

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Dave Morris et Oliver Johnson

L'Impossible Mission



L'Épée de Légende



folio
junior

L'Épée de Légende

L'univers dans lequel vont vous entraîner les cinq livres de la série L'Épée de Légende, c'est celui que vous avez découvert si vous connaissez la série Les Terres de Légende. Bien entendu, chaque livre de la présente série L'Épée de Légende se suffit à lui-même ; chacun contient une passionnante aventure dans le monde des Terres de Légende que vous pourrez vivre en solitaire ou à deux, trois ou quatre joueurs : chacun incarne alors le chevalier, le voleur, le magicien ou le prêtre. Vous pouvez aussi jouer cette aventure en Équipe-Solo : vous donnez alors vous-même vie à plusieurs personnages.

Cette quatrième aventure de la série L'Épée de Légende va vous entraîner dans le Royaume des Morts, qui est décrit dans le livre *Les Terres de Légende*. Quant aux assassins et aux barbares que vous rencontrerez, vous en saurez plus sur eux en lisant *Le Livre des Règles* et *Les Créatures de l'Ombre*, toujours dans la série Les Terres de Légende.

**Dave Morris
et Oliver Johnson**

**L'Impossible
Mission**

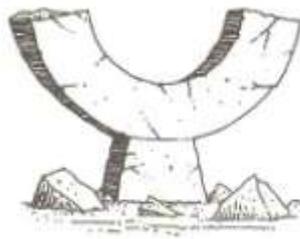
L'Épée de Légende/4

*Traduit de l'anglais
par Yannick Surcouf*

Illustrations de Russ Nicholson

Titre original :
Doomwalk

© Dave Morris et Olivier Johnson, 1988, pour le texte
© Russ Nicholson, 1988, pour les illustrations
© Éditions Gallimard, 1991, pour la traduction française.



Gallimard

Sommaire

Règles du jeu	11
Feuille d'Aventure	13
Combats	14
Le jeu à plusieurs	18
Les personnages	23
L'Aventure	39
Glossaire	292

Règles du jeu

Vous allez vivre une palpitante aventure dans l'univers surnaturel des « Terres de Légende ». Quatre type d'aventuriers peuvent évoluer dans ce monde, chacun d'eux doté de pouvoirs et de capacités spécifiques. Les chevaliers possèdent la force et la maîtrise des armes, les magiciens connaissent les arcanes de la magie et disposent de sortilèges puissants, les prêtres possèdent la sagesse des Anciens, mais ils sont aussi de redoutables archers et maîtrisent les techniques de combat au bâton ou à mains nues. Viennent enfin les voleurs, qui sont eux aussi d'habiles combattants, mais dénués de tout scrupule et n'hésitant pas à employer la ruse ou la fourberie pour parvenir à leurs fins.

Si votre personnage et ses compagnons sont sortis vivants des ruelles du Port des Assassins, vous pouvez commencer cette nouvelle aventure avec la même équipe. Vos personnages ont les capacités, le Niveau et l'équipement qui étaient les leurs à l'issue de la précédente expédition. Vous pouvez rétablir le total d'ENDURANCE de votre personnage à son niveau de départ, considérant qu'une quinzaine de jours se sont écoulés entre les deux aventures. Si vous décidez de partir seul, choisissez votre personnage parmi les quatre types d'aventuriers qui vous sont proposés. Vous ne pourrez alors compter que sur vous-même, mais votre personnage solitaire sera plus puissant. Un aventurier solitaire entreprend cette quête au Niveau 20.

Si vous choisissez de partir à deux, chaque aventurier sera de Niveau 10. Les personnages doivent appartenir à des classes d'aventure différentes, l'idéal étant que leurs capacités soient complémentaires de manière que les forces de l'un puissent pallier les faiblesses de l'autre. Un magicien, par exemple, n'est physiquement pas très puissant, tandis qu'un chevalier offre peu de résistance à la magie. Dans une équipe de trois joueurs, chaque personnage sera de Niveau 7, tandis que, dans une équipe de quatre joueurs, chaque personnage sera de Niveau 5.

Caractéristiques

La FORCE mesure les aptitudes physiques du personnage.

Le POUVOIR détermine sa résistance aux sortilèges et, dans le cas des magiciens, ses aptitudes à maîtriser la magie.

L'HABILETÉ tient compte à la fois de l'agilité du personnage et de sa présence d'esprit.

L'ENDURANCE détermine la constitution et la résistance du personnage. Les blessures subies au combat font baisser le total d'ENDURANCE. Lorsque celui-ci atteint zéro, le personnage meurt.

