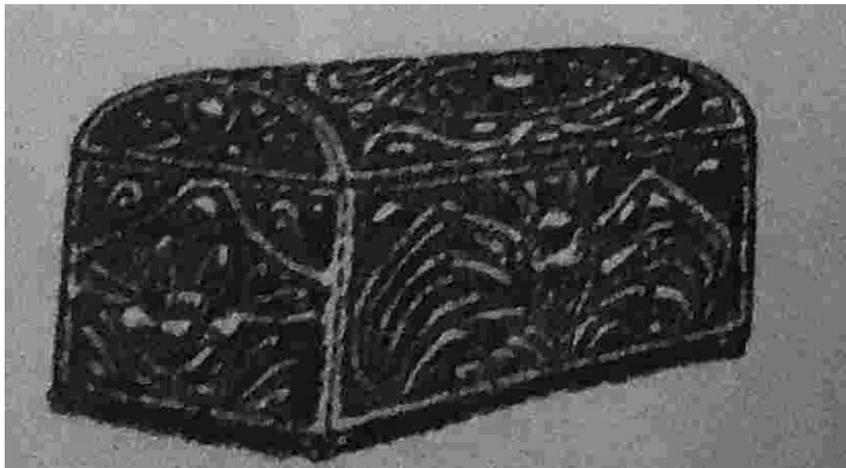
C'est la vieille bête qui hante les catacombes, l'âme damnée de la ville. Elle réclame le peuple pour mieux s'en nourrir.

L'aubergiste vous tend un pichet de bière à la forte odeur de malt et de miel. ? Quelle est cette vieille bête dont tu parles ?

Certains prétendent qu'il s'agit de l'âme de Harakadzennar, le tyran, répond-il en haussant les épaules. Des pilleurs de tombes auraient violé sa sépulture et il en aurait profité pour plonger dans les entrailles de la terre, afin de renforcer ses pouvoirs à l'abri de la lumière. A présent, il reviendrait se venger... D'autres affirment que les disparitions sont l'œuvre de Nazia, l'incarnation de la haine.

Elle est partout, ses tentacules grouillent dans les moindres recoins et elle se nourrit des âmes perverses. Elle emporte tous ceux qui sont rongés par la haine... Quoi qu'il en soit, tout cela ne favorise pas le commerce, je te l'affirme. Si vous avez la Connaissance de la mythologie, rendez-vous au [256](#). Si vous bénéficiez d'une Protection magique avec une amulette, rendez-vous au [287](#). Si vous ne possédez pas ces compétences, allez-vous boire la bière qu'il vous a servie (rendez-vous au [267](#)) ou ne pas y toucher (rendez-vous au [276](#)) ?

Vous n'êtes plus qu'à une heure de route de Bagoa et vous cheminez d'un cœur léger. Les paysans que vous croisez vous saluent avec bonhomie et leur attitude est sans commune mesure avec celle des habitants de Godorno. Vous n'osez pourtant pas leur adresser la parole. L'un d'eux vous fait un signe de tête et, comme vous vous apprêtiez à lui rendre son bonjour, vous remarquez qu'il scrute le lointain. En suivant la direction de son regard, vous apercevez un nuage de poussière, à moins qu'il ne s'agisse de fumée. Peut-être un fermier qui brûle quelques vieux plants de tomates. Si vous avez des notions de Survie, rendez-vous au [37](#). Sinon, rendez-vous au [55](#).



De quelle manière comptez-vous pénétrer dans les catacombes? Vous avez remarqué une faille qui s'est ouverte récemment sur un quai du Vieux Port. Vous savez aussi qu'il existe une entrée des catacombes, mais elle se trouve sous les écuries du suzerain, Allez-vous explorer la faille du quai (rendez-vous au [352](#)) ou vous faufiler dans les écuries (rendez-vous au [262](#)) ?

de quelle manière comptez-vous libérer les gardes ? si vous essayez d'enflammer la substance qui compose le monstre, rendez-vous au [228](#). Si vous demandez, conseil à un garde capturé par le monstre, rendez-vous au [215](#). Si vous avez une

épée, et si vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [192](#). Si vous disposez de Sortilèges, et si vous voulez employer :

Le Brouillard Toxique rendez-vous au [173](#)

La Boule de Foudre rendez-vous au [165](#)

La Stupeur rendez-vous au [154](#)

L'Asservissement rendez-vous au [122](#)

250

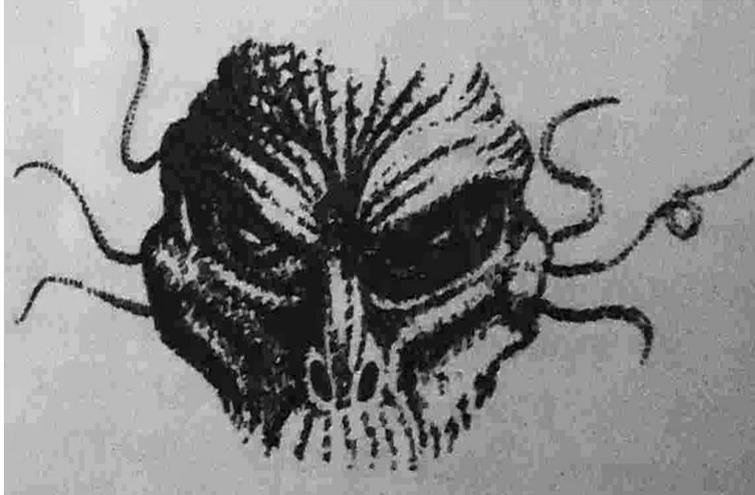
Les gardes chargés de la surveillance semblent s'ennuyer ferme. Vous ramassez un brin d'herbe sur le bord du chemin et vous avancez vers eux d'une démarche pataude. Prenant un accent du terroir, vous leur demandez s'il ne serait pas possible de les épauler pour le reste de la journée, afin de voir si le travail de garde serait susceptible de vous plaire. Dupés par vos allures paysannes, les gardes sont trop heureux d'accepter le coup de main que vous leur proposez et l'un d'eux se dépêche de vous céder sa place pour se précipiter à l'auberge la plus proche. Ils vous racontent tous les événements qui se sont déroulés depuis votre départ. Les Habrams capturés ont été enfermés dans des cages de fer suspendues, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Rares sont ceux qui ont pu fuir et ceux qui ne sont pas encore emprisonnés se terrent un peu partout dans la ville.

Le suzerain a manifestement décidé d'éliminer votre peuple et, d'après ce que vous avez entendu, il est sur le point de réussir. Quelques heures plus tard, vous parvenez à vous éclipser, profitant d'un moment d'inattention des gardes qui se sont enfermés dans la guérite. Rendez-vous au [300](#).

251

Vous continuez à godiller droit devant vous. Les remous soulevés par la forme viennent s'écraser contre la gondole et un énorme veau marin percute votre embarcation ! Le choc vous projette en avant et vous atterrissez au fond de la gondole, parmi les coussins. Vous en êtes quitte pour la peur. Vous reprenez vos

investigations en hurlant après Nazia. Hélas, le monstre n'a pas d'oreilles : il reste sourd aux plaintes comme aux invectives. Cette tentative infructueuse vous aura au moins permis une agréable promenade le long des canaux... Finalement, vous regagnez la rive et vous retournez dans votre repaire pour réfléchir à votre prochaine action. Rendez-vous au [20](#).



252

Les poutres de la toiture sont en équilibre instable et menacent à tout moment de s'effondrer. Pénétrer dans cet amas de ruines serait suicidaire. Si Lucie se trouvait à l'intérieur, elle n'a pu survivre. Le seul espoir qui vous reste est qu'elle ait passé la nuit hors de chez elle. N'ayant plus rien à faire sur les lieux du drame, vous rejoignez les vôtres pour préparer l'assaut final. Rendez-vous au [195](#).

253

Hélas, vos craintes étaient fondées. Déséquilibré par le poids de la cassette, vous faites un faux mouvement et une latte du parquet craque sous vos pas.

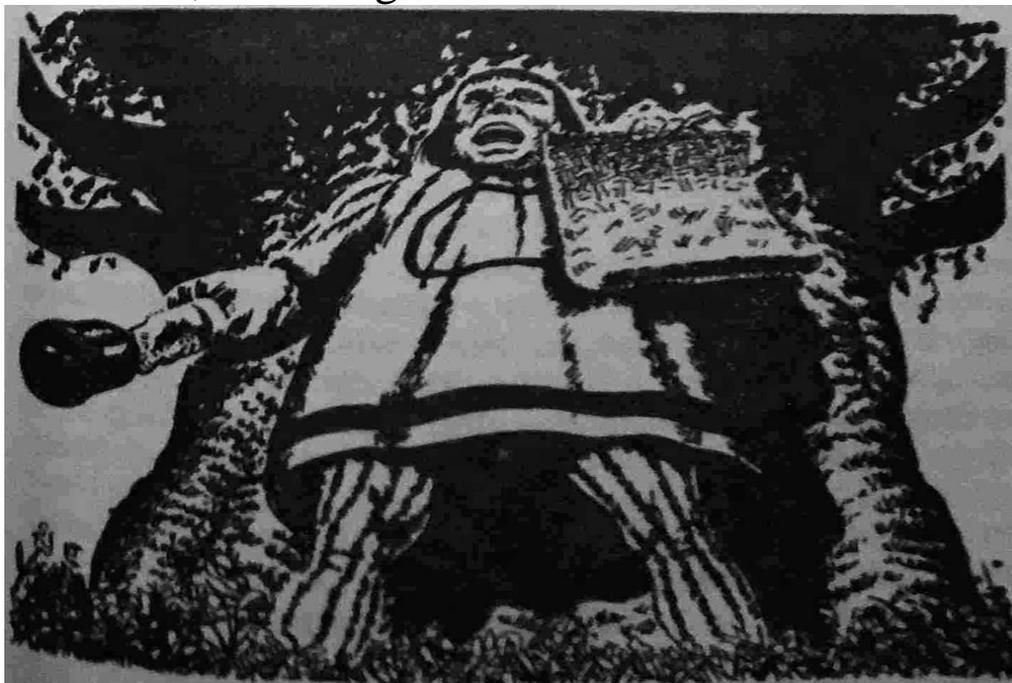
bruit fait l'effet d'une explosion dans votre crâne et l'image d'un gibet se forme dans votre esprit. Mais la corde n'est pas encore passée autour de votre cou. Votre arrestation ne saurait tarder pourtant : les gardes se sont déjà emparés de leurs armes.

-Un voleur ! s'exclament-ils, stupéfaits par votre hardiesse, Là, sous notre nez !

Si vous possédez l'Agilité, rendez-vous au [406](#). Sinon, rendez-vous au [283](#).

254

Le crieur public annonce que la taxe sur le sel est doublée. Des murmures de mécontentement s'élèvent de la foule. Un homme se tourne vers vous, l'air indigné.



Doubler les taxes ! proteste-t-il. La milice nous oblige déjà à saler nos aliments jusqu'à les rendre immangeables. Ils veulent nous pressurer comme des citrons.

Vous lui enjoignez de se taire, voyant que le crieur public va reprendre son allocution ;

Le culte des faux dieux n'est plus toléré, clame-t-il à l'assistance. Seul le culte officiel de l'Arbre est autorisé. Tous les hérétiques seront punis de mort ! Des gémissements montent de la foule et des miliciens se précipitent en direction des cris. Une vieille femme en robe bleue prend la fuite, poursuivie par la troupe. Le crieur public feint ne rien avoir remarqué.

Le suzerain déclare les Habrams responsables de la disette. Dès ce jour, tous leurs biens sont confisqués. Le suzerain exhorte la population à faire preuve de civisme et à épauler ses troupes pour débarrasser Godorno de ce fléau. Les Habrams seront réduits en esclavage ou bien éliminés.

La nouvelle vous laisse sans voix. Votre peuple court un grand péril. Déjà, des cris s'élèvent de la foule.

Tuez les Habrams ! Mort aux Habrams ! L'homme qui pestait contre les taxes du suzerain quelques instants plus tôt mêle sa voix aux aboiements haineux de la populace. Le dictateur de Godorno a trouvé le bouc émissaire idéal. Des regards mauvais se posent sur vous. Si vous possédez l'Astuce, rendez-vous au [301](#). Si vous disposez de Sortilèges et d'un bâton, allez-vous lancer un sortilège de Déguisement (rendez-vous au [88](#)) ou bien provoquer l'apparition d'un Écran de Fumée (rendez-vous au [104](#)) ? Si vous connaissez la Loi des rues, rendez-vous au [333](#). Si vous voulez vous défendre, et si vous pratiquez l'Escrime (avec une épée), rendez-vous au [270](#). Si vous pratiquez le combat à mains nues, rendez-vous au [284](#), Si vous ne possédez aucune des compétences citées ou si vous jugez imprudent de les employer dans le cas Présent, vous prenez la fuite sous une pluie de pierres. Vous perdez 4 points de viE.. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [70](#).

255

Vous descendez les quelques marches qui mènent à l'auberge et vous pénétrez dans ta salle. Vous marquez un temps d'arrêt, horrifié. L'endroit grouille de miliciens et de mercenaires ! Ils sont tranquillement attablés et boivent en attendant de reprendre leur service. Vous traversez la salle, cherchant une autre issue, mais vous n'en trouvez pas. Dehors, les cavaliers ont mis pied à terre. Si vous voulez vous cacher dans les toilettes, rendez-vous au [329](#). Si vous abandonnez la partie en vous constituant prisonnier, rendez-vous au [342](#).

256

Selon vous, le mythe du retour de Harakadnezzar n'est qu'une légende propagée pour décourager les éventuels pilleurs de tombes. Mais l'histoire de Nazia est bien connue de tous les érudits. Nazia prend racine sous les fondations des cités décadentes pour se repaître des âmes perverses et corrompues. Nazia

se serait manifestée pour la dernière fois dans l'ancienne cité-empire de Rush, il y a plus de mille ans. Ce qui était la plus puissante ville du monde civilisé n'est plus qu'un petit tas de ruines mangé par le désert. Si vous bénéficiez d'une Protection magique avec une amulette, rendez-vous au [287](#). Sinon, vous pouvez boire votre bière (rendez-vous au [267](#)) ou ne pas y toucher (rendez-vous au [276](#)).

257

Vous retrouvez Lucie à quelques rues de là, étendue sur le sol. Elle reprend peu à peu ses esprits mais, à son regard, vous comprenez qu'elle vous tient pour responsable de ce qui lui est arrivé et elle fond en larmes.

-Je voulais simplement la regarder, gémit-elle.

-L'amulette est adaptée pour moi seul, dites-vous. Moi seul peux l'utiliser.

Vous ramassez le médaillon sur le sol et vous tendez un bras secourable à Lucie pour l'aider à se relever. La jeune femme se débat vivement et s'éloigne d'un air outré. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous disposez à nouveau de votre Protection magique et rendez-vous au [261](#).

258

Vous bondissez brusquement de votre chaise pour vous ruer sur le chef de la Guilde des Voleurs. Pensez-vous vraiment qu'un homme comme Melmelo se laisserait si facilement abattre ? D'autres s'y sont cassé les dents. A mi-course, vous rencontrez un mur invisible qui vous arrête net ! Ce champ de force vous immobilise sur place. Melmelo se lève lentement et s'empare d'un coutelas sur une table. Il ne prend aucun plaisir à vous tuer, mais il a une réputation à défendre et il ne peut se permettre de laisser ses agresseurs en vie. Par votre bêtise, vous laissez le champ libre à Nazia. Personne ne pourra sauver votre peuple à présent. Votre aventure est terminée.

La garnison n'entend pas céder à cet odieux chantage et leur réponse est prompte: des dizaines d'arbalètes pointent des meurtrières et une nuée de carreaux d'acier s'envole vers vous. Vous tombez sur le pavé, transformé en une pelote d'épingles sanguinolante. Aussitôt, une clameur obscène monte des remparts quand la garde comprend qu'elle vient d'éliminer un Habram supplémentaire- Sans vous, la ville est perdue, livrée en pâture à la haine de Nazia. Votre aventure est terminée.

; si vous possédez 10 pièces d'or, vous parvenez, après moult discussions, à soudoyer le garde et à pénétrer dans la cité. Rayez la somme de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au 300. Si vous ne possédez pas cette somme, les gardes vous entraînent dans la guérite et vous éliminent d'un coup d'épée. Après vous avoir délesté de tout ce que vous possédez, ils s'en iront réclamer leur récompense. Un héros se lèvera peut-être pour sauver votre peuple mais, en ce qui vous concerne, l'aventure est terminée.

Lucie file d'un pas léger vers la taverne de l'Anguille d'Argent. Bientôt, le bâtiment d'allure sinistre, sans aucune fenêtre donnant sur l'extérieur, se profile au coin de la rue. Au pied des marches qui mènent à l'entrée, Lucie est accueillie Par un grand gaillard aux longs cheveux blonds bouclés et qui porte une cuirasse noire hérissée de clous. Allez-vous les suivre à l'intérieur de l'auberge (rendez-vous au [86](#)) ou rebrousser chemin vers votre repaire, dans le quartier du Bourdon (rendez- vous au [199](#)) ?

Tout ce temps passé à échapper à la surveillance des troupes du suzerain aura au moins eu l'avantage de vous apprendre la prévoyance. Vous savez maintenant qu'il faut toujours connaître deux issues par où il sera possible de s'échapper avant de pénétrer dans un lieu. Les égouts d'évacuation qui

se déversent dans le Bassin Impérial, à la jonction du canal du Croissant et du Grand Canal sont une issue possible. L'autre est un tunnel secret qui mène à la crypte de la dynastie des Megiddo, une lignée de souverains dont les multiples conquêtes apportèrent la prospérité à la cité de Godorno. Si vous avez des Connaissances en mythologie, rendez-vous au [294](#). Sinon, rendez-vous au [339](#).