Terminologie

La formule x dés + y signifie que l'on jette x dés et que l'on ajoute une valeur y au résultat obtenu. Par exemple, 2 dés + 3 signifie : lancez deux dés et ajoutez 3 au résultat obtenu, ce qui donne un chiffre compris entre 5 et 15. 1 dé - 2 signifie : lancez un dé et ôtez 2 au résultat obtenu (un résultat négatif compte pour zéro), ce qui donne dans ce cas un résultat compris entre zéro et 4.

Combats

Les combats sont divisés en un certain nombre d'Assauts (d'une durée moyenne de dix secondes) au cours desquels les personnages en présence peuvent entreprendre les actions de leur choix combattre, jeter un sortilège, etc. Le personnage doté du plus haut total d'HABILETÉ agit le premier. Si les personnages en présence possèdent des totaux identiques, ils entament en même temps le combat. Plusieurs actions peuvent être envisagées en un Assaut.

Déplacement

Cette action permet au personnage de se rapprocher et d'attaquer l'ennemi ou bien de s'enfuir. Si vous choisissez de vous déplacer en cours de combat, votre adversaire peut vous frapper. Vous pouvez toutefois vous déplacer sans risques si votre total d'HABILETÉ est supérieur à celui de votre ennemi. Si, au cours d'un combat, les aventuriers décident de fuir, ils doivent tous se déplacer et ne pourront prendre la fuite qu'à l'Assaut suivant.

FEUILLE D'AVENTURE

Personnage :

Niveau :

FORCE

Total de départ :

POUVOIR

Total de départ :

HABILETÉ

Total de départ :

ENDURANCE

Total de départ :

Équipement

Arme :

Armure :

Bourse

Affrontement

Pour affronter un adversaire, le personnage doit, bien évidemment, se trouver au contact : il doit donc d'abord se déplacer. Toutefois, dans certaines circonstances, des plans montrent les positions des adversaires. Ainsi, vous pourrez parfois vous trouver directement au contact et entamer aussitôt le combat.

Parade

Si vous choisissez cette option, vous ne pouvez attaquer ; en revanche, vous devenez plus difficile à toucher. Les règles concernant la parade sont expliquées plus loin.

Tir

Cette option ne concerne que les seuls prêtres et voleurs et vos ennemis, les assassins armés de shurikens. Elle permet de décocher une flèche sur un adversaire unique. Il n'est pas nécessaire de se déplacer, le tir s'effectuant à distance. Cependant, il ne vous est plus permis de tirer sur votre adversaire dès que le combat est engagé : vous devrez attendre sa conclusion avant de choisir une autre cible.

Fuite

Vous aurez parfois la possibilité de prendre la fuite. Tous les survivants doivent alors se déplacer avant que l'expédition puisse prendre la fuite. Ensuite, les aventuriers fuient au début de l'Assaut, leurs adversaires ne peuvent donc ni les frapper ni leur jeter de sortilèges.

Concentration

Cette option ne concerne que les magiciens, elle est expliquée en détail dans la section qui leur est consacrée. Vous pouvez entreprendre une de ces actions en un Assaut. Les voleurs ont parfois la possibilité d'agir deux fois par Assaut, comme on le verra plus loin.

Lorsque vous avez choisi de combattre, l'affrontement se déroule de la manière suivante

Attaquez : pour cela, jetez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total de FORCE, le coup porte. Si le résultat est supérieur, attendez l'Assaut suivant pour procéder à un nouveau lancer.

Vous avez touché votre adversaire : dans ce cas, lancez les dés afin de

connaître le nombre de points d'ENDURANCE que votre ennemi a perdu. Si votre adversaire possède une Protection (selon le type d'armure qu'il porte), déduisez sa valeur du nombre de points qu'il perd.

Exemple : vous avez 7 en FORCE et les Dommages que vous infligez s'évaluent avec un dé. Vous affrontez un Troll qui possède 6 en FORCE et dont les Dommages s'évaluent avec un dé. Vous possédez le plus haut total d'HABILETÉ, vous frappez donc le premier. Vous jetez deux dés et obtenez un résultat de 3, ce qui est inférieur à votre total de FORCE. Vous touchez donc votre adversaire. Jetez maintenant un dé pour déterminer les Dommages que vous infligez à l'ennemi. Vous obtenez 6, mais le Troll porte une cuirasse qui lui confère une Protection de 2. Il ne perd donc que 4 points d'ENDURANCE. S'il est encore en vie (si son total d'ENDURANCE n'est pas réduit à zéro), le Troll riposte. Il jette deux dés à son tour et obtient 6, ce qui est égal à son total de FORCE. Il parvient donc à vous toucher. Il lance son dé de Dommages et obtient 1, et comme vous possédez une valeur de Protection de 2, vous ne perdez pas de points d'ENDURANCE. L'épée de votre ennemi ricoche sur votre armure de cuir. Vous pouvez lancer un nouvel Assaut.