263

Vous prononcez la formule magique et vous disparaissiez aussitôt. Mais Skakshi ne se laisse pas si facilement abuser. Dans l'instant qui suit, il arrache une bourse accrochée à sa ceinture et en projette le contenu à l'endroit où vous vous trouviez. Un nuage de poussière argentée volette dans les airs, dessinant votre silhouette à la vue de tous. Son couteau de lancer s'envole par-dessus la table et atteint le fantôme argenté en pleine poitrine. Vous perdez 1 POINT DE VIE. Sans attendre, Skakshi s'empare d'un autre couteau. Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [200](#). Sinon, parmi vos sortilèges, vous pouvez utiliser:

L'Explosion des Viscères

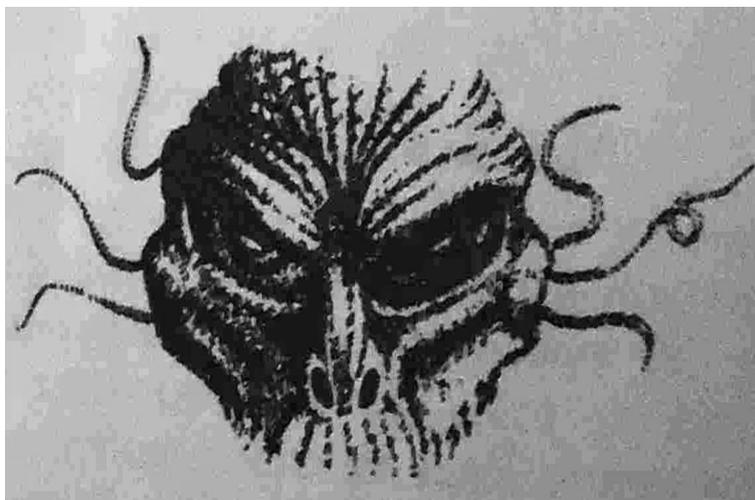
Rendez-vous au [312](#)

Le Nuage Toxique

Rendez-vous au [390](#)

L'Asservissement

Rendez-vous au [242](#)



vous simulez une crise - chose aisée dans l'état pitoyable où vous vous trouvez - et vous roulez dans le ruisseau où vous demeurez inerte, après quelques tremblements spectaculaires. La troupe vous regarde d'un air dégoûté, pensant avoir affaire à une nouvelle victime de la peste qui ravage la ville. Pour rien au monde les gardes ne s'approcheraient de vous à présent. La troupe poursuit son chemin et disparaît à l'angle de la rue. Rassemblant ce qui vous reste de forces, vous vous traînez jusqu'à la mansarde de Mameluke, où vous retrouvez votre ami occupé à réchauffer un reste de brouet. Rendez-vous au [316](#).

De quelle manière pouvez-vous le sauver ? Tous les avertissements que vous lui criez sont lettres mortes, Tormil n'a qu'une idée en tête : sauver sa fille. Si vous disposez de Sortilèges et d'un bâton, rendez-vous au [97](#). Si vous voulez employer les cordages de pêcheurs qui se trouvent sur le quai pour confectionner un lasso, rendez-vous au [21](#).

Vous abandonnez la jeune fille endormie et la forme noire du monstre se referme aussitôt autour d'elle, l'enveloppant comme dans un cocon. La concubine ne se réveille pas, mais son corps est agité de mouvements spasmodiques et vous profitez de ce bref répit pour bondir hors du lit. Si vous possédez le mot de passe *Satori*, rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Le suzerain, perturbé par toute l'agitation, grogne et se retourne, il va se réveiller. Vous devez fuir au plus vite avant qu'il ne donne l'alerte. Rendez-vous au [161](#).

Vous buvez avec avidité cette bière parfumée au miel qui coule avec une douce chaleur dans votre gosier. Ce nectar ambré est épais, presque sirupeux et vous videz le pichet d'un trait, vous

essuyant les lèvres d'un revers de main. Vous lâchez un soupir satisfait et... vous tombez à la renverse, mort, sur le plancher. L'aubergiste a trouvé le moyen de se venger de votre sortilège. Votre aventure se termine sur les planches sales d'un bougre infâme, et rien ni personne ne pourra sauver votre peuple.

268

Quel type de sortilège comptez-vous employer contre cette bande de bourreaux et de tortionnaires obtus? Vous pouvez les envoûter pour qu'ils se détachent des affaires de ce monde (rendez-vous au [378](#)) ou pour qu'ils vous voient d'un oeil amical (rendez-vous au [361](#)). Si vous préférez les terroriser, rendez-vous au [341](#).

269

Prendre une vie pour en sauver deux cents. Dans l'urgence de la situation, vous ne voyez pas d'autre solution. Heureusement, vous n'arriverez pas à une telle extrémité. Vous vous interposez entre la foule et les gardes prisonniers. Chacun peut lire dans vos yeux que vous irez jusqu'à tuer pour empêcher le massacre. La foule recule, indécise,

Si vous agissez comme eux, vous ne valez guère mieux! hurlez-vous. Ces brutes ont tué et torturé!. montrons-leur que nous ne sommes pas des ani- aux stupides ! Qu'ils vivent ! Peut-être finiront-ils par comprendre le sens du mot humanité ! la foule retrouve peu à peu un semblant de raison et les gardes s'enfuient sans demander leur reste. Le temps est venu de retourner dans votre repaire. Rendez-vous au [159](#).

270

Les miliciens du suzerain vous encerclent rapidement et dégainent leurs épées. Le combat s'engage. Vous vous défendez avec une énergie farouche, votre épée frappant de taille et d'estoc, mais pour un garde qui s'écroule, deux autres prennent sa place et vous succombez bientôt sous le nombre. Le corps transpercé de part en part, vous tombez sur le pavé, pour la plus grande joie de la populace haineuse. Votre aventure est terminée.

Vous empoignez les rênes et vous bondissez sur le dos du cheval. Votre monture se cabre, proteste par des hennissements furieux, en lançant de violentes ruades pour vous désarçonner. L'animal est effrayé, aussi décidez-vous de lâcher les rênes dans l'espoir qu'il va se calmer. Il part aussitôt au grand galop et vous devez vous agripper de toute votre énergie à la selle pour ne pas tomber. L'animal part en direction des portes de la ville, comme s'il cherchait à fuir un Prédateur invisible. Quelques minutes plus tard, les tours jumelles qui marquent l'entrée de la ville sont vue. La foule s'écarte en hurlant sur votre passage pour ne pas être piétinée. Le cheval continue sa course folle et le martèlement de ses sabots sonne sur le pont-levis de bois. Les gardes postés à l'entrée tentent de vous arrêter, mais vous forcez le passage et vous fuyez en rase campagne, sous une nuée de carreaux d'arbalètes. Un trait atteint sa cible et vous transperce le flanc. Vous perdez 3 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde vous vous allongez sur l'animal et vous l'agrippé au garrot. Les flèches sifflent autour de vous mais vous êtes hors de portée et votre monture poursuit sa fuite éperdue à travers champs, distançant les cavaliers lancés à votre poursuite. Une heure plus tard, le cheval s'écroule, les flancs blancs d'écume. Les tours de Godorno sont loin derrière mais il va falloir continuer à pied. Rendez-vous au [302](#).

En tant que chef de la résistance, vous vous sentez responsable de ce qui arrive aux vôtres et le doute vous assaille. Combien mourront encore pour avoir exécuté vos ordres ? Combien d'innocents devront encore souffrir ? Le suzerain finira-t-il par entendre raison ou bien irez-vous rejoindre les geôles de Grond pour périr sous la torture ? Pour vous rassurer, vous tentez de vous persuader que vous avez agi au mieux. Le suzerain n'est plus le véritable ennemi. Il n'est qu'un pantin comme tant d'autres, sous l'emprise de Nazia. Il faut détruire le monstre. Mais où se cache-t-il ? Est-il vulnérable ? Combien de temps lui

faut-il pour absorber les âmes perdues? Autant de questions qui demeurent sans réponse, il faut pourtant agir sans tarder. Allez-vous prendre une barque et descendre le Grand Canal, dans l'espoir que Nazia vienne à votre rencontre (rendez-vous au [292](#)) ou explorer les catacombes (rendez-vous au [248](#)) ?

273

Vous vous approchez de la couche en dépit de toutes les suppliques de la jeune fille. Lucie passe son bras autour de votre cou et, d'un lent mouvement de tête, vous désigne son côté. Vous constatez avec horreur que son autre bras est pris dans une faille du mur, scellé dans une infâme bouillie translucide qui palpite lentement. Vous allez reculer quand deux tentacules jaillissent des lézardes. Le premier s'enroule autour de votre cou tandis que l'autre se referme sur votre poignet ! Lucie est en passe d'être absorbée par le monstre. Vous ne pouvez plus rien pour elle et vous allez peut-être connaître un sort identique. Si vous possédez le mot de passe *Satori*, rendez-vous au [343](#). Sinon, rendez-vous au [335](#).

274

Un tourbillon de doutes vous assaille. Existe-t-il un moyen de sauver votre peuple et la ville de la destruction ? Le moindre faux pas de votre part et le monstre aura remporté la partie. Seuls trois objets peuvent contrer Nazia. Si vous possédez l'Épée du Guerrier de Jade, vous pouvez l'employer en vous rendant au [230](#). Si vous avez le Feu du Crépuscule, rendez-vous au [349](#). Si vous avez emporté les chaînes du pont-levis de Grond, vous pouvez tenter de ligoter le monstre. Rendez-vous au [392](#) dans ce cas. Sans aucun de ces objets, rendez-vous au [187](#).

275

La paysanne ne semble pas s'étonner de ce que vous lui révélez.
- Prends garde, murmure-t-elle. Par les temps qui courent, c'est une chose qu'il vaut mieux ne pas crier sur les toits. Bonne chance. Sur ces mots, elle s'éloigne en direction du marché Pour

vendre sa maigre provision d'œufs. Vous partez à votre tour au hasard des rues. Rendez-vous au [300](#).

276

Vous soulevez le pichet puis vous le reposez sans l'avoir touché. L'aubergiste fronce les sourcils pendant un instant et regarde sa bière. Son attitude vous donne confirmation de ce que vous craigniez : la boisson est bel et bien empoisonnée. Le fourbe voulait se venger. Il serait inutile et dangereux de provoquer un nouvel esclandre mais, d'un petit sourire convenu, vous faites savoir au tavernier que vous n'êtes pas dupe de son stratagème. Si vous quittez l'auberge, rendez-vous au [199](#). Si vous interrogez l'aubergiste à propos de Lucie et de son étrange compagnon, rendez-vous au [236](#). Enfin si vous rejoignez le couple à sa table, rendez-vous au [227](#).

277

Les épées de ces Guerriers de Jade sont les plus belles armes que vous ayez jamais vues. L'une d'elles en particulier capture la lumière au point qu'elle semble animée d'une vie propre. Une aura couleur de miel palpite le long de son tranchant. Avec une telle épée, vous pourriez conquérir un empire. En dépit des dangers, la convoitise se révèle la plus forte et vous n'avez bientôt plus qu'une seule pensée en tête : posséder cette arme fabuleuse. Vous esquivez une première attaque et vous bondissez entre deux guerriers pour vous rétablir d'une roulade derrière le possesseur de la fameuse épée. Vous vous ruez sur son bras et vous le désarmez. Pendant ce temps, les autres guerriers ont refermé le cercle et ils bloquent le chemin de la sortie. Vous brandissez d'instinct l'épée au-dessus de votre tête en leur hurlant de reculer. A votre stupéfaction, les guerriers s'immobilisent et s'alignent sagement devant vous. Ravi de votre découverte, vous les promenez dans toute la crypte, mais ils s'arrêtent sur le seuil du caveau et ils refusent obstinément de vous suivre hors des limites de la crypte. Dommage— Vous aviez trouvé des recrues de choix. Bien qu'ils ne puissent vous

prêter main-forte pour attaquer Nazia, rien ne pourrait les en empêcher si jamais le monstre venait rôder dans la crypte. Pour faciliter cette rencontre, vous ouvrez en grand toutes les issues que vous trouvez autour du tombeau avant de quitter les catacombes. Le lendemain, quand vous retournez dans la crypte des Megiddo, l'endroit a été le théâtre d'une bataille épique: des projections d'humeurs translucides recouvrent les parois et tapissent le sol, tandis qu'une fine poussière verte danse encore dans les airs. Nazia a pulvérisé les Guerriers de Jade. Notez l'Épée du Guerrier de Jade sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez aussi prendre un heaume orné de plumes. Notez-le si vous voulez le conserver, ainsi que le mot de passe *Hécatombe*, puis rendez-vous au [174](#).

278

Vous allez vous adosser contre un mur, tremblant de fièvre et vous vous évanouissez. Quelques instants plus tard, une main rageuse vous secoue sans ménagement. La troupe est descendue de cheval et elle vous entoure. On vous pousse de l'un à l'autre en riant à gorge déployée et, brusquement, un coup de pied au ventre vous propulse à terre. La milice vous roue de coups et après s'être acharnée sur vous, elle reprend sa route, vous laissant pour mort. Vous perdez 5 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, vous vous traînez jusqu'à la mansarde de Mameluke, où vous retrouvez votre ami occupé à rechauffer un reste de brouet. Rendez-vous au [316](#)

279

Vous prenez des risques insensés en pénétrant ainsi dans le palais. Les couloirs sont plongés dans l'obscurité d'une nuit sans lune et, à chaque pas, vous devez lutter contre l'appel insidieux qui vous incite à vous venger tout de suite du tyrannique suzerain. Vous émergez par la poterne. Le palais semble désert et vous avancez le long des corridors vers les appartements privés du maître des lieux. Vous passez bientôt devant une salle de garde d'où s'élèvent les échos avinés d'un début de dispute.

Comment la surveillance peut-elle être à ce point laxiste? Le palais tout entier semble souffrir d'un laisser-aller général. Tout cela ne peut que favoriser vos plans et, en moins de cinq minutes, vous pénétrez dans les appartements du suzerain sans avoir rencontré personne. Retenant votre souffle, vous ouvrez lentement la porte qui mène à la chambre. Rendez-vous au [30](#).

280

Les parois des geôles sont tapissées d'un écœurant limon pourpre qui palpite doucement. Nazia a investi la prison et ses tentacules courent dans toutes les salles. Vous contemplez, interdit, les gardes englués dans cette masse visqueuse. Des regards implorants se tournent vers vous et un chœur de suppliques monte autour de vous. Nazia a achevé ce spectacle de désolation en une nuit. La plupart des gardes sont emprisonnés à mi-corps dans cette gelée vivante, mais leurs efforts pour s'en extirper ont eu raison de leurs dernières forces. Quand l'épuisement les gagne, ils sombrent inexorablement, engloutis peu à peu dans ce magma de haine pure. Les geôliers hurlent leur repentir. ils prennent enfin conscience de l'atrocité des actes qu'ils ont pu commettre dans le silence moite des souterrains où ils croupissent à leur tour. Allez-vous tenter de les libérer (rendez-vous au [249](#)) ou les abandonner au sort qu'ils méritent pour concentrer vos efforts sur la libération des prisonniers (rendez- vous au [332](#))?

281

Vous avancez vers Skakshi d'un air menaçant, mais le voleur plonge aussitôt une main dans sa botte et en sort un couteau de lancer, parfaitement équilibré. Vous devez intervenir au plus vite. Si vous disposez de Sortilèges, n'oubliez pas qu'il est risqué de se concentrer sur un sortilège en un temps aussi court. Si vous voulez utiliser :

L'Explosion des Viscères

Rendez-vous au [313](#)

Le Nuage Toxique

Rendez-vous au [390](#)

L'Invisibilité

Rendez-vous au [263](#)

L'Asservissement

Rendez-vous au [242](#)

Si vous pratiquez l'Escrime (avec une épée), rendez- vous au [223](#). Si vous préférez recourir à l'Astuce, rendez-vous au [67](#). Si vous ne possédez pas ces compétences, rendez-vous au [357](#).

282

Vous criez la formule magique et vous disparaissiez sous les yeux médusés de la milice. Un garde conserve assez de présence d'esprit pour décocher un carreau d'arbalète à l'endroit où vous vous trouviez. Le trait s'enfonce dans votre poitrine et vous devez vous mordre le poing pour ne pas hurler de douleur. Vous perdez 6 POINTS DE VIE .Si vous êtes encore de ce monde, vous courez vous réfugier à l'abri d'une porte cochère, soulagé à l'idée que la milice ne peut plus vous voir. Allez-vous bander votre blessure avant de prendre la fuite (rendez- vous au [383](#)) ou vous éclipser sans tarder (rendez-vous au [393](#)) ?

283

Vous risquez le pilori en vous battant avec des gardes du suzerain et vous serez alors attaché en plein vent jusqu'à ce que vos chairs tombent. Mais avant cette sinistre perspective, il faudra qu'ils vous arrêtent et vous comptez bien ne pas leur en laisser le loisir. Le combat s'engage, âpre et silencieux. Seuls des halètements et le bruit des pas brisent le silence de la pièce. Vous luttez à un contre trois, mais l'espace réduit joue en votre faveur et, adossé contre un angle, vous pouvez les affronter l'un après l'autre. Si vous pratiquez l'Escrime (avec une épée), vous perdez 1 POINT DE VIE. Si vous pratiquez le Combat à mains nues, vous perdez 3 POINTS DE VIE. Sans aucune compétence de combat, vous perdez 5 POINTS DE VIE. Si vous survivez à cet éprouvant combat, vous récupérez la cassette et vous vous enfuyez dans la nuit, laissant derrière vous les j cadavres de vos agresseurs. Rendez-vous au [358](#).

284

Les miliciens du suzerain vous encerclent rapidement. Ils dégainent leur épée. Le combat s'engage et vous vous défendez

avec une énergie farouche, frappant des pieds et des poings mais, pour un garde qui s'écroule, deux autres prennent sa place et vous succombez sous le nombre. Le corps transpercé de part en part, vous tombez sur le pavé pour la plus grande joie de la populace haineuse. Votre aventure est terminée.

285

Vous vous apprêtez à bondir hors du lit quand une forme triangulaire, semblable à une raie manta, s'élève en silence du baldaquin et plane lentement au-dessus de vous. Le ventre de cette étrange créature est couvert de barbillons d'où suinte une humeur jaunâtre. Si vous abandonnez le corps inerte de la jeune fille pour prendre la fuite, rendez-vous au [266](#). Si vous foulez la surface du tapis pour emporter la concubine, rendez-vous au [322](#).

286

Vous pressez le pas pour la semer, mais la vieille trottine comme un cabri derrière vous tout en marmonnant des paroles de mauvais augure. Vous tournez dans une rue qui mène à la place du Grand Chêne pour vous retrouver face à face avec un escadron de la milice. Les soldats brandissent leurs arbalètes.

- Suis-nous, Habram, lance le capitaine. Les bourreaux de Grond ont hâte de s'amuser avec toi. Si vous vous laissez arrêter, rendez-vous au [238](#). Si vous disposez de Sortilèges et d'un bâton, vous pouvez devenir invisible : rendez-vous au [282](#). Si vous préférez forcer le passage, rendez-vous au [405](#).

287

L'amulette se pare d'une teinte mauve à la lueur des lampes. Personne d'autre que vous ne peut remarquer ce changement de couleur et vous savez bien que signifie ce signal : il vous prévient de la Proximité d'un poison. Plissant les yeux, vous regardez l'aubergiste, puis le pichet de bière posé sur le comptoir. Rendez-vous au [276](#).

Même si vous pensez agir pour la bonne cause l'usage de la magie contre vos compatriotes est un acte indigne. Rayez le mot de passe *Satori* si vous le possédez. Caiaphas n'est pas d'accord pour vous remettre la majeure partie du trésor de guerre.

Combien des nôtres sont encore vivants dans cette geôle ? demande-t-il de sa voix de basse.

N'en resterait-il qu'un seul, cela vaudrait la peine, répondez-vous. Caiaphas, comme toujours, demande l'avis d'Annas.

Comment peux-tu être sûr qu'il te remettra les clefs ? demande-t-il.

Sans les clefs, il n'aura pas son argent.

Et s'il te remet les clefs des cuisines ?

Je ne vois pas quel serait son intérêt, dites-vous en haussant les épaules.