Deux cas de figure doivent être maintenant examinés. Le premier concerne la parade. Si vous choisissez votre option, vous ne pouvez attaquer pendant l'Assaut, mais, pour vous toucher, votre adversaire doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de FORCE avec trois dés.

Le second concerne le déplacement. Si votre total d'HABILETÉ est supérieur à celui de votre adversaire et que vous vous déplaçiez avant qu'il ait entamé le combat, vous ne risquez rien. Par contre, si vous vous déplacez en cours d'affrontement, votre adversaire peut vous frapper à sa guise et, dans ce cas, son coup porte.

Armures

Vous commencez votre aventure avec une armure. Si vous êtes chevalier, vous possédez un camail (cuirasse renforcée de métal) qui vous confère une Protection de 3. Les autres classes de personnages possèdent une cuirasse qui leur confère une Protection de 2.

L'armure vous protège en cours de combat en absorbant les coups portés jusqu'à hauteur de la valeur de Protection. Si, par exemple, votre adversaire jette 2 dés + 1 de Dommages et obtient 13, vous ne subissez qu'un Dommage de 11 (13 - 2). Si, pour une raison quelconque, vous perdez votre armure, vous subissez dans ce cas la totalité des Dommages.

Il est interdit de superposer les armures. De toute manière, cela ne ferait que vous encombrer sans multiplier pour autant la Protection.

Armes

Si vous perdez votre armement en cours d'aventure, vous devez réduire votre total de FORCE et les Dommages que vous infligez de 2 points, jusqu'à ce que vous vous soyez procuré de nouvelles armes. Un chevalier de Niveau 8 possède un total de FORCE de 9 et évalue les Dommages avec 3 dés + 1. S'il vient à perdre son arme, il doit combattre à mains nues avec une FORCE de 7 et détermine les Dommages avec 3 dés - 1.



Le jeu à plusieurs

Si vous choisissez d'entreprendre seul cette quête, vous procéderez comme dans tout autre « livre dont vous êtes le héros ». Mais si vous jouez à plusieurs, l'un des participants fera office de lecteur et lira à voix haute les paragraphes. Parfois, un membre de l'équipe devra agir seul. Cette option se présentera de la manière suivante : « Si l'expédition compte un magicien, rendez-vous au... » Dans ce cas, seul le joueur concerné lira le paragraphe indiqué. Il rapportera à ses compagnons les informations qu'il découvre, sauf si certains renseignements en italique lui sont personnellement destinés : il peut alors choisir de divulguer ou non ce qu'il vient d'apprendre. Supposons que la possibilité soit donnée au prêtre de lire un ancien parchemin. Le joueur prend le livre et lit le paragraphe qui le concerne

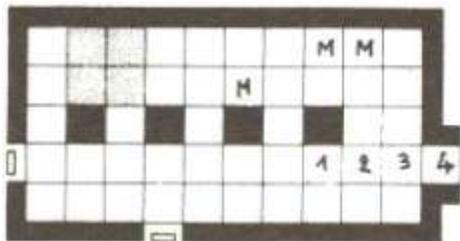
« PRÊTRE : Vous déchiffrez les anciennes runes qui recouvrent le parchemin jauni. *Elles vous apprennent que le chemin qui mène à l'Emblème de la victoire se trouve derrière la porte d'or.* Rendez-vous au **559**. »

Le joueur informe ses compagnons qu'il lit le parchemin, mais n'est pas obligé de leur fournir les informations qu'il contient.

Dans certaines circonstances, la possibilité d'agir est offerte à plusieurs personnages. Les joueurs doivent alors en discuter entre eux, et, s'ils ne parviennent pas à un accord, ils devront s'en remettre au hasard.