Annas vous regarde de travers, se demandant si vous avez bien compris le sens de son objection.

Dis-moi aussi pourquoi tu désires tant sauver les gardes à présent ? Nous les tuons sur ton ordre depuis des semaines. Aurais-tu perdu la raison ?

C'est notre seule chance. Nous devons faire preuve de compassion pour ne pas tomber sous l'emprise de Nazia.

Curieusement, Annas se range à vos décisions, mais Caiaphas demeure sceptique.

Que feras-tu des assassins, des voleurs et des fous ? objecte-t-il. Nous les retrouverons dans la rue.

La situation ne peut pas être pire qu'aujourd'hui, répondez-vous d'un air désabusé. Finalement, Caiaphas accepte et vous remet la somme demandée. Ajoutez 500 pièces d'or sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [415](#).

Vous empoignez les rênes de la monture et vous grimpez sur son dos. Aussitôt le cheval se cabre et comme une bête furieuse. Quelques secondes plus tard, l'animal vous désarçonne et vous

projette sur le sol. Vous vous redressez avec peine, des petits oiseaux voletant autour de votre crâne endolori. Vous avez à peine le temps de reprendre vos esprits que la milice a mis pied à terre et vous entoure. ;

- Saleté d'Habram ! Tu voulais voler ce cheval ! aboie un garde en vous frappant d'un coup de pied dans les côtes.

Il dégaine son épée et vous la plonge dans le cœur comme si vous étiez un chien enragé.

- Un de moins, lâche-t-il en rengainant son arme. Votre aventure est terminée.

290

Un grondement de tonnerre retentit dans la pièce et fait vibrer les murs de la Tour. Un déluge de flammes écarlates jaillit de votre bâton et recouvre l'araignée. La tour vacille sur ses bases, le monstre se recroqueville sur lui-même et cherche en vain à regagner les sommets. L'air se charge d'une écœurante odeur de chairs calcinées. Le monstre n'est bientôt plus qu'un petit tas de cendres fumantes. Le Feu du Crépuscule n'attend plus que vous. Rendez- vous au [308](#).

291

Skakshi vous conduit par des voies détournées. Chercherait-il à vous perdre dans le quartier Étranger? Voici plus de dix minutes que vous tournez en rond.

-que veux-tu à Melmelo ? demande-t-il soudain. a la lueur meurtrière qui brille dans ses yeux, vous comprenez qu'il ne serait pas fâché s'il arrivait malheur au chef de la Guilde. Vous vous contentez de répondre d'une manière évasive et vous arrivez bientôt devant une somptueuse villa agrémentée d'une fontaine.

-Voilà le palais de Melmelo, annonce Skakshi avec une pointe de jalousie dans la voix. Il se fait vieux notre chef et la vie facile a émoussé ses sens. Il y a du laisser-aller dans l'organisation et je ne suis pas le seul à le penser...

-Je te remercie de m'avoir conduit jusqu'ici, répondez-vous. Je suppose que l'on n'entre pas sans mot de passe? Je ne voudrais pas me faire tuer avant d'avoir pu rencontrer Melmelo.

-Crie le mot «Enchanteresse» et l'on t'ouvrira. N'oublie pas, Habram, que s'il arrivait un accident au chef de la Guilde, certaines personnes pourraient se montrer très reconnaissantes. Tout ceci reste entre nous, bien sûr.

Sur ces mots Skakshi se fond dans la nature et vous abandonne devant l'entrée. Vous criez le mot de passe et vous attendez que l'on vienne vous ouvrir. Rendez-vous au [12](#).

292

Vous allez au quai des Tartares où vous empruntez une gondole pour descendre le Grand Canal. Votre embarcation est dotée de bancs recouverts de cuir et ornés de pompons. L'arrière de la gondole a la forme d'une queue de dauphin. A cette heure, le trafic est inexistant et vous avez tout loisir d'observer les multiples fissures qui courent le long des villas surplombant les quais. De nombreux bâtiments se sont déjà écroulés et, de temps à autre, les tuiles ou les fragments de cheminées qui s'écrasent dans l'eau vous rappellent si besoin était, que Godorno disparaît peu à peu. Comment comptez-vous attirer l'attention de Nazia ? Si vous entamez une chanson rendez-vous au [314](#). Si vous préférez crier son nom et lui enjoindre de venir vous affronter, rendez-vous au [323](#).

293

Vous trouvez Lucie près des gondoles amarrées sur le canal Circulaire. La jeune fille tue son ennui en contemplant les eaux calmes. En d'autres temps, elle aurait exercé ses talents de coupe-gousset sur les riches promeneurs mais, aujourd'hui, plus personne n'ose s'aventurer dans les rues avec de l'argent en poche. Vous lui expliquez votre intention de pénétrer dans la geôle de Grond pour libérer les prisonniers.

- Libérer cette vermine? s'exclame-t-elle, outrée.

Jamais je ne t'aiderai à commettre un tel acte. Ce ne sont que des meurtriers, des violeurs ou des fous!

- Il y a aussi beaucoup de braves gens dont le seul crime est d'avoir osé critiquer le suzerain et je ne mentionne pas ceux que l'on enferme à cause de leur couleur de peau ou de leur religion. Lucie ne semble pas avoir entendu.

- Ceux de Grond ne sont que des animaux, des bêtes féroces ! Que Nazia les détruise et bon débarras !

La jeune fille lève vers vous un visage déformé par la haine, une haine viscérale, et ce que vous lisez ses yeux vous arrache un frisson. Allez-vous la gifler pour mettre un terme à cette explosion d'hystérie (rendez-vous au [336](#)) ou simplement lui dire de se calmer (rendez-vous au [346](#)) ?

294

La légende prétend que la crypte de la dynastie des Megiddo serait gardée par les Guerriers de Jade, quatre statues enchantées sculptées à l'effigie des meilleurs soldats de la garde royale. Si vous deviez vous enfuir par cette voie, leur présence pourrait poser problème. Ils auraient, au cours des siècles passés, éliminé tous les pilleurs de tombes qui auraient pénétré dans la crypte. Il est dit aussi que les Guerriers de Jade protègent non seulement les momies des souverains mais aussi un arsenal d'armes impressionnant, ainsi qu'un trésor de guerre capable d'entretenir une armée entière. Les épées de la garde d'élite du palais de Megiddo étaient réputées dans tout le pays pour leur solidité et leur incomparable tranchant. Rendez-vous au [409](#).

295

Nazia déploie sa masse visqueuse sur les ruines environnantes et les emprisonne dans ses multiples tentacules. Sans le moindre effort, la bête soulève tout un pan du fameux pont des Soupirs et le lâche sur vous. Vous mourez, pulvérisé sous des tonnes de gravats, tandis que le monstre» roulant par dessus les décombres, repart pour achever son œuvre de destruction. Vous avez failli.

296

Vous adoptez une position de combat devant les Guerriers de Jade et vous commencez à danser de l'un à l'autre, cherchant la faille. Vous frappez de toutes vos forces mais vous avez beau multiplier les coups, vos pieds et vos poings ne peuvent entamer la pierre qui les compose. Votre chair, elle, est beaucoup plus tendre et vous en faites la douloureuse expérience quand une épée trouve le chemin de vos côtes pour s'y enfoncer. Vous perdez 4 POINTS de VIE, Si vous êtes encore de ce monde, vous jugez plus prudent de prendre la fuite. Rendez-vous au [16](#).

297

Si vous possédez une épée, rendez-vous au [328](#). Sinon, rendez-vous au [384](#).

298

Bien que cette pensée vous brise le cœur, vous savez que Lucie est d'ores et déjà la proie de la bête immonde. La jeune fille est allée rejoindre les âmes perdues. L'esprit endeuillé, vous regagnez votre repaire afin de préparer vos troupes à l'assaut final. Rendez-vous au [195](#).

299

Les vôtres sont navrés de ne pas avoir su résister aux forces du suzerain mais les mauvaises nouvelles de son état de santé leur rendent un peu d'espoir. Vous déployez la carte de la ville et vous entourez d'un cercle les quartiers sûrs. Pour chacun, vous désignez un groupe de cinq personnes à qui vous remettez une liste de gens à ravitailler. Les pertes nombreuses de ces derniers temps vous ont laissé un surplus de vivres. Chaque cellule reçoit aussi une liste de collaborateurs du suzerain qu'il faudra mettre hors d'état de nuire.

- Le pouvoir ne tient plus qu'à un fil, dites-vous, succès de vos missions est essentiel à notre victoire, Avant peu le suzerain sera déchu et nous Pourrons vivre à nouveau comme avant. Chacun sait ce qu'il doit faire, Tous les chefs se retrouveront dans trois jours à minuit» sous les bâtiments de l'ancienne mairie. Je

compte sur vous tous. Si vous avez besoin de moi, vous savez où me trouver Je vous souhaite bonne chance et, surtout, ne prenez pas de risques inutiles. Rendez-vous au [6](#).

300

Vous vous plongez à nouveau dans l'atmosphère bruyante des rues de la cité. Des changements notables sont survenus depuis votre départ. De profondes lézardes courent sur les façades des palais qui bordent les canaux. Des toitures se sont effondrées et certains bâtiments se sont enfoncés dans le sol. L'alignement parfait des demeures et l'unité qui faisait la gloire de la ville ne sont plus qu'un souvenir. La ligne brisée des bâtiments confère à la ville un caractère médiéval qui vous fait penser au sourire ébréché de quelqu'un qui aurait fait une mauvaise chute. La cité a tremblé sur ses bases durant votre absence. Vous allez devoir trouver une cachette jusqu'à ce que le vent de folie qui s'est emparé de la ville se soit apaisé. Pour l'instant, votre mesure de la rue du Cuivre est l'unique endroit qui vous vienne à l'esprit. Rendez-vous au [4](#).

301

Vous avisez un riche bourgeois bedonnant qui porte une superbe dague à sa ceinture et qui applaudit à tout rompre aux décisions du suzerain. En quelques pas, vous vous précipitez sur lui, vous le délestez de sa dague, vous lui tordez le bras et vous placez la lame sous sa gorge.

- Pas un geste ! hurlez-vous à la milice. Ou bien je le saigne !
Vous avez bien choisi votre cible en prenant comme otage un membre influent du conseil. Les soldats n'osent pas intervenir de peur de le blesser. Tout en le maintenant sous la menace de votre arme, vous reculez et hurlez à la foule de s'écarter. Vous quittez la place et vous l'entraînez au détour d'une ruelle. A l'abri des regards, vous l'assomez pour solde de tout compte avant de prendre la fuite. Notez la dague sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [38](#).

La région que vous devez traverser est très dangereuse. Elle est sillonnée par de nombreuses routes marchandes qui ont attiré les bandits de grands chemins comme le miel les mouches. Les brigands ont élu domicile dans les collines, au nord. Depuis leurs bastions, ils surveillent les environs, prêts à fondre sur la première caravane et, jusqu'ici, les troupes du suzerain ne sont jamais parvenues à les déloger. La route monte en pente douce en direction des collines et traverse les herbages où les brigands font paître leur bétail. Allez-vous suivre ce chemin (rendez-vous au [3](#)) ou bien partir vers le nord, en direction de la grande forêt, à travers le territoire des brigands (rendez-vous au [14](#)) ?

Mameluke vous accueille avec enthousiasme. Il se préparait à manger un pigeon qui avait eu le malheur de se poser sur le rebord de sa fenêtre et, affamé depuis plusieurs jours, vous acceptez avec joie. Pendant que vous mangez, Mameluke vous raconte la mésaventure qui lui est arrivée le matin même :

-j'allais à un rendez-vous galant - une jeune beauté de la noblesse - quand, en quittant ma gondole, mon pied a glissé sur les marches du quai. Maudits soient ces palais du Grand Canal, plus personne ne les entretient... Je suis arrivé chez ma belle tout dégoulinant et je devais avoir encore des algues dans les cheveux...

Mameluke est d'humeur badine et son insouciance vous a toujours étonné. Il serait capable de rester assis en sifflotant si la ville était la proie des flammes. Quoi qu'il en soit, vous le suppliez de vous aider à sauver vos amis.

-Bien sûr, répond-il. Je serai ravi de te rendre ce service. Les hurlements qui montent de la citadelle deviennent insupportables, je n'arrive plus à dormir.

-Peut-être devrais-je avertir Lucie? Elle doit connaître des gardes de la citadelle.

-Certainement, répond Mameluke. Mais elle ne m'inspire aucune confiance. Elle se promène librement dans les rues sans jamais être inquiétée. Je trouve cela bizarre par les temps qui courent...

-Tu as peut-être raison, mais nous devons trouver une solution. Si vous demandez à Mameluke de contacter Lucie, rendez-vous au [402](#). Si vous lui proposez de passer par les catacombes afin de trouver un passage menant à la forteresse, rendez-vous au [412](#).

304

La paroi se dérobe soudain et vous trébuchez à l'intérieur d'une petite cage d'escalier qui descend vers un vaste bassin. Passé le premier moment de frayeur, vous observez les lieux. Cette salle est trop grande, la tour ne peut pas contenir un bassin ovale de cette dimension. La pièce d'eau, large d'une dizaine de mètres est entourée d'un pavage de marbre et de faïence. Une cascade sortant du plafond se déverse dans le bassin. D'où vient cette eau? Et par où s'écoule-t-elle ? Vous repérez bientôt une autre issue, de l'autre côté du bassin. Si vous contournez la piscine pour atteindre cette porte, rendez-vous au [203](#). Si vous traversez la pièce d'eau, rendez-vous au [216](#).

305

Un murmure d'outre-tombe traverse la pièce et la forme noire se laisse tomber sur vous. La créature vous enveloppe, ses barbillons plongent dans vos chairs comme autant de crochets. Le venin court dans vos veines et une vague de chaleur vous submerge: le poison transforme votre sang en une bouillie épaisse et, en quelques secondes, votre cœur lâche. Vous mourez aux pieds du tortionnaire de votre peuple. Sans vous, rien n'empêchera Nazia de poursuivre son œuvre de destruction. Votre aventure est terminée.

306

La lune voguant dans un océan de nuages dispense, par instants, une lumière argentée sur les ruelles endormies. Glissant dans la pénombre avec l'aisance d'un chat en maraude, vous atteignez votre objectif dans la rue des Fondrières. A l'abri sous la voûte

d'une porte cochère, vous inspectez du regard la maison du joaillier. Aucune lumière ne filtre mais, au premier étage, vous repérez une fenêtre entrebâillée donnant sur la rue. L'invitation est trop tentante pour ne pas la saisir. Prenant appui sur les Pierres apparentes, vous escaladez la façade et vous pénétrez en silence dans la maison. Un gros chien dort sur le palier, votre intrusion ne l'a pas réveillé vous inspectez les lieux à pas feutrés. Par l'embrasure d'une porte, vous repérez trois gardes du suzerain dans une pièce de l'étage. Une cassette trône sur un table. Aucun doute, le diamant s'y trouve. Accroupi dans le couloir, vous évaluez les risques. Les gardes sont engagés dans une partie de dés et la faible lueur que dispense leur lanterne crée de nombreuses zones d'ombre dans la pièce. Le pari est risqué et, malgré tous vos talents de monte-en-l'air, il n'est pas sûr que vous puissiez atteindre et ouvrir le coffre en échappant à leur surveillance. Si vous essayez en dépit du danger, rendez-vous au [391](#). Si vous jugez la chose impossible et si vous retournez vers vos amis, rendez-vous au [190](#).

307

A force de multiplier les sorties, le pire devait arriver. Vous auriez dû attendre que les mouvements de résistance assainissent les rues plutôt que de vous y promener comme si de rien n'était. Deux groupes de gardes lancés à votre recherche finissent par vous coincer dans un cul-de-sac. Par décence, nous jetterons un voile pudique sur votre fin mais sachez qu'elle n'a rien à envier à ce qui attend le reste de la cité, puisque Nazia a les coudées franches pour accomplir son œuvre de destruction.

308

Pendant de longues minutes, vous restez émerveillé par les couleurs changeantes qui naissent à la surface du joyau. Notez le Feu du Crépuscule sur votre *Feuille d'Aventure*. Le chemin du retour s'avère plus facile qu'à l'aller et vous retrouvez l'air libre au pied de la tour. Rayez le mot de passe *Sunset* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [160](#).

La cour de l'est sert à la promenade quotidienne des prisonniers, mais aujourd'hui elle est vide. Les fenêtres donnant sur la cour sont toutes fermées et aucun membre de la garnison n'est visible. L'endroit semble avoir été déserté. Vous traversez la cour en direction du beffroi pour vous en assurer. La porte s'ouvre avec un grincement sinistre et, aussitôt, l'odeur fétide de Nazia vous assaille. Un silence oppressant plane sur la forteresse. Vous vous demandez pourquoi les hurlements des prisonniers torturés ont cessé. Rassemblant tout votre courage, vous vous enfoncez au cœur de la citadelle. Les arches voûtées et les gouffres noirs des oubliettes vous donnent l'impression de descendre en enfer. Rendez-vous au [280](#).

La chance est de votre côté : le suzerain quitte le palais aux environs de midi dans une litière portée ! par huit esclaves en livrée de soie. L'imposante escorte de soldats en armes qui l'accompagne interdit le moindre attentat. Le cortège s'avance lentement dans l'allée des Victoires, en direction de la place du Grand Chêne et les soldats qui ouvrent la marche forcent la foule à crier quelques vivats sous la menace de leurs hallebardes. Vous entrevoyez le suzerain à l'instant où il soulève le rideau pour adresser un vague salut à son peuple. Il a la face rubiconde d'un homme qui souffre de la goutte ou d'une maladie de sang. Ses orbites sont creusées et son regard est luisant de fièvre. Vous en avez assez vu. Vous repartez vers votre tanière. Sur place, un messager vous attend. Le jeune Habram aux petits yeux malicieux est porteur d'un pli venant de Lucie, une jeune femme de vos connaissances. Elle demande à vous rencontrer le lendemain matin, vous répondez au jeune garçon que vous vous trouverez à l'heure dite au lieu convenu et il détale aussitôt. Vous jugez inutile de vous risquer à nouveau au-dehors. L'après-midi touche à sa fin et les rues désertes deviennent de véritables coupe-gorge. Vous vous installez pour la nuit. Si vous possédez

une épée, allez-vous la déposer à vos côtés (rendez-vous au [156](#)) ou la dissimuler sous votre paille (rendez-vous au [90](#))? Si vous n'avez pas d'épée, rendez-vous au [7](#).

311

Vous poursuivez l'exploration de la forteresse et vous libérez le plus grand nombre possible de prisonniers. Certains sont dans un tel état de choc qu'ils ne comprennent pas ce qui leur arrive. Bientôt, une foule compacte quitte la prison. A peine sortis, les prisonniers déchargent leur haine sur les gardes encore présents, et de violents combats s'engagent devant les portes de la forteresse. Vous renoncez à l'idée de leur faire entendre raison. La ville sombre dans le désespoir et la démence, vous ne pouvez rien y faire. Par moments, vous croyez vivre un cauchemar. A l'instant de quitter la prison, une brusque inspiration vous saisit quand vous traversez le pont-levis. La légende prétend que les chaînes qui supportent le pont ont été forgées par un sorcier. Peut-être seront-elles efficaces contre Nazia ? Notez les Chaînes de Grond sur la liste de vos possessions et rendez-vous au [45](#).