Rencontres

A tout moment, l'expédition doit spécifier son ordre de marche. Vous pouvez pour cela utiliser les figurines communément employées dans les Jeux de Rôles ou bien découper de petites cartes où sera notée la classe d'aventure des divers joueurs ou bien le nom qu'ils auront donné à leur personnage. Chaque joueur doit toujours connaître la place qu'il occupe dans l'expédition. L'ordre de marche peut être modifié à tout instant, sauf en cours de combat. Si l'ordre de marche est inutile pour un aventurier solitaire, il est crucial pour une expédition de plusieurs joueurs, car celui qui ouvre la marche est souvent la victime des attaques surprises ou des pièges. Si les joueurs ne parviennent pas à s'entendre sur l'ordre de marche, ils doivent adopter le suivant : le chevalier ouvre la marche, viennent ensuite le prêtre, le magicien et le voleur. Les rencontres et les combats sont presque toujours représentés sur des plans des salles ou des couloirs. Un exemple est présenté ci-dessous.



Les numéros représentent la position des aventuriers au début du combat. Les M désignent l'emplacement des monstres dans la salle.

L'affrontement avec un monstre débute lorsque le joueur se trouve sur une case adjacente. Il est interdit de se déplacer en diagonale ou de traverser une case déjà occupée par un joueur ou un monstre. Si un monstre ou un joueur trouve la mort, rayez sa position du plan ; il est alors possible de se tenir ou d'avancer à l'endroit où se trouve un cadavre. Il est interdit de se déplacer sur les cases noires (sur le plan ci-dessus, elles représentent des piliers). Les cases grises sont réservées aux monstres. Sauf indication contraire, un monstre se déplace toujours pour affronter le joueur le plus proche. Pour cela comptez le nombre de cases qui séparent le monstre du joueur. Si plusieurs joueurs se trouvent à égale distance d'un monstre, celui-ci porte son attention sur le joueur qui possède le plus faible total d'HABILETÉ. Quel que soit le nombre de cases à parcourir, le déplacement s'effectue en un Assaut.

Avant de commencer l'aventure, préparez plusieurs cartes pour les personnages ou les monstres. Il n'est pas nécessaire d'en préparer beaucoup, les joueurs ne rencontrant jamais plus de trois ou quatre monstres en même temps. Notez le total d'ENDURANCE des monstres survivants si vous décidez de prendre la fuite. Il se peut, en effet, que vous les rencontriez plus loin.

Équipement transporté

Chaque personne ne peut emporter plus de dix articles. Si, au cours de l'aventure, un personnage découvre un nouvel objet et qu'il ait atteint cette limite, il doit rayer un des objets de sa liste ou bien le remettre à l'un de ses compagnons.

Le carquois que possèdent les prêtres et les voleurs, qui contient 6 flèches, compte pour un article, qu'il soit plein ou vide ; même chose pour la bourse, qui peut contenir jusqu'à 100 Pièces d'Or.

Points d'Expérience

Le Niveau reflète l'expérience et la maîtrise du personnage. Si vous sortez vainqueur du Château de la Nuit Éternelle, des points d'Expérience seront répartis entre les survivants. De même, au cours de l'aventure, il pourra être accordé des bonus (ou des pénalités) qui sont mis en compte à la fin de l'aventure. Ces points d'Expérience permettent au joueur de passer au Niveau supérieur. Les points d'Expérience à chaque Niveau sont les suivants :

NIVEAU	Points d'Expérience
4	750-999
5	1 000-1 249
6	1 250-1 499
7	1 500-1 749
8	1 750-1 999
9	2 000-2 249
10	2 250-2 499
11	2 500-2 749
12	2 750-2 999
13	3 000-3 249
14	3 250-3 499
15	3 500-3 749
16	3 750-3 999
17	4 000-4 249
18	4 250-4 499
19	4 500-4 999
20	5 000

Vous commencez cette aventure avec les points d'Expérience que requiert votre Niveau. Si vous décidez de vous lancer seul dans cette quête avec un Niveau 16 et que vous sortez vainqueur, il vous sera alloué un bonus de 1 000 points d'Expérience qui vous permettra d'atteindre le Niveau 19. Si vous formez une équipe de quatre joueurs de Niveau 5, chaque personnage, en cas de victoire, accédera au Niveau 6. 20 est le Niveau maximal.

Si vous sortez vainqueur de cette épreuve, conservez votre *Feuille d'aventure*; votre personnage pourra alors se lancer dans une nouvelle quête de la série L'Épée de Légende qui vous entraînera dans l'univers mystérieux du Shéol.

La mort

Si vous tentez cette mission en solitaire et que votre personnage y trouve la mort, forgez-vous un nouveau personnage... et recommencez !