312

Vous vous préparez mentalement à lancer le sortilège d'Explosion des Viscères mais votre concentration est brutalement interrompue par la seconde dague de Skakshi qui trouve le chemin de votre poitrine et vous transperce le cœur. Vous tombez à terre, aux pieds du voleur ricanant. Rien ni personne ne pourra sauver les vôtres à présent. Votre aventure est terminée.

313

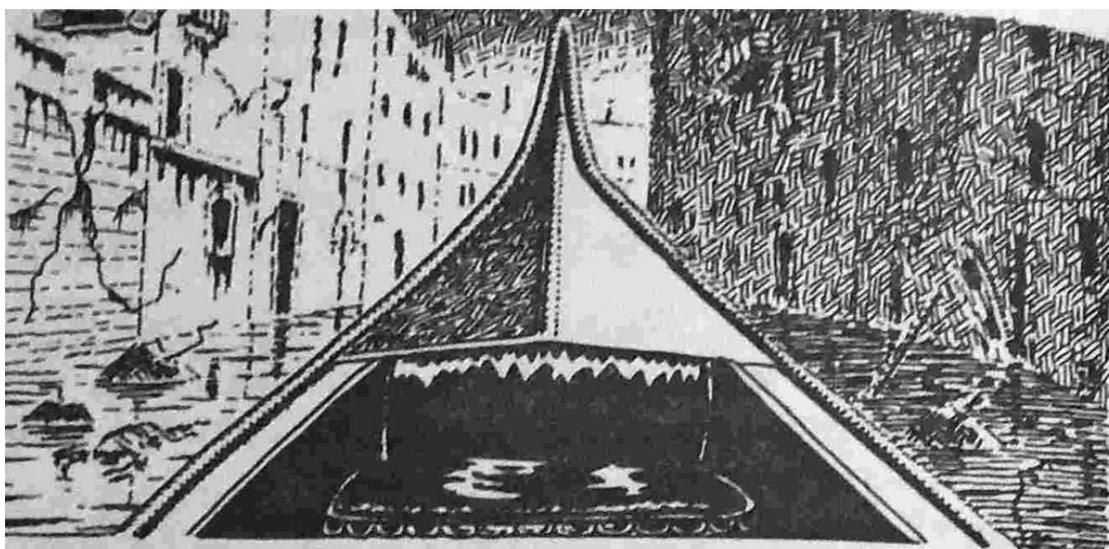
Vous prononcez la formule magique en désignant le voleur et Skakshi s'écroule sur le sol en se tordant de douleur.

Tu manges trop, Skakshi, dites-vous. C'est très mauvais pour l'estomac. Mais si tu consens à me conduire à Melmelo, je pourrais soulager tes problèmes gastriques. « Tout ce que tu veux, Habram, répond-il en grimaçant de douleur. Mais arrête ce sortilège ! D'une simple pensée, vous mettez un terme à cette

torture. Le voleur se relève péniblement, le visage défait. Il consent à vous conduire auprès du chef de la Guilde et ajoute que lui seul connaît le mot de passe qui ouvre les portes de sa villa, Melmelo craignant par-dessus tout que l'on tente de l'assassiner. Rendez-vous au [181](#).

314

Vous entamez le chant du retour des marins en affectant la plus totale insouciance. Les eaux troubles du canal ondulent au passage de votre gondole et vous scrutez la surface, cherchant le moindre signe qui pourrait trahir la présence de Nazia. Vous quittez le Grand Canal et une brusque rafale de vent pousse votre embarcation en direction de la mer.



Des mouettes vous survolent en criant et disparaissent au loin. Vous repérez des ondulations qui agitent la surface des eaux à quelque distance devant vous. Allez-vous quitter la gondole et rejoindre la rive à la nage ? Dans ce cas, rendez-vous au [344](#) si vous connaissez la Navigation ou au [331](#) dans le cas contraire. Si vous préférez demeurer à bord et pousser votre gondole en direction du rivage, rendez-vous au [205](#). Si vous naviguez en direction de la gigantesque forme qui nage entre deux eaux, rendez-vous au [251](#).

315

Des patrouilles en armes sillonnent la ville et ce qui était autrefois une agréable promenade se transforme en une

effroyable partie de cache-cache avec les gardes. Sautant d'un coin d'ombre à un autre, vous restez parfois terré pendant de longues minutes, attendant que la voie se libère. Enfin, en début d'après-midi, vous atteignez les alignements de bâtisses en ruine, abandonnées depuis longtemps. Après avoir visité quelques caves, vous découvrez un endroit sec et, avec des lattes de plancher récupérées à l'étage, vous vous confectionnez une litière de fortune. Le lendemain, vous décidez d'aller rôder aux alentours du palais. Si le suzerain part quelquefois en promenade, vous pourrez peut-être découvrir une faille dans les mesures de sécurité qui l'entourent. Rendez-vous au [310](#).

316

Des tentures de soie et des tapisseries en provenance de Tartarie ornent les murs de la mansarde. le mobilier est sommaire et une paillasse occupe le fond de la Piece. Mameluke a renoncé à l'idée d'allumer un feu pour ne pas enfumer la pièce. Vous êtes tremblant de fièvre et une mauvaise sueur ruisselle le long de votre visage livide. Les projections de la chair de Nazia vous brûlent la peau comme de l'acide. Mameluke, inquiet, ne sait comment vous venir en aide. Si vous possédez le mot de passe *Vénéfix*, rendez-vous au [325](#). Sinon, rendez-vous au [340](#).

317

Votre sortilège fonctionne à merveille et vous disparaissiez sous les yeux stupéfaits de la milice. Avant qu'ils ne reprennent leurs esprits, vous vous glissez entre les buissons. Lucie a pris la fuite et il y a peu de chances pour que les soldats remettent la main sur elle. Vous allez devoir user de prudence pour regagner votre repaire dans le quartier du Bourdon et il va falloir se méfier de cette petite peste qui vous a dénoncé. Rendez-vous au [160](#).

318

Tarkamandor entrebâille la porte de sa boutique et vous pousse à l'intérieur.

- Je croyais que tu avais fui la ville, murmure-t-il en jetant des regards inquiets au-dehors.

Sans attendre, vous allez prendre un siège près de l'âtre.
Je n'ai pas grand goût pour la campagne, répondez-vous. Aurais-tu quelques objets qui pourraient nous être utiles?
le vieux sage pousse un soupir résigné.

- " Ne me dis pas que vous comptez affronter le suzerain et ses sbires.

Si, si, je le dis, répondez vous avec un léger sourire.
C'est de la pure démente, vous allez vous battre à un contre cent !

C'est la raison pour laquelle je fais appel à tes services...

Tarkamandor part dans son arrière-boutique en levant les bras d'un air désespéré, mais il revient bientôt avec tout un assortiment d'articles. Le premier est une potion curative. Vous pourrez l'utiliser à tout moment, sauf au cours d'un combat, et elle vous permettra de retrouver la totalité de vos POINTS DE vie. Le deuxième objet est un bouclier. Il n'est utile que si vous pratiquez l'Escrime. Au cours d'un seul combat, le bouclier peut absorber jusqu'à 6 POINTS DU VUE A votre place mais, après cela, il est inutilisable. Le troisième objet est un recueil de mythes et de légendes. Grâce à lui, vous aurez Connaissance de la mythologie même si vous ne possédiez pas cette compétence. La potion curative coûte 100 pièces d'or. Le bouclier à usage limité vaut 200 pièces d'or et le recueil coûte 150 pièces d'or. Achetez ce que bon vous semble et déduisez la somme correspondante sur votre *Feuille d'Aventure*. Si nécessaire, notez aussi le numéro de ce paragraphe afin de vous souvenir de la fonction des objets que vous avez acquis. Il se fait tard, les vôtres doivent s'inquiéter, aussi prenez-vous congé de Tarkamandor pour courir les rejoindre. Rendez- vous au [190](#).

Vous atterrissez en douceur à quelques pas du tapis, sans avoir lâché la couverture. D'un geste brusque, vous tirez sur la pièce d'étoffe et la jeune fille tombe du lit pour aller s'écrouler lourdement sur la carpepe, A peine a-t-elle touché terre que les

filigranes d 'or qui composent les motifs se dressent en dansant et se referment sur son corps inerte, Malgré tous vos efforts pour la tirer à vous, la jeune fille demeure emprisonnée, Soudain, une tache sombre semblable à une cape noire s'élève du baldaquin et plane lentement au-dessus de vous. Vous avez encore la possibilité de fuir, mais vous devez abandonner la jeune fille. Si vous agissez ainsi, rendez-vous au [266](#). Si vous foulez la surface du tapis pour libérer la concubine, rendez-vous au [322](#),

320

La compassion dont vous avez fait preuve envers les blessés et ce que vous avez pu voir dans la forteresse de Grond ont totalement modifié votre état d'esprit. Qu'importe si de noires pensées ont autrefois obscurci votre jugement. Vous savez à présent que seul un héros au cœur pur pourra vaincre le monstre qui terrorise la ville. Si vous possédez le mot de passe *Vénèflx*, rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*, Si vous n'avez pas *Vénéfix*, notez le mot de passe *Satori* et rendez-vous au [159](#).

321

Tyutchev emprunte des chemins détournés pour se rendre au quartier des Étrangers. Si vous possédez la Roublardise, rendez-vous au [410](#), Dans le cas contraire, allez-vous continuer à le suivre (rendez- vous au [198](#)) ou abandonner cette filature pour tourner dans votre repaire du quartier du Bourdon (rendez-vous au [160](#))?

322

vous avez à peine posé le pied sur la carpelette que les filigranes d'or et d'argent se dressent comme autant de serpents et s'enroulent autour de vos chevilles. Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à vous dégager et, à chaque mouvement, les fils métalliques se resserrent davantage, s'enfonçant dans vos chairs. Avec un grognement exaspéré, vous lâchez le corps inerte de la

jeune fille et vous vous penchez pour vous libérer. Cela ne devrait pas prendre longtemps. Rendez-vous au [305](#).

323

Vous pouvez toujours vous époumoner, Nazia est sourde à tous les appels même aux plaintes déchirantes de ses victimes. Mais vos cris ont tôt fait d'attirer l'attention et, comme vous croisez les anciens entrepôts, deux barques arrivent dans votre direction. A en juger par les mines patibulaires de leurs occupants, vous avez affaire à des brigands. Vous débarquez en toute hâte sur les quais et vous décidez d'explorer les catacombes à la recherche de Nazia. Si vous pénétrez dans la crypte de la dynastie des Megiddo, rendez-vous au [365](#). Si vous passez par les caves du palais du suzerain, rendez-vous au [339](#).

324

-Je préfère ne pas courir de risques inutiles, dites- vous.

Lucie semble à la fois choquée et déçue par votre refus.

- Comment ? Tu ne me crois pas ? Je fais mon possible pour te venir en aide et tu ne me fais pas confiance ?

Vous posez la main sur son épaule pour tenter de la calmer, mais elle se dégage vivement et crache à vos pieds avant de partir comme une furie. Étonné par son étrange attitude, vous repartez vers votre repaire dans le quartier du Bourdon. Rendez-vous au [160](#)

325

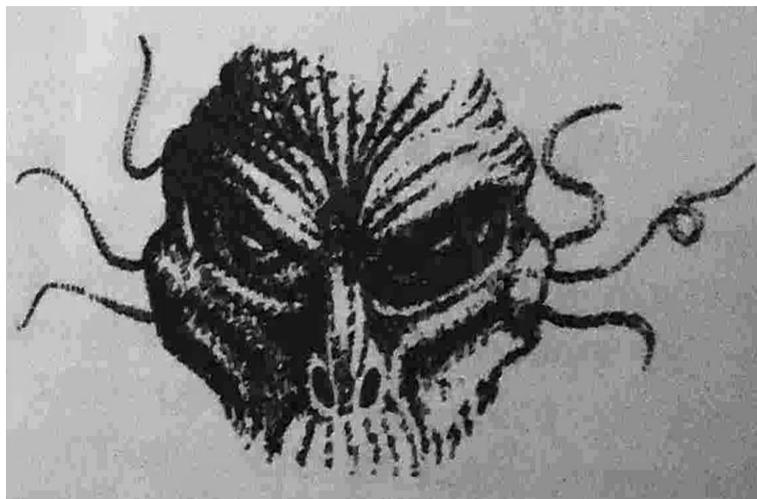
nazia.la bête immonde,se repaît de vos noires pensées,des envies de meurtre et de basse vengeance qui ont germé dans votre esprit. Son influence pernicieuse a d'ores et déjà gangrené votre âme. Ce soir, aux heures sombres, vous partirez au hasard des rues et Nazia vous accueillera en son sein. Vous plongerez dans un océan de haine et de désespoir pour aller grossir les rangs des âmes perdues. Votre aventure est terminée et le mal absolu vient de remporter une éclatante victoire.

Un vent de panique souffle sur la troupe qui s'égaille en ordre dispersé dès que vous ordonnez le repli. Le temps que vous rétablissiez un semblant de discipline, la barricade a été détruite. Aucun obstacle ne peut arrêter ce monstre, votre seule chance est de le détruire. Le moment de vérité est arrivé : vous devez vaincre ou périr. Le crépuscule descend peu à peu sur la ville et seules les flèches érodées de la cathédrale captent encore les rayons du soleil. Vous le voyez peut-être pour la dernière fois. Le monstre poursuit son avance, engloutissant la rue et les immeubles sous sa masse visqueuse. Nazia dresse un tentacule et une lueur d'intelligence malsaine anime son regard. La bête vous a reconnu. Aussitôt, un rayon de lumière mauve vous couvre. Si vous possédez le mot de passe *Vènèfix*, rendez-vous au [399](#). Sinon, rendez-vous au [274](#).

vous arrivez aux abords de la boutique du joaillier dans le courant de la nuit. Des nuages recouvrent le disque lunaire, tel un linceul masquant le visage d'un cadavre. Les pavés scintillent légèrement et un chat noir traverse la rue sans faire plus de bruit que vous. Votre sang-froid et votre discrétion ont déjà fait merveille par le passé, mais vous savez que ce soir, ces talents ne seront pas suffisants pour la besogne qui vous attend : il va falloir mettre en œuvre un enchantement d'une efficacité à toute épreuve. Vous vous concentrez sur les murs de la maison et vous murmurez les paroles d'un charme qui va plonger tous ses habitants dans un profond sommeil peuplé de rêves colorés. A présent, même un violent tremblement de terre ne pourrait les réveiller. Confiant dans la puissance de votre Protection magique, vous forcez la porte de la boutique. L'échoppe est plongée dans l'obscurité. Vous ne voyez aucune raison pour ne pas allumer une lampe. La lumière va faciliter votre besogne et les éventuels passants de la rue penseront que le joaillier a décidé de travailler tard. Une fouille rapide de la boutique se révèle

décevante, mais ce n'est pas pour vous étonner. Le diamant est sûrement conservé à l'abri dans un coffre. Vous enjambez le corps d'un garde endormi et vous entamez l'ascension des marches qui conduisent à l'étage. Vous percevez soudain un bruit de pas dans les hauteurs et, à votre stupéfaction, un jeune soldat portant l'uniforme de la milice apparaît au sommet de l'escalier. Les traits de la jeune recrue sont déformés par la peur, mais il parvient malgré tout à rassembler assez de courage pour déclarer d'une voix blanche.

Toi, ne bouge plus ! Tu es en état d'arrestation ! Si vous gravissez les marches pour l'attaquer rendez-vous au [176](#). Si vous préférez prendre la fuite pour rejoindre vos amis, rendez-vous au [190](#).



328

tyutchev est un bretteur hors pair. Sa lame a taillé en pièces plus d'un infortuné qui avait eu le malheur de se placer en travers de sa route ou qui avait simplement commis l'erreur de le contredire. Il se balance d'un pied sur l'autre, prêt à combattre. Une intense satisfaction peut se lire sur son visage. Cet homme prend un plaisir malsain à tuer ses semblables. Il ne vous laissera aucune chance. Son arme est deux fois plus longue que la vôtre et son allonge le rend pratiquement intouchable. Allez-vous chercher le contact (rendez-vous au [338](#)) ou garder prudemment vos distances et parer sa première attaque (rendez-vous au [363](#)) ?

Les toilettes, d'une saleté repoussante, n'offrent aucune issue, hormis une petite fenêtre située à plusieurs mètres du sol, près du plafond. Si vous possédez l'Agilité, rendez-vous au [368](#). Sinon, vous n'avez d'autre choix que d'abandonner la partie et de vous constituer prisonnier. Rendez-vous au [342](#) dans ce cas.

Vous vous réveillez, transi de froid, aux premières lueurs de l'aube, mais ces quelques heures de sommeil ont eu l'effet d'un baume réparateur sur votre esprit troublé. De nombreuses questions demeurent encore sans réponse mais vous savez aussi que c'est dans l'adversité que l'homme donne le meilleur de lui-même. Le soleil matinal se reflète sur les eaux calmes des canaux et vous vous faufilez le long des voies désertes vers votre lieu de rendez-vous. Une légère brise se lève alors que vous atteignez la rue de la fortune, nettoyant la cité de ses miasmes fetides et ridant la surface trouble des eaux. Lucie vous attend, comme convenu, sous les arcades des bâtiments administratifs du quartier de Rackham. Elle vous sourit, fraîche et charmante, et vous prend par le bras pour cheminer à vos côtés. La jeune femme dit avoir quelque chose à vous montrer. Pendant quelques instants, vous oubliez le fardeau de vos soucis pour mieux vous imprégner de cette promenade en gracieuse compagnie.

La situation empire au palais, vous confie-t-elle. Le suzerain est sous l'emprise de Nazia, comme beaucoup de ses sujets, et Vénus, sa concubine, porte sur son corps les stigmates de la bête. Le suzerain ne l'a pas répudiée pour autant, mais il est devenu morose et n'a plus goût à rien. Je tiens toutes ces informations de la femme de chambre de Vénus. La malédiction est tombée sur le palais. Que va-t-il se passer si nos dirigeants eux-mêmes succombent au Mal ? Qui pourra nous sauver ?

Je m'y emploie, n'aie crainte, répondez-vous. As-tu appris pour quelle raison le suzerain a ordonné l'extermination de mon peuple ?

Il lui fallait un bouc émissaire pour détourner le courroux du peuple et poursuivre ses manigances. Les Habrams sont parfaits pour ce genre de rôle... Oh, excuse-moi, je ne voulais pas...

La jeune femme serre davantage votre bras pour vous prouver qu'elle vous apprécie.

Cela ne fait rien, répondez-vous. Nous autres Habrams avons appris à vivre avec la haine des autres, Quand elle ne nous tue pas, elle nous renforce.

Lucie vous sourit et se rapproche de vous. Rendez- vous au [345](#).

331

Vous vous débattez à grands gestes désordonnés mais rien ne peut vous empêcher de couler peu a

peu dans les eaux fangeuses du Grand Canal.comme la plupart des habitants de Godorno, vous vivez à deux pas de la mer sans jamais vous y baigner et vous ne nagez pas mieux qu'un kilo de plomb. L'eau s'infiltré dans vos poumons et vous mourez avant d'avoir touché le fond. Votre aventure est terminée.

332

Vous vous emparez d'une torche pour vous enfoncer au plus profond des caves. Chaque porte que vous poussez s'ouvre sur le désolant spectacle d'hommes et de femmes enchaînés aux parois ou s'entassant par dizaines dans d'immondes réduits. La libération de tous les prisonniers dure près de trois heures. Tous vous considèrent comme leur sauveur; ils avaient abandonné tout espoir de revoir le soleil. Vous pouvez lire la frayeur dans leurs regards. Certains murmurent que vous êtes un dieu descendu sur terre pour rétablir la justice, Vous organisez la fuite, rassemblant les bras valides pour transporter les plus faibles. Vous avez osé contrer directement le pouvoir du suzerain et, encouragé par cette victoire, vous établissez un hôpital de fortune dans un quartier sûr de la ville. Rendez-vous au [320](#).

- Je suis un informateur du suzerain, affirmez-vous avec aplomb. Suivez-moi. Je sais où se cachent les Habrams.
- vous partez à vive allure en direction du marché aux fruits. La foule vous emboîte le pas en hurlant sa haine. Mais au bout de quelques secondes, un homme un peu moins stupide que les autres vous demande si vous pouvez prouver ce que vous affirmez. Pour toute réponse, vous accélérez l'allure.
- Vite, avant qu'il ne soit trop tard, criez-vous! S'ils apprennent la nouvelle, ils vont se cacher ! Sur ces mots, vous vous enfuyez en courant et vous pénétrez dans le marché aux fruits. Là, vous vous dirigez vers un rassemblement de mendiants occupés à récupérer des fruits avariés et, profitant qu'ils fassent écran, vous éclipsez dans une ruelle tandis que les cris haineux de la foule s'éloignent. Pour votre sécurité, mieux vaut ne pas s'attarder en ville. Allez-vous quitter Godorno en empruntant la porte principale (rendez-vous au [53](#)) ou chercher un moyen de fuir incognito (rendez-vous au [70](#))?

Vous retrouvez Skakshi à l'auberge du Temple Intérieur, assis à sa table habituelle. Il a perdu beaucoup de son arrogance et affiche un air morose. Il lève les yeux vers vous.

Cherches-tu toujours à entrer en contact avec Melmelo ? demande-t-il d'une voix lasse.

Aurais-tu changé d'avis, Skakshi ?

La ville change, voilà tout, répond-il en se levant. Le suzerain a ordonné l'arrestation de tous les étrangers et ma belle-sœur est Kistharienne. Savais-tu cela, Habram ?

Je l'ignorais. Mais je suis persuadé que le suzerain ordonnera bientôt des mesures encore plus radicales. Je suis heureux que tu aies enfin entendu raison, Skaskhi.

Vous quittez l'auberge ensemble et il vous conduit à travers les ruelles étroites des quartiers déshérités, repaire des truands de la ville. Il s'arrête devant une riche villa. Le luxe ostentatoire de la bâtisse tranche avec les taudis qui l'entourent. Melmelo est le

roi du quartier et il tient à le faire savoir. Vous remerciez Skakshi qui disparaît dans l'ombre à l'instant où vous sonnez à la porte de la villa. Rayez le mot passe *Cool* et rendez-vous au [12](#).

335

Tout est perdu. Vous vous débâtez avec rage, mais la fureur est la meilleure alliée du monstre. Tous les instants où vous avez laissé la haine dicter vos actes reviennent envahir vos pensées et la bête s'en nourrit. Peu à peu, vos forces vous abandonnent, la matière tiède s'empare de votre corps. Centimètre par centimètre, vous vous enfoncez dans cet océan sans forme. Vos membres s'engourdissent et vous disparaissiez, dilué dans un flot de pensées malsaines. Nazia a pris possession de votre âme ; la cité vient de perdre son unique espoir de salut. Une éternité de souffrances s'ouvre devant vous.

336

Vous lui décochez une gifle à lui arracher la mâchoire, mais Lucie n'est pas femme à se laisser dompter et elle riposte d'un coup de genou bien placé qui vous coupe le souffle. Elle vous toise d'un air dédaigneux et prend le chemin de son appartement. Inutile de la suivre : Lucie connaît la ville mieux que quiconque. Après votre altercation, il est peu probable qu'elle accepte de vous venir en aide. Vous décidez de faire appel à Mameluke, votre ami tartare. Mameluke vous accueille avec enthousiasme. Il se préparait à manger un pigeon qui avait eu le malheur de se poser sur le rebord de sa fenêtre et, affamé depuis plusieurs jours, vous acceptez avec joie. Pendant que vous mangez, Mameluke vous raconte la mésaventure qui lui est arrivée le Matin même.

J'allais à un rendez-vous galant - une jeune beauté de la noblesse -, quand, en quittant ma gondole, mon pied a glissé sur les marches du quai. Maudits soient ces palais du Grand Canal, plus personne ne les entretient... Je suis arrivé chez ma belle tout dégoulinant et je devais avoir encore des algues dans les cheveux...

Mameluke est d'humeur badine. Son insouciance vous a toujours étonné : il serait homme à rester assis en sifflotant si la ville était la proie des flammes. Quoi qu'il en soit, vous le suppliez de vous aider à sauver vos amis.

Bien sûr, répond-il. Je serais ravi de te rendre ce service. Les hurlements qui montent de la citadelle deviennent insupportables, je n'arrive plus à dormir. Dis-moi, quel est ton plan ?

Nous allons descendre dans les catacombes, dites-vous. De là, nous trouverons un moyen de pénétrer dans la prison.

Rendez-vous au [412](#).

337

Si vous décidez de partir à la recherche du joyau mentionné par Melmelo et qui se trouve quelque part dans la tour de la Sentinelle, rendez-vous au [144](#). Si vous renoncez à cette action dans l'immédiat, rendez-vous au [100](#).

338

Vous prenez l'initiative du combat par une série de larges moulins, forçant Tyutchev à reculer vers le fond de la salle où la hauteur de plafond lui interdit de larges mouvements d'épée sous peine de se heurter aux boiseries. Malheureusement, cet homme a déjà combattu dans des conditions pires et il vous est impossible de prendre l'avantage. Si seulement vous pouviez rompre et fuir vers la sortie ! Mais il se déplace avec une vélocité stupéfiante et vous n'osez pas lui tourner le dos ne serait-ce qu'une seconde. A force de coups acharnés, vous parvenez à le blesser. La réplique ne se fait pas attendre : il vous ouvre une profonde entaille dans le flanc. Vous grimacez de douleur (vous perdez 2 POINTS DE VIE). La blessure que vous lui avez infligée l'a rendu fou de rage. Vous devez absolument trouver une faille dans sa garde avant qu'il ne vous taille en pièces ! Si vous possédez l' Agilité ou si vous pratiquez l'Escrime, rendez-vous au [367](#). Sinon, allez-vous poursuivre le

combat (rendez-vous au [377](#)) ou tenter de fuir (rendez-vous au [199](#)) ?

339

Jamais personne, à votre connaissance, n'est revenu des catacombes après avoir pénétré dans la crypte des Megiddo. Les histoires les plus farfelues circulent concernant une obscure malédiction qui planerait sur ce caveau. La dernière en date parle de quatre pilleurs qui auraient pu sortir mais se seraient transformés peu de temps après en scarabées. Une variante existe aussi où ils se seraient métamorphosés en porcs. Quelle que soit la véracité de ces histoires, il faudra agir avec une extrême prudence. Rendez-vous au [409](#).

340

Nazia, la bête immonde, rédame votre âme. D'effroyables visions traversent votre esprit, des images de puissance, de richesse. Vous êtes un chef désormais. Pourquoi ne pas en profiter ? il vous suffirait de rallier la cause de Nazia et la ville serait à vous. Le pouvoir est au creux de votre main, il vous suffit de refermer le poing. La tentation est grande, La fièvre vous gagne et vous luttez dans votre sommeil pour chasser le monstre qui sonde votre âme dans ses plus sombres recoins. Mais votre esprit est pur et Nazia vous abandonne au matin, à la recherche d'une autre victime. Mameluke vous a veillé toute la nuit, épongeant votre front noyé de mauvaise sueur. Vous avez remporté une première victoire sur la bête. Vous pouvez reprendre 2 POINTS DE VIE. Vous remerciez chaleureusement votre ami Mameluke et vous repartez vers votre repaire. Rendez- vous au [159](#).

341

Vous vous transformez en un monstre effrayant qui gesticule devant les portes de la citadelle... Selon vous, comment réagissent cinq cents brutes sanguinaires, protégées par dix pieds de muraille, face à une telle menace ? Ils répondent de la seule manière qu'ils connaissent, par la violence. Des dizaines

d'arbalètes pointent des meurtrières et une nuée de carreaux d'acier s'envole vers vous. Vous tombez sur le pavé, transformé en pelote d'épingles sanguinolente. Votre mort annule le sortilège et une clameur obscène monte des remparts quand la garde comprend qu'elle vient d'éliminer un Habram. Sans vous, la ville est perdue, livrée en pâture à la haine de Nazia. Votre aventure est terminée.

342

La milice vous arrête et vous traîne sans ménagement vers la citadelle de Grond. Des familles entières sont rassemblées dans la cour de la forteresse et, avec les heures, leur nombre ne cesse de croître. Les gardes entraînent les prisonniers vers les cachots sans même prendre la peine de les interroger. Vous êtes entassé dans des geôles sordides. Vous demeurez ainsi pendant des semaines, souffrant de la faim et du manque total d'hygiène, Environné par les cadavres. Vous en venez à prier pour que la mort mette un terme à votre supplice. Votre aventure est terminée.

343

Votre coeur est pur, vous parvenez donc à vous dégager de l'emprise des tentacules visqueux qui cherchent à vous entraîner au sein de la masse immonde. Vous prenez la fuite, vous extirpant des décombres pour remonter à l'air libre. Vous titubez un instant, comme ivre. Vous avez dû abandonner Lucie. La jeune fille s'en est allée rejoindre les âmes perdues. L'esprit endeuillé, vous regagnez votre repaire. Rendez-vous au [195](#).

344

Vous savez nager, contrairement à la plupart des habitants de Godorno qui vivent à deux pas de la mer sans jamais s'y être baignés. Derrière vous, la gondole tangué, heurtée par la lourde masse d'un veau marin très laid, quoique inoffensif. La perche s'éloigne au gré du courant. Sans elle, vous ne pourrez plus manœuvrer la gondole. Vous décidez de regagner la berge à la

nage et vous vous hissez hors des eaux fangeuses. Allongé sur les bords du canal, vous laissez au soleil de midi le soin de sécher vos vêtements, mais vous avez la désagréable sensation que l'on vous observe. Rendez-vous au [374](#).

345

Lucie pose la main sur l'amulette qui pend à votre coup et la retire vivement.

Oh ! c'est brûlant ! Comment peux-tu la supporter?

"Ma cuirasse me protège. Cette chaleur annonce la Présence d'une menace. Ne restons pas ici. La jeune femme s'empare à nouveau de l'amulette en réprimant une grimace de douleur, tire vivement sur la chaînette et l'arrache de votre cou. Elle s'enfuit aussitôt en riant. Vous la prenez en chasse, mais elle file derrière une charrette renversée et vous la voyez disparaître dans un passage de cave. L'endroit est obscur, Lucie doit être déjà loin. La jeune femme connaît les moindres recoins de la ville : si elle a décidé de vous fausser compagnie, vous ne pourrez pas la retrouver. Vous abandonnez la poursuite en pestant contre la jeune femme. Pourquoi a-t-elle agi ainsi ? C'est une voleuse, vous le saviez, mais elle ne s'était jamais attaquée à ses amis. Sans doute est-elle sous l'emprise d'un Dibbuk. Ces entités invisibles prennent place sur l'épaule des gens et contrôlent leur esprit pour les forcer à agir contre leur volonté. Si tel est le cas, le Dibbuk a commis une grave erreur en forçant Lucie à s'emparer de votre amulette. La charge protectrice contenue dans le médaillon va bientôt chasser l'esprit maléfique et Lucie va se retrouver sans le moindre souvenir de l'événement. Dans l'immédiat, vous êtes sans Protection magique (mettez cette compétence entre parenthèses sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous devez trouver une nouvelle amulette. Vous marquez un temps d'hésitation. Les objets magiques sont assez fréquents en ville, alors, avec un peu de chance vous pourrez la remplacer au plus vite. Si vous retournez à votre repaire, les vôtres pourront vous prêter main-forte : les Habrams sont réputés pour leurs connaissances ésotériques et ce sont d'habiles facteurs d'objets magiques. Si

vous parcourez la ville, à la recherche d'une nouvelle amulette, rendez-vous au [243](#) (si vous connaissez la Loi des rues). Si vous n'avez pas cette compétence, rendez-vous au [213](#). A cette heure, Lucie n'est plus sous l'emprise du Dibbuk. Si vous partez à sa recherche, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez consulter d'abord votre peuple, rendez-vous au [202](#).

346

Lucie retrouve un semblant de calme mais elle persiste dans ses convictions.

-Que Nazia les emporte tous et bon vent à la mauvaise graine.

Vous poussez un profond soupir, sachant que vous ne pourrez pas la changer. Sans doute un des criminels emprisonnés à Grond est-il pour beaucoup dans sa manière de penser.

-Je dois absolument pénétrer dans la forteresse, insistez-vous. Ne connaîtrais-tu pas quelqu'un dans la place ?

-Un ou deux gardes, répond-elle. Ainsi que le capitaine Khmer qui est responsable de la tour de l'Est. Il surveille l'entrée principale. Je pourrais te faire entrer en fraude...

Si vous acceptez la proposition de Lucie, rendez-vous au [354](#). Si vous préférez décliner son offre, rendez-vous au [366](#). Si vous bénéficiez d'une Protection magique, rendez-vous au [388](#).

347

Vous vous installez dans l'ombre, au fond de la cave et vous sombrez rapidement dans un sommeil Profond peuplé de rêves étranges, où vous errez en Pleine forêt, à la recherche de votre mère. Le lendemain, vous vous réveillez, l'esprit embrumé et nauséux. Vous apercevez alors une traînée visqueuse qui court le long de votre bras, semblable à celle Qu'aurait pu laisser une gigantesque limace. Vous Manquez défaillir et des renvois de bile viennent brûler votre gorge. Si vous possédez le mot de passe vénéfex, votre bras est paralysé et il vous est dès lors impossible de pratiquer l'Escrime ou de recourir à l'Agilité. Rayez ces compétences de votre *Feuille d'Aventure* si vous les possédiez. Si vous possédez le mot de passe *Satori*, vous ôtez le limon à l'eau claire pour découvrir que votre bras est intact. Cette

cachette n'est pas sûre. Vous partez donc en direction du quartier du Bourdon. La plupart des commerçants ont fermé boutique depuis longtemps et ce secteur de la ville est pratiquement désert. Rendez-vous au [315](#),

348

Vous assistez sans mot dire à une effroyable boucherie. Les prisonniers défoulent leur haine sur les gardes. En quelques minutes, des dizaines de cadavres jonchent le pavé. Le vent de haine retombe bientôt et la foule prend conscience de l'atrocité de son acte, La vengeance a toujours un arrière-goût amer. Comment avez-vous pu laisser commettre de tels crimes ? Si vous possédez le mot de passe *Satori*, rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Le temps est venu de retourner dans votre repaire, afin d'y trouver peut-être l'oubli. Rendez-vous au [159](#).

349

Le soleil disparaît peu à peu derrière l'horizon et la lumière dans la rue est insuffisante pour activer le joyau. Vous levez les yeux vers les toits embrasés par les derniers rayons du couchant. Vous devez absolument atteindre la lumière, Comme vous escaladez un monceau d'éboulis, Nazia repart à la charge, Si vous avez l'Agilité, vous parvenez à esquiver ses attaques tout en grim pant vers le SOMMET. Dans le cas contraire, vous perdez 5 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, vous parvenez à vous hisser sur un parapet. Vous touchez au but. quelques mètres vous séparent encore du soleil qui illumine le mur devant vous. Soudain, un tentacule énorme et boursouflé, le plus imposant de tous, se dresse dans les airs et s'arrête au-dessus de vous. La matière immonde bloque votre passage mais si vous parvenez à le sectionner, vous pourrez gagner le sommet. Vous vous apprêtez à frapper de toutes vos forces quand le visage de Lucie apparaît à travers la matière translucide. Votre amie est emprisonnée dans le tentacule où elle se débat, tordue de douleur. Si vous frappez malgré tout le

tentacule, rendez-vous au [147](#). Si vous hésitez, rendez-vous au [103](#).

350

A trop vous attarder dans la gueule du loup, vous ne pouviez espérer que des ennuis... La garde personnelle du suzerain fait irruption dans la chambre, sous la conduite d'un personnage portant une longue robe noire. Le magicien vous désigne et, à l'instant où vos regards se croisent, votre corps se tétanise, La garde vous enchaîne et vous conduit sans tarder à la forteresse de Grond pour vous interroger. Vous n'y survivrez pas et, même si vous ne lâchez pas un mot sous la torture, le répit sera de courte durée pour les vôtres. Votre aventure trouve une fin tragique, Nazia peut poursuivre son œuvre de destruction,

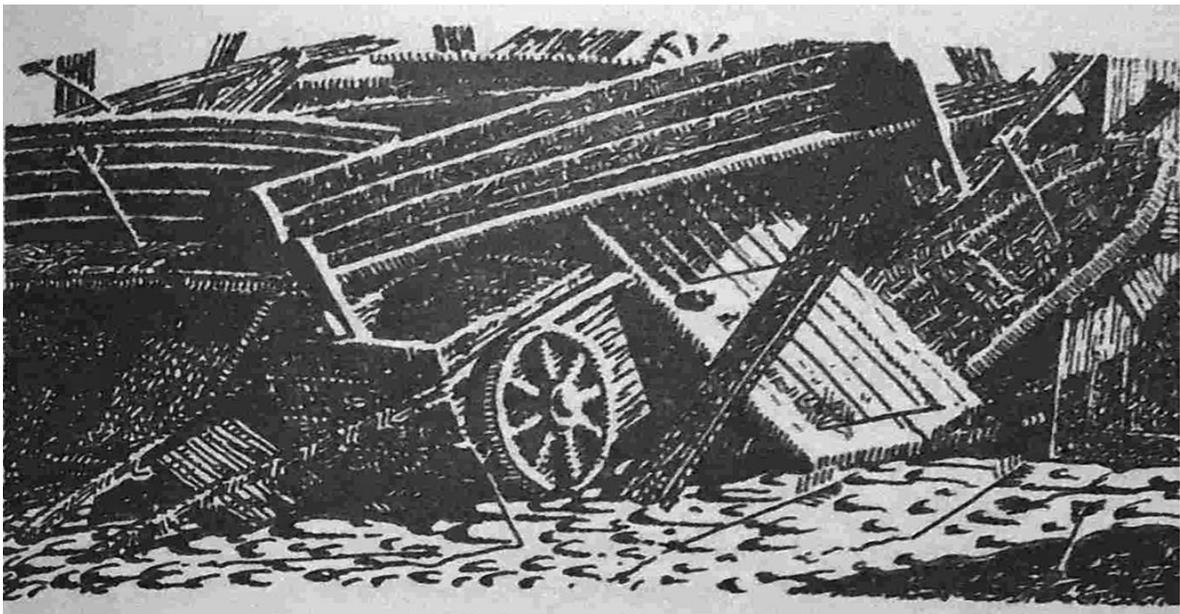
351

Tyutchev abat son épée à la cadence d'un équarrisseur travaillant à la chaîne. Car c'est bien de boucherie qu'il est question en ce moment : sa lame tranche vos membres comme autant de quartiers de viande. Vous n'avez pas eu une seule fois l'occasion de le toucher. Lucie pousse un hurlement strident à l'instant où votre tête quitte vos épaules pour tomber avec un bruit mou sur le sol déjà maculé de votre sang. Vous venez d'affronter le meilleur guerrier de sa génération, mais vous n'aurez jamais l'occasion de vous en vanter. Tyutchev a mis un terme définitif à votre aventure. Personne ne pourra sauver votre peuple à présent.

352

La faille du vieux port est en partie remplie de cadavres décomposés, comme si Nazia avait décidé de déverser son trop-plein de victimes dans la mer. Pourtant aucun des corps ne porte les stigmates purulents qui apparaissent sur ceux qui subissent l'influence pernicieuse du monstre. Ces cadavres sont d'une autre provenance et la puanteur atroce qui se dégage de ce charnier vous oblige à choisir une autre route. Rendez-vous au [262](#).

La barricade est composée d'éléments disparates: éboulis, charrettes ou vieux meubles récupérés dans les maisons abandonnées. L'ensemble est renforcé de torchis et de boue : un éléphant ne pourrait la détruire. Des projectiles divers sont hissés au sommet, prêts à être lancés sur la milice, et des archers sont postés aux fenêtres des maisons environnantes. La défense s'organise dans la joie et l'allégresse, la nouvelle de vos exploits dans la citadelle circule parmi vos troupes et le moral est au plus haut. Vous discutez avec le responsable des archers quand le silence se fait. Vous vous retournez vers vos hommes : tous contemplent d'un air horrifié l'avenue qui mène au Grand Canal. Nazia a quitté le dédale des catacombes pour apparaître au grand jour et sa face immonde vient de surgir des eaux troubles. La bête déploie les innombrables tentacules qui la composent et elle hume l'air, cherchant votre présence. Le monstre s'avance, broyant les constructions sur son passage. Votre barricade ne



pourra lui résister. Allez-vous ordonner le repli (rendez-vous au [326](#)) ou grimper au sommet de : l'édifice pour défier la bête (rendez-vous au [233](#))?

Vous demeurez dans la boulangerie attenante à la , prison pendant que Lucie part à la recherche du capitaine Khmer.

L'attente est longue, mais les boulangers vous offrent du pain frais. Ce sont de bons amis de Lucie, vous savez qu'ils ne vous trahiront pas. Pourtant, ils prennent des risques considérables en vous acceptant sous leur toit. Lucie revient finalement, une heure plus tard. Vous remarquez qu'elle cherche à dissimuler son trouble. , Tout est arrangé, dit-elle. Présente-toi devant les Portes dans cinq minutes et tu pourras entrer. Il ne te sera fait aucun mal mais, à partir de cet instant, tu seras seul. Ce ne fut pas facile, je crois qu'il s'est passé un drame dans la forteresse. Tâche de réussir, Habram. Je prends des risques pour toi. Lucie vous lance un regard plein de reproches et poursuit.

- Je serai à l'Anguille d'Argent. Viens me voir quand tout sera fini...

Sur ces mots, elle vous tapote l'épaule et s'en va. Si vous attendez cinq minutes, comme convenu, avant d'aller frapper aux portes de la citadelle, rendez-vous au [413](#). Si vous abandonnez cette idée pour regagner votre repaire, rendez-vous au [220](#).

355

Vous rejoignez les abords de la boutique tard dans la nuit. La rue est silencieuse et les rayons de la lune baignent les lieux d'un éclat blafard. Tout est trop calme. Votre instinct vous dicte la prudence. Le suzerain n'est pas assez fou pour laisser un diamant de ce prix dans une boutique sans aucune surveillance. Même s'il sait que les rôdeurs ne se risqueront jamais à commettre un tel forfait, l'enjeu est suffisant pour attirer dans les lieux tout ce que la ville compte de voleurs professionnels. Il a dû poster des gardes dans la maison. Vous escaladez la gouttière et vous grimpez en silence jusqu'au premier étage. Par chance, une fenêtre est ouverte, que vous poussez doucement pour vous glisser dans le couloir. Avançant à pas feutrés, vous allez coller l'oreille aux portes de l'étage. Des éclats de voix résonnent derrière le premier panneau. Vous aviez vu juste : des gardes jouent aux dés dans cette pièce. Le diamant doit donc s'y trouver. Des ronflements sonores s'élèvent de la deuxième chambre. Vous poussez doucement la porte et vous vous faufilez dans la

pièce. Le joaillier dort à poings fermés. Réprimant un petit sourire, vous allez jusqu'à la garde-robe où vous vous emparez d'une chemise et d'un bonnet de nuit. De retour dans le couloir, vous enflez ce déguisement par-dessus vos vêtements et vous vous rendez à la chambre des gardes. Ouvrant brusquement la porte, vous hurlez à tue-tête.

- A l'aide ! Au voleur ! Il est au rez-de-chaussée ! Les trois gardes, surpris dans leurs jeux, s'emparent de leurs armes et quittent la pièce en toute hâte pour se précipiter dans l'escalier en jurant comme des damnés. Dans leur précipitation, ils sont passés devant vous sans même vous accorder un regard. Vous vous débarrassez de votre déguisement et vous pénétrez dans la pièce. Un simple regard suffit pour repérer ce que vous cherchez: une cassette ouvragée, dotée d'une solide fermeture, trône sur un bureau. Vous la glissez sous votre bras. Vous aurez tout le temps de forcer la serrure plus tard. Vous alliez vider les lieux quand, brusquement, le doute vous saisit. Et si cette cassette n'était qu'un leurre destiné à abuser les voleurs ? Et si le diamant se trouvait ailleurs ? Si vous partez aussitôt avec la cassette, rendez-vous au [358](#). Si vous vérifiez d'abord son contenu, rendez-vous au [394](#).

356

Le majordome de Melmelo, une vieille brute à la jambe de bois, vient ouvrir.

File d'ici, Skakshi, grogne-t-il. Pars vite si tu veux voir l'aube se lever.

J'ai appris que Melmelo a engagé l'Équarrisseur pour m'abattre, réplique Skakshi, ignorant la menace. Je ne pensais pas qu'il me craignait à ce point.

le majordome ricane d'un air méprisant.

Melmelo ne se soucie pas d'une crapule dans ton genre, dit-il. Et puis l'Équarrisseur réclame des fortunes pour ses services. Tu n'en vaux pas la peine.

Tu me donnes ta parole, le boiteux ? Le majordome le repousse d'un geste.

Dégage, Skakshi, grogne-t-il d'un air las. Tu me donnes mal au crâne.

Skakshi semble satisfait de cette réponse mais avant de partir, il lance par-dessus son épaule :

Un Habram prétendait que l'Équarrisseur en voulait à ma vie. Prends garde si tu le rencontres. Ces racailles n'ont aucune parole.

Sur ces mots, les deux hommes crachent à terre. Vous attendez quelques minutes que Skakshi se soit éloigné avant de vous présenter à la porte. Rendez-vous au [12](#).

357

Le brigand arme son bras et le poignard s'envole dans votre direction. Tout le monde retient son souffle. Atteindra-t-il sa cible ? Votre vie est dans la balance. Si vous avez l'Agilité, rendez-vous au [58](#). Sinon, rendez-vous au [108](#).

358

Quelque temps plus tard, à l'abri de tous les regards, vous forcez la serrure de la cassette et vous découvrez le diamant. Il est gros comme une noisette et brille de mille feux sous la lune. Jamais vous n'en avez vu de si beau ! Certes, il aurait pu orner le sceptre du suzerain, mais vous comptez en faire un bien meilleur usage. Vous le glissez dans votre poche, d'un air satisfait. Vous n'avez pas perdu votre soirée ! (N'oubliez pas, dans l'euphorie, de le noter sur *votre Feuille d'Aventure.*) Si vous connaissez la Loi des rues, rendez-vous au [114](#) Sinon, rendez-vous au [128](#).

359

les vôtres sont horrifiés par votre demande. Bien que la plupart des lépreux ne soient pas contagieux, tous craignent que le fléau ne s'abatte sur votre peuple. Cette requête favorise les dissensions et ceux qui clamaient que les Habrams attiraient trop l'attention avec les vagues d'attentats profitent de l'occasion pour renouveler leurs critiques et ils font voter la dissolution des cellules de résistance. Dorénavant, il vous sera difficile de circuler en ville sans l'aide de ce réseau. Tous vos efforts n'ont

pas suffi pour aider ces pauvres lépreux. Ils sont désormais livrés à eux-mêmes dans une ville hostile où les chiens galeux sont mieux acceptés. Si vous possédez le mot de passe *Vénéfix*, rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Dans le cas contraire, notez le mot de passe *Satori* et rendez-vous au [20](#).

360

Si vous possédez le mot de passe *Vénéfix*, rayez-le. Dans le cas contraire, notez le mot de passe *Satori* sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous descendez prudemment dans la faille et vous vous frayez un chemin parmi les éboulis. Une odeur douceâtre de miel et de camphre stagne dans l'espace confiné chargé de poussière. Un rai de lumière filtre des décombres et éclaire un réduit. Lucie est allongée sur son lit. Elle a le teint pâle, le regard vitreux et de larges cernes noirs lui mangent le visage. La jeune fille vous aperçoit et vous fait signe, mais son bras retombe aussitôt.

Pars vite, murmure-t-elle d'une voix faible. Il est trop tard»
Sourd à ses injonctions, vous avancez vers sa couche. Lucie sursaute, effrayée.

- Ne t'approche pas, je t'en supplie, Pars vite ! Tu ne peux plus rien pour moi ! Allez-vous lui obéir (rendez-vous au [387](#)) ou vous agenouiller près d'elle (rendez-vous au [273](#)) ?

361

Vous lancez votre sortilège et vous hélez les gardes à travers les grilles de l'entrée. N'obtenant aucune réponse, vous pensez donc avoir échoué, mais les lourdes portes s'ébranlent dans un grincement de métal. La machinerie complexe qui commande l'ouverture se met lentement en marche et les battants s'écartent. Vous remerciez chaleureusement les gardes comme si vous les connaissiez depuis toujours et, là encore, votre appel reste sans suite. La citadelle est silencieuse, comme désertée. Dès votre approche, une odeur douceuse, mélange de roses écrasées et de

miel, vient flatter vos narines. Tout cela n'est pas normal...
Rendez-vous au [413](#).

362

Vous frappez dans vos mains en prononçant la formule magique et un nuage suffoquant recouvre la cour. Vous profitez de la confusion qui s'ensuit pour vous éclipser et pénétrer dans la ville.
Rendez- vous au [300](#).

363

Tyutchev abat son épée. Sa lame vous atteint à la poitrine, à quelques centimètres du cœur. Par chance, votre cuirasse empêche la pointe de pénétrer trop profondément. Malgré cela, la blessure est terriblement douloureuse et vous perdez 4 POINTS & VIE. Si vous êtes encore vivant, Lucie se dresse et intervient.

Épargne-le, Tyutchev ! s'écrie-t-elle. Je te le demande ! De toute manière, la milice aura, tôt ou tard, raison de ce malheureux !

Si cela te fait plaisir...

Tyutchev hausse les épaules et rengaine son épée dans le fourreau qu'il porte dans son dos.

_ cet Habram, que représente-t-il pour toi ? | Je le considère comme un héros, un homme juste et bon, répond la jeune fille. Son peuple a placé tous ses espoirs en lui.

Je ne savais pas que tu fréquentais aussi cette racaille, réplique-t-il en vous adressant un regard méprisant.

Nous avons rendez-vous, reprend Lucie. Mais nous avons été dérangés. A présent, j'aimerais lui parler seul à seul. S'il te plaît, Tyutchev, laisse- nous.

Comme tu veux... Viendras-tu chez moi, ce soir !

Cassandra sera-t-elle présente ?

Non, elle s'embarque pour Aleppo avec la marée. Nous serons seuls.

Sur ces mots, il tourne les talons et renvoie sa cape sur son épaule avant de quitter l'auberge à grandes enjambées. Lucie vous prend par le bras.

Viens, assieds-toi, dit-elle avec douceur. Ta blessure est-elle douloureuse ?

Si vous voulez prendre place à sa table, rendez-vous au [403](#). Si vous préférez suivre Tyutchev, rendez-vous au [321](#). Enfin, si vous dites au revoir à Lucie Pour quitter l'auberge, rendez-vous au [199](#).

364

La bête se contorsionne de douleur, ses hurlements font vibrer les fondations de la ville. La foule alertée par ses plaintes quitte ses abris et trouve à nouveau la force de l'affronter. Le monstre est lapidé, piétiné, criblé de piques et de pieux, mais rien ne peut en venir à bout. Finalement, le monstre s'écarte dans un violent sursaut du rayon qui la brûle et fouette rageusement l'air de ses innombrables tentacules. Le sol de la place, pulvérisé, s'effondre dans la rivière et la façade de Bargello s'écroule comme un château de cartes, vous ensevelissant sous des tonnes de gravats. La cité tremble, un gigantesque raz-de-marée raye en un instant Godorno de la carte du monde. Nazia a achevé son œuvre.

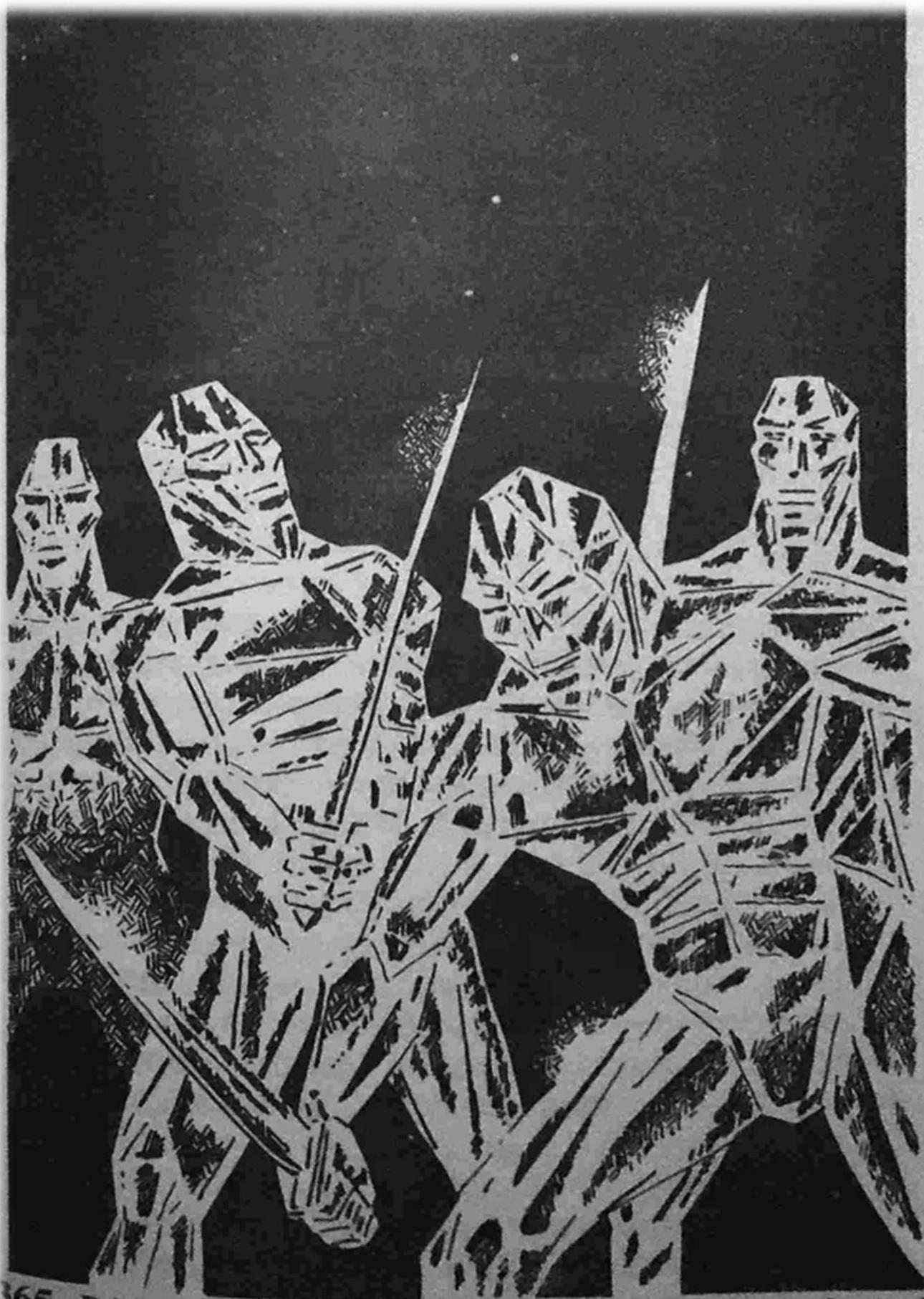
365

D'obscurs passages courent à travers les fondations de la vieille ville et, au bout d'un temps indéfini, vous rencontrez une antique tapisserie qui masque l'entrée de la crypte. Vous pénétrez dans une pièce voûtée aux murs percés d'alcôves contenant les cercueils des Megiddo. Un mobilier recouvert de feuilles d'or décore le lieu que gardent quatre statues d'un vert laiteux, disposées aux angles de la pièce. Dès votre intrusion, les quatre Guerriers de Jade sont animés de mouvements saccadés. Ils s'avancent lentement vers vous. Sous la faible lumière qui éclaire le sanctuaire, leur épée se pare d'un halo multicolore qui se reflète sur les contours anguleux de leur armure. A chaque pas, ils soulèvent un nuage de poussière et la salle résonne de leur martèlement. Si vous pratiquez l'Escrime (avec une épée) et si vous désirez les affronter, rendez-vous au [389](#). Si vous pratiquez le Combat à mains nues, rendez-vous au [296](#). Si vous disposez de Sortilèges (et d'un bâton) vous pouvez employer le Nuage

Toxique (rendez-vous au [42](#)), l'Asservissement (rendez-vous au [66](#)), la Stupeur (rendez-vous au [96](#)) ou bien l'Invisibilité (rendez-vous au [102](#)). Si vous possédez l'Agilité, rendez-vous au [277](#). Si vous avez un morceau d'Encens Consacré, rendez-vous au [204](#). Si vous ne pouvez recourir à aucune de ces possibilités, le plus proche Guerrier de Jade abat son épée : vous perdez 6 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, votre unique chance de salut réside dans la fuite. Rendez-vous au [16](#).

366

Vous reportez tous vos espoirs sur Mameluke, un de vos amis originaire de la lointaine Tartane. Lorsque vous lui proposez de pénétrer dans la forteresse en passant par les catacombes, il secoue la tête, une moue au coin des lèvres. Rendez-vous au [412](#).



365 Dès votre intrusion, les quatre Guerriers de Jade sont animés de mouvements saccadés.

Seul un habile combattant pourrait trouver une faiblesse dans la garde de Tyutchev et parvenir à passer au travers des larges moulinets de son épée fendant l'air. Vous attendez l'instant où il fouette l'espace d'un ample mouvement latéral pour vous plier puis bondir en avant. Votre lame s'enfonce à l'endroit de l'aine, seul point faible de son armure. Tyutchev grimace de douleur et vous regarde, interloqué. La lueur dédaigneuse qui animait son regard a cédé la place à un début de respect, mais il ne s'avoue pas encore vaincu. Allez-vous lui enjoindre de cesser ce massacre inutile (rendez-vous au [397](#)) ou repartir à l'assaut (rendez-vous au [373](#)) ?

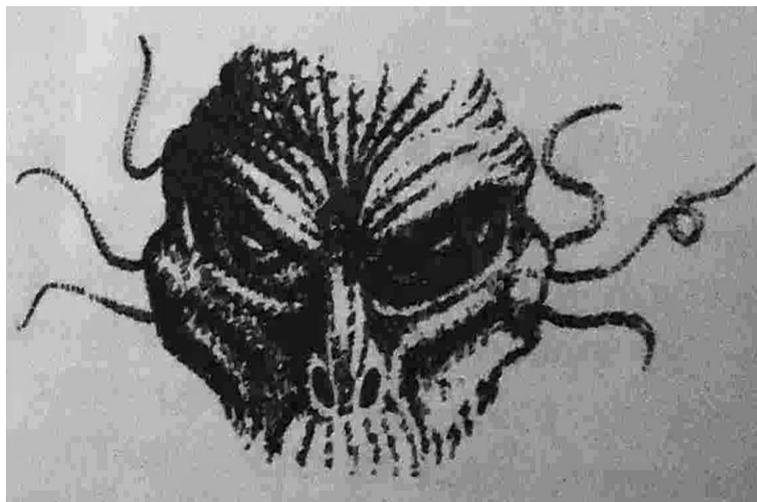
Vous prenez appui sur les murs étroits des toilettes et vous entamez l'ascension vers la fenêtre, alors que la milice tambourine déjà à la porte. Quelle que soit l'urgence de leurs besoins, ils n'auront qu'à attendre... La porte des latrines vole en éclats à l'instant où vous disparaissiez par l'ouverture pour retomber dans la ruelle en contrebas. Sans perdre une seconde, vous prenez la poudre d'escampette, partout dans les rues, la foule hurlante se livre au pillage des biens de votre communauté. Pour votre sécurité, mieux vaut ne pas s'attarder en ville. Si vous quittez Godorno en empruntant la porte principale, rendez-vous au [53](#). Si vous cherchez un moyen de fuir incognito, rendez-vous au [70](#).

Ce n'est pas la première fois qu'une foule en colère vous prend en chasse. Au détour d'une rue, vous avisez une porte ouverte et vous vous y glissez aussitôt. Les habitants de la maison se disputent dans la cuisine, vous en profitez pour grimper à l'étage. Vous gagnez les toits, passant de maison en maison jusqu'à la rue suivante. En bas, les cris de la foule s'éloignent bientôt. Vous attendez que le calme soit revenu pour quitter

l'immeuble et partir dans la direction opposée. Rendez-vous au [201](#).

370

Les coups portés à plat ont pour effet de transformer la chair du monstre en une sorte de gelée liquide et de nombreux gardes parviennent à s'extirper de ce piège mortel. Nazia se replie, et la masse informe disparaît par les fissures et les oubliettes, charriant avec elle les gardes englués. Les malheureux supplient leurs compagnons libérés Il leur prêter main-forte mais aucun ne veut courir ce risque et ils prennent la fuite en criant de terreur. Rendez-vous au [34](#).



371

Vous retrouvez sans peine Lucie, plus tard dans la journée. Elle aussi vous cherchait.

Viens, dit-elle d'un ton pressant en vous tirant par le bras. Je dois te présenter quelqu'un d'important, un homme qui pourra aider ton peuple. Celui-là n'est pas à la solde du suzerain.

Qui est-ce ? demandez-vous. Je ne connais personne à Godorno qui accepterait de nous prêter main-forte.

Tu ne me croirais pas si je te disais de qui il s'agit, répond-elle.

Mais si, insistez-vous. Je te fais entièrement confiance.

Tu le sauras bien assez tôt, reprend-elle. Suis- moi. Nous avons rendez-vous rue de la Fortune. Si vous possédez l'Astuce ou si

vous connaissez la Loi des rues, rendez-vous au [407](#). Sinon, allez-vous suivre Lucie (rendez-vous au [411](#)) ou bien refuser de l'accompagner, de crainte qu'elle ne vous attire dans un piège (rendez-vous au [324](#)) ?

372

Le sortilège se retourne contre vous et vous vous écroulez. Avant que vous ayez pu reprendre vos esprits, les gardes se précipitent pour vous achever. Ils savent qu'il ne faut jamais laisser la possibilité à un magicien de lancer un nouveau sortilège. Vous succombez rapidement sous leurs assauts répétés et le dernier son que vous entendez est le cri horrifié de la vieille paysanne. Peut-être un héros se lèvera-t-il pour sauver votre peuple, mais en ce qui vous concerne, votre aventure est terminée.

373

Tyutchev blessé est plus dangereux que jamais. Il entre dans une sorte de furie meurtrière et frappe au hasard, pulvérisant le mobilier qui se trouve sur son passage. Impressionné, vous devez céder le terrain. Il n'est plus question d'attaquer : vous parvenez à peine à parer ses coups mortels. Toute fuite est désormais impossible. Allez-vous supplier Lucie pour qu'elle intervienne en votre faveur (rendez-vous au [363](#)) ou poursuivre ce combat (rendez-vous au [351](#)) ?

374

Vous courez vous cacher à l'ombre d'un porche à l'instant où un groupe de lépreux fait son apparition. Les rares passants encore dans les rues s'enfuient sur leur passage, terrorisés par leur apparence. Ils sont d'une maigreur effroyable. Beaucoup n'ont plus de nez ou de doigts ; à d'autres il manque un pied ou une main ; certains même, ayant perdu les jambes, se déplacent dans une caisse à roulettes. La macabre procession s'avance lentement. Ils ont fui le sanatorium où plus personne ne les nourrissait depuis des jours. Si vous quittez votre cachette pour les mener en lieu sûr, rendez-vous au [395](#). Si vous les

abandonnez à leur destin en attendant que Nazia les engloutisse, rendez-vous au [404](#).

375

Le Feu du Crépuscule concentre les rayons du soleil et les répercute sur le monstre. Hélas, vous auriez dû trouver un moyen de l'immobiliser avant cela. Nazia se tord de douleur, carbonisé par le rayon incandescent que vous lui envoyez depuis le parapet- La brûlure décuple sa haine, le monstre se dresse en hurlant pour s'abattre avec violence sur le bâtiment. Emporté par une avalanche de débris qui vous écrase, vous terminez vos jours sous plusieurs tonnes de gravats tandis que le monstre, roulant par-dessus les décombres, repart pour achever son œuvre de destruction. Godorno ne sera bientôt plus qu'un souvenir noyé au fond de l'eau.

376

Vous vous réveillez avec de légers maux de tête, après une nuit agitée. Ce repos a été bénéfique et vous pouvez reprendre 2 POINTS DE VIE. Un froid glacial règne dans la cave et vous apercevez, près du mur du fond, d'étranges traînées visqueuses qui luisent dans la pénombre. Un démon aurait-il rôdé dans ces lieux pendant votre sommeil ? Peut-être Nazia, l'incarnation du mal? Quoi qu'il en soit, cette cachette n'est pas sûre. Vous partez donc en direction du quartier du Bourdon. La plupart des commerçants ont fermé boutique depuis longtemps et ce secteur de la ville est pratiquement désert. Rendez-vous au [315](#).

377

Vous avez trop présumé de vos forces. Tyutchev est un combattant hors pair, vous auriez dû fuir quand vous en aviez encore la possibilité. Lucie le supplie de vous épargner, mais il ne veut rien entendre, multipliant les assauts jusqu'à vous porter le coup de grâce. Votre tête tranchée net s'envole dans la pièce et retombe avec un bruit mou sur le sol de l'auberge. Personne ne pourra sauver votre peuple. Nazia va étendre sa domination sur toute la ville.

Le sortilège se fraie un chemin dans le cerveau obtus des gardes, les transformant en agneaux paisibles et sereins. Hélas, ils sont à présent à ce point détachés des basses contingences matérielles qu'ils ne se préoccupent même plus de vous ouvrir les *grilles*, préférant se plonger dans la contemplation du lent mouvement des nuages. Si vous attendez que les effets du sortilège se dissipent pour leur offrir de l'or, rendez-vous au [206](#). Si vous voulez à nouveau employer la magie, vous pouvez semer la panique dans leurs rangs (rendez-vous au [341](#)) ou faire en sorte qu'ils vous prennent pour un ami, rendez-vous au [361](#)). Si vous renoncez à l'idée de pénétrer dans la citadelle pour regagner votre repaire, rendez-vous au [20](#).

Les vôtres vous regardent d'un air stupéfait. Ils n'ont rien de fanatiques suicidaires pressés de rencontrer leur créateur.

_ Tu es devenu fou ! s'exclame Caiaphas. Tu ne nous conduiras pas à la mort. Les troupes abandonnent la barricade en toute hâte et courent se cacher, vous laissant seul avec le monstre. Le crépuscule descend peu à peu sur la ville, seules les flèches érodées de la cathédrale captent les rayons du soleil. Vous le voyez peut-être pour la dernière fois. Le monstre poursuit son avance, engloutissant la rue sous sa masse visqueuse. Nazia dresse un tentacule et une lueur d'intelligence malsaine anime son regard : la bête vous a reconnu. Aussitôt, un rayon de lumière mauve vous recouvre. Si vous possédez le mot de passe *Vénéfix*, rendez-vous au [399](#). Sinon, rendez-vous au [274](#).

La vieille paysanne vous observe d'un air perspicace. Ses vêtements sont usés mais ils sont propres. Malgré son grand âge, elle est solide, elle marche encore d'un pas alerte. Elle doit venir en ville deux fois Par semaine pour vendre ses œufs, Si vous lui avouez que vous êtes un Habram, rendez-vous au [275](#). Si vous

préférez tenter de la distancer au hasard des rues, rendez-vous au [286](#).

381

Vous criez la formule du sortilège et un épais brouillard suffocant recouvre Lucie et les gardes. Vous prenez la fuite pendant que le poison les paralyse. Cette petite est indigne de confiance, vous venez de l'apprendre à vos dépens. Vous abandonnez l'idée de la retrouver pour la sommer d'expliquer son geste : elle connaît les moindres recoins de la ville et va tout faire pour vous éviter. Vous allez devoir prendre garde, car cette traîtresse pourrait fort bien chercher de nouveau à vous nuire. Vous ne comprenez pas les raisons qui l'ont poussée à agir ainsi et vous préférez ne plus y penser. Vous regagnez votre repaire. Rendez-vous au [160](#).

382

Vous concentrez toutes vos pensées sur le capitaine des gardes qui somnole à rentrée. Un esprit aussi épais est facile à circonvenir et vous en prenez rapidement le contrôle. Sur votre ordre mental, il se lève, hurle à ses hommes de laisser la vieille tranquille et de lui ouvrir les portes. Vous pénétrez dans la ville en même temps qu'elle. Rendez-vous au [300](#).

383

Vous avez bien fait de prendre le temps de panser votre blessure avant de fuir. Le sang que vous perdiez en abondance aurait permis de vous suivre à la trace en dépit de votre invisibilité. Vous pouvez reprendre 1 POINT DE VIE. Rendez-vous au [300](#).

384

Tyutchev ordonne à l'aubergiste de vous lancer une épée. Vous l'attrapez au vol (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Tyutchev vous désigne de la pointe de sa lame, une lueur implacable brillant au fond de ses yeux pâles. Lucie, immobile, assiste à l'affrontement. Si vous cherchez à atteindre la porte de

sortie, rendez-vous au [199](#). Si vous acceptez le combat, rendez-vous au [328](#).

385

Vous vous engagez dans une ruelle, multipliant les détours pour échapper à vos poursuivants. Finalement, vous atteignez les abords de la place du Grand Chêne où une foule nombreuse s'est massée. Le crieur public vient de terminer une proclamation. La populace réagit par des cris et des hurlements. Vous ne comprenez pas ce qu'ils scandent, mais leurs exclamations chargées de haine vous rappellent les aboiements d'une meute prête pour la curée. Un frisson vous parcourt l'échine, votre instinct vous dicte la prudence. Comme vous quittez la place, vous voyez trois membres de votre communauté s'enfuir en courant, poursuivis par une troupe en colère. Vous vous éloignez au plus vite et, courant au hasard des rues, vous avisez une villa abandonnée dans le jardin de laquelle vous courez vous cacher. La foule a envahi les rues de la cité. Votre peuple est la cible des persécutions. Vous devez quitter Godorno au plus vite. Si vous gagnez les portes de la ville, rendez-vous au [53](#). Si vous tentez de vous glisser incognito hors les murs de la cité, rendez-vous au [70](#).

386

Une violente averse a nettoyé les rues de Godorno et les pavés luisants se parent d'un éclat métallique sous les rayons de la lune. Vous progressez à pas feutrés, cherchant les coins d'ombre. Des rats détalent sur votre passage et s'enfuient dans la rue silencieuse. A quelques pâtés de maisons de là, un ivrogne hurle à la lune, mais le contenu du seau hygiénique qu'il reçoit sur la tête a tôt fait de le dessoûler. Tapi dans l'ombre d'une porte cochère, vous observez la maison du joaillier. Vous vous glissez vers la porte d'entrée et vous faites sauter la serrure à l'aide d'un pied de biche. Le craquement du bois éclaté résonne comme une explosion dans la rue endormie. Vous attendez quelques instants

avant d'oser pénétrer dans la demeure. Vous balayez du regard les recoins obscurs de la boutique pour repérer un escalier montant à l'étage. Il y a de fortes chances pour que le diamant soit enfermé là-haut. Gravissant lentement les marches, vous débouchez dans un atelier où vous remarquez une cassette trônant sur un bureau. Vous avancez, le sourire aux lèvres. Vous vous en emparez. Jamais vous n'auriez pensé que ce serait si facile. Soudain, la lueur d'une lanterne éclaire la pièce : trois gardes de la patrouille de nuit se tiennent à l'entrée.

Lâche ça immédiatement ! ordonne le sergent. Tu es pris sur le fait !

Si vous possédez l'Agilité, rendez-vous au [406](#). Dans le cas contraire, vous allez devoir combattre en vous rendant au [283](#).

387

Les gémissements plaintifs de Lucie vous accompagnent pendant que vous remontez vers la surface. De nouveau à l'air libre, le remords vous saisit et vous contemplez la faille sombre qui exhale à présent une odeur fétide. Si vous retournez vers Lucie, rendez-vous au [273](#). Si vous essayez de vous convaincre que tout est perdu pour elle, rendez-vous au [298](#),

388

Vous murmurez la formule qui active le charme et vous placez votre amulette en direction des tours grises de la forteresse de Grond qui se découpent dans le ciel mauve du crépuscule. La pierre du médaillon devient brûlante. Le contraire eût été étonnant, seul un fou oserait s'aventurer seul dans cette geôle maudite. Vous annulez le charme de protection et le médaillon cesse de luire. Vous remarquez que Lucie ne quitte pas votre amulette des yeux.

Sais-tu que les forces contenues dans ce médaillon sont en harmonie avec ma propre énergie vitale ? dites-vous d'un air dégagé. L'amulette ne peut fonctionner qu'avec moi

Vous lancez un regard à la jeune fille, mais elle ne semble pas convaincue.

En fait, le médaillon risque d'exploser si un autre que moi le passe autour de son cou. Que dis-tu de cela?

Je pense que le voleur aura une mauvaise surprise s'il essaie de te la dérober, répond-elle avec conviction.

Vous souriez intérieurement : la jeune fille a abandonné l'idée de subtiliser votre bien. Vous pouvez à présent accepter sa proposition. Rendez-vous au [354](#).

389

Brandissant votre épée, vous vous ruez en hurlant les Guerriers de Jade, frappant à tout-va, Le combat s'engage, vous ne cédez pas un pouce de terrain mais votre arme ricoche sur le corps de pierre de vos adversaires sans jamais parvenir à l'entamer. Les Guerriers de jade finissent par trouver une faille dans votre garde: une lame tranchante comme un rasoir s'abat avec violence sur votre épaule. Vous perdez 2 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, allez-vous tenter le Combat à mains nues (rendez-vous au [296](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [16](#)) ?

390

Il est très risqué de recourir au Nuage Toxique dans un lieu clos, mais vous avez pris la précaution de vous couvrir la bouche et le nez avec votre mouchoir avant de lancer le sortilège. En quelques secondes, un épais brouillard suffocant envahit l'auberge et tous les convives s'écroulent en crachant leurs poumons. Vous empoignez Skakshi par le col de sa veste et vous le relevez jusqu'à votre visage.

Je dois absolument rencontrer Melmelo, dites- vous. Je n'aime pas perdre mon temps...

C'est bon, je vais t'y conduire, réplique Skakshi. Mais sors-moi d'ici !

Vous le traînez sans ménagement à l'extérieur de l'auberge et le voleur reprend peu à peu ses esprits. Rendez-vous au [181](#).

391

Les voleurs amateurs pensent que la vitesse est leur meilleure alliée, mais votre expérience vous a appris le contraire. Dans

bien des cas, l'absence de précipitation est la clef du succès. La patience n'est pas la moindre de vos qualités et vous allez avoir l'occasion de la mettre en pratique. Vous vous glissez à l'intérieur de la pièce et, adossé contre les lambris, vous contournez lentement la table des gardes, les yeux rivés sur la cassette. Attentif au moindre bruit, vous guettez les exclamations des joueurs ou l'instant où ils se servent à boire pour progresser chaque fois davantage. Rampant, tel un serpent entre les ombres de la pièce, vous approchez du but. Tout à leurs paris, les soldats n'ont pas conscience de votre présence. S'ils savaient que vous allez dérober sous leur nez une fortune que leur vie entière ne suffira pas à rembourser, ils feraient preuve de plus de vigilance. La cassette est à portée de main. Vous risquez un regard derrière vous. Un des gardes s'est assoupi sur la table. Son collègue manipule les dés d'un air dégoûté : il a sûrement perdu toute sa solde dans la soirée. Le troisième se nettoie les ongles de la pointe de sa dague.

Combien de temps devons-nous encore rester? demande-t-il.

La relève ne devrait plus tarder, répond l'autre garde.

Le temps presse : à l'arrivée de la nouvelle équipe, les gardes vont porter leur attention sur la cassette. Si vous tentez de forcer la serrure sur place, rendez-vous au [271](#). Sinon, vous pouvez repartir avec la cassette mais, bien qu'elle ne soit pas très encombrante, elle va malgré tout vous gêner dans vos déplacements. Si vous tentez de quitter la pièce avec elle, rendez-vous au [253](#).

392

Vous devez tenter d'immobiliser le monstre, le temps de trouver un moyen de le détruire. Si vous possédez l'Astuce ou la Roublardise, rendez-vous au 89. Sans ces compétences, rendez-vous au [224](#)

Si seulement vous aviez pris le temps de bander votre blessure pour contenir le flot de sang qui s'en écoule... Des gouttes écarlates, grosses comme des cerises, tombent sur le pavé à chacun de vos pas pendant que VOUS tentez de vous éloigner de LA troupe. vous laisseriez des petits cailloux blancs derrière VOUS que ce ne serait pas plus discret. Un garde repère bientôt les traces et donne l'alerte, aussitôt une nuée de carreaux d'arbalète s'envole dans votre direction, Les gardes tirent au jugé, mais plusieurs traits atteignent leur cible et vous vous écroulez dans une mare de sang. Votre aventure est terminée.

Des pas pesants résonnent dans le couloir,
 - On nous a trompés! s'écrie un garde. Le voleur est ici !
 Vous vous tournez vers l'entrée, bloquée par le soldat, alors que les autres arrivent à la rescousse. Si VOUS possédez l'Agilité, rendez-vous au [406](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [283](#),

Cette troupe disparate et bancale vous suivrait jusqu'au bout du monde si cela pouvait leur apporter un semblant de réconfort. La procession se traîne avec peine derrière vous» réclamant d'une voix faible des vivres et des médicaments. Hélas, vous savez qu'aucune médecine, ni même la magie ne pourra les sauver, la foule s'éparpille sur le passage des lépreux et. pour une fois, la milice ou les brigands qui traînent les rues ne viennent pas vous importuner. L'odeur douceâtre de chairs putréfiées qui émane de leurs bandages semblerait presque agréable en regard de la puanteur de mort qui stagne sur la ville.ou allez-vous les conduire? Si vous les menez jusqu'à la forteresse de Grond pour les utiliser comme moyen de pression pour libérer les prisonniers, rendez-vous au [194](#). Si vous voulez qu'ils soient accueillis par les cellules de résistance, rendez-vous au [359](#).

Vous ne disposez que de l'Épée du Guerrier de Jade pour affronter le monstre visqueux. Certes, il s'agit d'une arme redoutable, dotée de pouvoirs magiques mais vous permettra-t-elle de vaincre la bête immonde ? Cet espoir est votre guide, Brandissant l'Épée comme un étendard, vous menez votre peuple à l'assaut final. Hélas, l'affrontement est de courte durée, Nazia, telle une vague déferlante, déploie l'amas grouillant de ses tentacules et ensevelit la foule sous des tombereaux de haine avant de poursuivre son œuvre de destruction. Avant peu, la ville, réduite à un amas de ruines fumantes, sombrera dans les eaux pour y disparaître à tout jamais,

- Le carnage est une belle fin, répond-il. Il n'existe rien de plus exaltant que la mort et la destruction. Le grand dieu Anarkil m'a envoyé sur cette terre pour assouvir sa soif de massacre. Il a gardé le sourire aux lèvres pendant toute cette tirade et vous comprenez qu'il est convaincu de ce qu'il raconte, Tyutchev est un fou dangereux de la pire espèce : celle des fanatiques persuadés de la Portée divine de leurs actes. Vous n'avez jamais entendu parler de ce dieu Anarkil mais, de toute évidence, il s'agit d'une divinité barbare et cruelle, Lucie intervient et le supplie d'arrêter le combat. Tyutchev se tourne vers elle et hoche la tête.

Je vais te laisser parler avec cet Habram, dit-il. Tu pourras me recontacter ce soir.

Seras-tu seul ? demande Lucie.

Oui, Cassandra s'embarque pour Aleppo avec la marée.

Lucie semble ravie de cette nouvelle et elle convient d'un rendez-vous pour le soir. Tyutchev quitte l'auberge d'une démarche de seigneur. Rendez-vous au [403](#).

Le garde qui surveille les portes vous toise avec mépris :

Penses-tu que je vais risquer ma vie pour te laisser passer ?
Viens par ici.

Il vous empoigne par le bras et appelle les autres soldats.

Je viens d'en attraper un, lance-t-il. Cet Habram voulait m'acheter.

Le garde recule de quelques pas tandis que les soldats lèvent leurs arbalètes. Une seconde plus tard, vous vous écroulez, le corps criblé de carreaux d'acier.

Un de moins, annonce le garde, en contemplant votre cadavre.

Votre aventure est terminée.

399

Vous poussez un hurlement d'agonie à l'instant où la lumière transperce vos chairs. De monstrueuses boursouflures mauves envahissent votre torse. Nazia a libéré la haine tapie au tréfonds de votre âme et qui vous ronge maintenant de l'intérieur. Vous perdez 5 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, vous rassemblez toute votre énergie, résolu à détruire cette abomination avant qu'elle ne vous gagne à sa cause. Rendez-vous au [274](#).

400

vous disparaissiez dans les entrailles de la bête immonde et votre présence est comme un flot acide qui la ronge de l'intérieur. Nazia se tord, secouée de spasmes. Elle ne peut tolérer une âme pure et droite et, agitée de soubresauts, elle tente de se replier vers les égouts. Le monstre dépérit. La foule alertée par ses plaintes quitte ses abris. Nazia gît, impuissante : votre peuple trouve à nouveau la force de l'affronter. Le monstre est lapidé, piétiné, criblé de piques et de pieux. Les troupes du suzerain viennent prêter main-forte aux hommes de la résistance pour anéantir l'ennemi commun. Nazia pousse un dernier cri de haine et meurt. Son corps monstrueux se transforme en cendres grises que le vent se charge de disperser. Vous avez donné votre vie et ce sacrifice a sauvé les vôtres et la cité. Lors de la reconstruction de la ville, votre statue ira orner la Grand-Place.

401

Le monstre déploie la masse grouillante de ses tentacules et les abat avec rage sur le canal, provoquant une gigantesque vague qui s'écrase sur les fondations du Bargello. Le soleil sombre à l'horizon mais, à l'instant même où il disparaît, le joyau vrombit et un rayon s'en échappe qui se pare de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Nazia pousse une plainte effroyable, des volutes de fumée noire jaillissent à l'endroit où le rayon la brûle, sa chair flasque et translucide bouillonne, se désintègre. Dans un ultime spasme, Nazia fracasse le sol de la place et disparaît, emporté par son propre poids au plus profond des catacombes. Un silence étonné retombe sur la ville tandis que les premières étoiles s'allument dans le ciel. Rendez-vous au [416](#).

402

Lucie vous rejoint, elle adresse un sourire enjôleur à Mameluke. Votre ami, incapable de dissimuler ses sentiments, répond par un haussement d'épaules exaspéré.

J'accepte de te venir en aide, déclare la jeune fille, mais Mameluke va m'accompagner. Je vais devoir négocier ton entrée avec les gens de la citadelle et, pour cela, il me faut un garde du corps. Acceptes-tu, Mameluke ?

Bien sûr, s'il est impossible de faire autrement, grommelle-t-il. Mais je préférerais encore enfoncer ma tête dans la gueule d'un lion affamé.

Dans ce cas, l'affaire est conclue, dit Lucie. Suivez-moi.

Lucie vous entraîne par des chemins connus d'elle seule jusqu'aux abords de la citadelle. Rendez-vous au [354](#).

403

Vous vous asseyez à la table de Lucie, indifférent aux regards en coin que les autres consommateurs vous adressent.

Que fait-il par ici ? demandez-vous. Un guerrier | de sa trempe doit avoir fort à faire dans les cités au nord de la mer...

Tout le monde est désespéré à Godorno, répond Lucie. Et Tyutchev adore le désespoir. Es-tu désespérée, toi, Lucie ? Et toi ? Ne cherches-tu pas désespérément à survivre ?

Vous préférez changer de sujet.

je n'ai encore jamais vu un homme combattre de cette manière. Il manie l'épée comme un demi-dieu. .

C'est ainsi qu'il se considère, répond Lucie avec un sourire malicieux. Et il s'offusque vite quand les gens ne le traitent pas en demi-dieu... Je suppose que tu vas me demander ce qu'une brave fille comme moi peut faire avec...

„ Un meurtrier de son espèce...

.. Il m'amuse, voilà tout.

« Qui est cette Cassandra ?

Lucie réprime un frisson en entendant prononcer ce nom.

Elle aimerait bien me voir morte, celle-là, grimace-t-elle. Ce ne serait pas son premier forfait. Elle tue ses amants quand ils cessent de lui plaire... Faisons un marché, veux-tu ? Tue-la pour moi et je t'aiderai dans ta lutte pour sauver ton peuple. Je possède de bons appuis et je saurai convaincre Tyutchev de combattre à vos côtés.

Je ne sais pas s'il sera reconnaissant si nous tuons cette Cassandra...

Que se passe-t-il, Habram ? Aurais-tu peur ? Vous lui faites remarquer que Cassandra s'est embarquée pour Aleppo.

Elle reviendra tôt ou tard, réplique Lucie. Vous coupez court à la conversation. Lucie arbore une moue boudeuse qui ne dure guère et elle vous décoche bientôt un large sourire.

N'en parlons plus. Tu es un héros et j'aime cela. N'hésite pas à faire appel à moi, je saurai récompenser ton héroïsme.

tu es trop aimable, Lucie, dites-vous en vous rêvant. Toute aide est bienvenue en cette époque trouble.

Sur ces mots, vous prenez congé de la jeune fille et vous quittez l'auberge. Rendez-vous au [199](#).

La troupe descend la rue, sans prendre garde à l'ignoble traînée d'un mauve translucide qui s'écoule des égouts et leur barre le passage. Les uns après les autres, ils tombent dans le piège insidieux de Nazia. Qui aurait pu dire que ces lépreux possédaient une telle soif de vivre ? Ils se débattent et luttent avec une énergie farouche. Leurs appels déchirants résonnent encore dans votre esprit quand vous regagnez votre repaire. Rendez-vous au [20](#).

Vous regardez autour de vous, à la recherche d'une issue mais, hélas, il n'en existe aucune. La milice s'est déployée et bloque toute la rue. A l'instant où vous rebroussez chemin, une nuée de carreaux d'arbalète vous transperce de part en part. Vous vous écroulez dans une mare de sang. La vieille paysanne se penche sur vous et vous déleste de votre bourse. La haine s'est emparée de tous les esprits. Rien ne pourra sauver votre peuple. Votre aventure est terminée.

- Tu la veux ? criez-vous. Alors attrape ! Vous projetez la cassette avec violence sur le premier garde. Le malheureux la reçoit en pleine figure et s'écroule sur le palier, le nez en sang. Les deux autres s'avancent dans la pièce. Vous empoignez le bord du tapis et, d'un geste brusque, vous le tirez : les deux gardes s'affalent lourdement sur le sol. Vous profitez de la confusion pour foncer vers la porte en récupérant la cassette au passage. Le premier garde a recouvré ses esprits et, malgré son nez réduit en bouillie, il s'avance vers vous avec une lueur meurtrière dans le regard. Vous n'avez pas de temps à perdre à le combattre. En quelques enjambées, vous foncez vers la fenêtre du palier et vous vous élancez à travers ! Vous plongez dans le vide, vous atterrissez par miracle dans une charrette garée sous la bâtisse tandis que la face haineuse des gardes apparaît dans l'embrasement de la fenêtre pulvérisée.

- Reviens ici, misérable ! hurle le garde au nez cassé.

- Désolé, mon cher, je dois vous quitter, lancez- vous en tirant votre révérence. Je suis attendu ailleurs.

A ces mots, vous disparaissiez dans une ruelle sombre et les cris de la garde s'estompent derrière vous. Rendez-vous au [358](#).

407

Lucie est une jeune femme sans malice et vous ne voyez aucune raison de ne pas la croire, mais vous rechignez à rencontrer un inconnu, dans cette ville où votre peuple est pourchassé. Il vous faut plus d'informations et vous voulez savoir de quelle manière il prétend vous aider dans votre lutte.

-Il m'a fait jurer de tenir son identité secrète. Il

dit qu'il ne pourrait te venir en aide que si tu lui accordais toute confiance. Nombre de braves gens ont déjà succombé à Nazia. Il faut me croire.

-Est-ce un Habram ? demandez-vous.

"Non, non, viens, nous ne sommes plus très loin... Si vous suivez Lucie, rendez-vous au [411](#). Si vous changez d'avis, préférant retourner à votre repaire, rendez-vous au [324](#).

408

Votre confiance inspire les troupes qui se préparent à livrer bataille. Les archers criblent le monstre de I flèches tandis que les autres lui jettent divers projectiles. Hélas, il en faudrait davantage pour terrasser Nazia. La bête avance inexorablement et recouvre la barricade de sa masse poisseuse qui englue tout sur son passage. Vous ne pouvez abandonner les vôtres, vous partagez donc leur funeste sort. Nazia a vaincu. L'anéantissement de Godorno n'est plus qu'une question d'heures.

409

Une atmosphère pesante et irréelle plane sur les catacombes qui courent sous le palais. Par instants, des bruits angoissants brisent le silence comme si des actes irréparables se commettaient dans cet univers où la lumière ne pénètre jamais.

Vous vous frayez un chemin dans cet oppressant dédale jusqu'aux écuries du palais. Rendez-vous au [279](#).

410

Cet homme ne vous inspire aucune confiance. Il semble aussi rusé qu'il est fin bretteur. Il multiplie les détours et s'y entend pour passer inaperçu dans les zones contrôlées par la milice. Il pourrait fort bien vous attirer vers un piège. Le quartier des Étrangers est plutôt mal famé et vous serez bientôt à proximité du mur d'enceinte de la cité où toute fuite sera impossible. Cette filature devient trop risquée: vous rebroussez chemin. Rendez-vous au [160](#)

411

Lucie est une adorable personne et vous n'avez aucune raison de vous méfier d'elle. La jeune femme vous prend par la main, elle vous conduit sur une petite place, qui débouche sur la rue de la fortune. Vous cheminez tranquillement entre les magnolias en fleur et les massifs de lilas quand, soudain, un groupe de soldats armés d'arbalètes surgit des buissons et vous encercle ! Lucie s'éloigne de quelques pas, un curieux sourire au coin des lèvres. Si vous disposez de Sortilèges et d'un bâton, allez-vous devenir invisible (rendez-vous au [317](#)) ou bien lancer un Nuage Toxique sur la troupe (rendez-vous au [381](#)) ? Sans cette compétence, vous devez déposer les armes (rendez-vous au [196](#)).

412

Mameluke a une bien meilleure idée.

- Inutile de braver les périls des catacombes, dit-il. Je vais détourner l'attention des gardes et, pendant ce temps, tu t'introduiras dans la forteresse. Vous vous faufilez tous deux par les ruelles désertes jusqu'aux abords de la prison. Mameluke s'avance vers les portes et frappe plusieurs coups répétés. Il n'obtient aucune réponse. De votre cachette, vous jugez son plan irréalisable. Mameluke frappe à nouveau à la porte, il crie d'une voix forte qu'il est porteur d'un message du palais. L'aplomb de ce garçon vous étonnera toujours.

Heureusement, le suzerain emploie des messagers originaires de Tartarie, tout comme lui. Un grincement de métal rouillé annonce l'ouverture des portes. Les lourds battants de bois, hauts de plusieurs mètres, s'ébranlent lentement, mûs par un mécanisme complexe. Mameluke crie des remerciements sans obtenir la moindre réponse, Un silence fantomatique cède la Place aux hurlements de métal, l'intérieur de la forteresse exhale une odeur douceâtre, mélange de roses écrasées et de miel. Vous réprimez un frisson de malaise et, malgré les protestations de Mame-luke, vous insistez pour pénétrer seul dans la prison. Rendez-vous au [413](#).

413

Vous passez sous la voûte, flanquée de hautes tourelles qui portent encore les stigmates d'anciennes batailles, pour déboucher dans la cour de l'est. Votre regard embrasse les murailles de pierre noire, témoins silencieux des innombrables forfaits commis en ce lieu. Depuis plus de cinq cents ans, la forteresse de Grond garde l'entrée de la rivière. Les ajouts successifs au cours des siècles, toujours construits avec cette même pierre noire, n'ont fait que renforcer son aspect menaçant. Dès son achèvement, la forteresse de Grond est devenue synonyme de terreur dans l'esprit des habitants de Godorno. Falsafio, l'architecte responsable, fut emmuré vivant à l'intérieur de la voûte d'entrée pour avoir dépassé les crédits alloués à la construction du bâtiment. Vous levez les yeux vers l'arche qui vous surplombe et qui semble résonner encore de ses cris d'agonie. Rendez-vous au [309](#).

414

Vous gagnez enfin les caves obscures de votre cachette. Il existe une ouverture donnant sur la rue et l'on pourrait vous apercevoir, à moins de demeurer dans les coins sombres, contre le mur du fond. Ce repaire est loin d'être idéal, mais les autres cachettes sont toutes occupées. Il va falloir songer à trouver un meilleur endroit. Si vous traînez votre paille contre le mur

du fond, rendez-vous au [347](#). Si vous préférez la poser près de la paroi, sous l'ouverture qui donne sur la rue, rendez-vous au [376](#).

415

Les yeux du capitaine manquent jaillir de ses orbites quand vous lui donnez le lourd sac d'or. Comme convenu, il vous remet un trousseau de clefs et vous fait entrer discrètement par une porte dérobée. Vous le suivez le long de couloirs sombres et déserts. Pas un seul garde n'est visible : le capitaine leur aura sûrement donné des consignes. Quand vous débouchez à l'entrée de la cour de l'est, le capitaine vous a déjà faussé compagnie. Il ne sait que trop le sort qui l'attend si les prisonniers mettent la main sur lui. N'oubliez pas de rayer les 500 pièces d'or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [413](#).

416

Une clameur enfle et monte des profondeurs du sol. Les âmes perdues, absorbées par le monstre sont à nouveau libres, la foule des victimes ressort des catacombes pour vous porter en triomphe. La population en liesse transporte son héros jusqu'au palais où les réjouissances dureront plus de cent jours. Ensemble, le peuple, enfin débarrassé de sa haine, va rebâtir Godorno pour qu'elle retrouve sa splendeur passée et qu'elle redevienne à nouveau la Perle de l'Est. Malgré vos protestations, la foule vous assoit sur le trône du suzerain. Désormais, les Habrams ne connaîtront plus la peur.