Si un membre de l'expédition se fait tuer en cours d'aventure, ses compagnons poursuivent la quête l'équipe est affaiblie, mais garde des chances de réussir. Le personnage éliminé n'est pas pour autant exclu de la partie : il peut, s'il le désire, jouer le rôle des monstres et lancer des dés, modifier la tactique des monstres (sans pour autant leur inventer de nouveaux pouvoirs) et, de cette manière, donner du fil à retordre à ses anciens compagnons !

L'Équipe-Solo

lorsque vous vous serez familiarisé avec les règles, il sera possible de tenter l'aventure en Équipe-Solo. Dans cette éventualité, le joueur unique n'invente pas un seul personnage, mais dirige les quatre membres de l'expédition ! Ce système requiert une parfaite connaissance des règles. Il est aussi permis de jouer à deux, chaque joueur tenant le rôle de deux personnages. Bien entendu, les personnages restent de Niveau 4, il serait trop facile de former une équipe composée d'aventuriers de Niveau 16 !

Les personnages

Le joueur ne doit prendre connaissance que des informations qui concernent son personnage. Bien entendu, si vous optez pour l'Équipe-Solo, il vous faut connaître les pouvoirs de chaque type d'aventurier.

Le chevalier

Vous êtes un redoutable combattant, rompu depuis votre plus jeune âge au maniement des armes. Votre total de FORCE est donc supérieur à celui des autres classes d'aventure de Niveau équivalent et les coups que vous portez infligent plus de dommages. Vous êtes paré d'un camail qui vous assure une Protection de 3. Tous ces atouts vous confèrent une réelle supériorité au combat, mais il ne faut pas pour autant vous croire invulnérable : vous êtes sans défense face à la magie. Qui plus est, vous êtes issu d'une haute lignée et ne pouvez déroger aux règles de la chevalerie. Vous devez en toute circonstance obéir au code de l'honneur et tout acte de félonie risque d'entraîner une perte de points d'Expérience.

Niveau 5

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 30

Dommages : 2 dés + 1

Niveau 6

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 36

Dommages : 2 dés + 2

Niveau 7

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 42

Dommages : 3 dés

Niveau 8

FORCE : 8, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 48

Dommages : 3 dés + 1

Niveau 9

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 54

Dommages : 3 dés + 2

Niveau 10

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 60

Dommages : 4 dés

Niveau 11

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 66

Dommages : 4 dés + 1

Niveau 12

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 72

Dommages : 4 dés + 2

Niveau 13

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 78

Dommages : 5 dés

Niveau 14

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 84

Dommages : 5 dés + 1

Niveau 15

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 90

Dommages : 5 dés + 2

Niveau 16

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 96

Dommages : 6 dés

Niveau 17

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 8, ENDURANCE: [102](#)

Dommages : 6 dés + 1

Niveau 18

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ: 8, ENDURANCE : [108](#)

Dommages : 6 dés + 2

Niveau 19

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 8, ENDURANCE: [114](#)

Dommages : 7 dés

Niveau 20

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : [120](#)

Dommages : 7 dés + 1

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Si vous forgez un nouveau personnage, vous commencez votre quête avec une épée, un camail (valeur de Protection 3) et une bourse.

La bourse contient 35 Pièces d'Or au Niveau 5, 45 au Niveau 7, 70 au Niveau 10 et [140](#) Pièces d'Or au Niveau 20.

Le voleur

Certains aventuriers sont loyaux, honnêtes et droits. Ce n'est pas votre cas ! Vous êtes un truand, charmant, certes, mais un truand quand même. Vous vivez d'expédients et, si le besoin s'en fait sentir, vous n'hésitez pas à frapper vos ennemis dans le dos. La fourberie et la ruse sont vos armes de prédilection. Mais vous n'êtes pas un lâche pour autant et vous vous montrez un adversaire farouche. Le chevalier mis à part, vous êtes peut-être le meilleur combattant de toute l'expédition.

Niveau 5

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 30

Dommages : 2 dés

Niveau 6

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 36

Dommages : 2 dés + 1

Niveau 7

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 42

Dommages : 2 dés + 2

Niveau 8

FORCE : 8, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 48

Dommages : 3 dés

Niveau 9

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 54

Dommages : 3 dés + 1

Niveau 10

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 60

Dommages : 3 dés + 2

Niveau 11

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 66

Dommages : 4 dés

Niveau 12

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 72

Dommages : 4 dés + 1

Niveau 13

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 78

Dommages : 4 dés + 2

Niveau 14

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 84

Dommages : 5 dés

Niveau 15

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 90

Dommages : 5 dés + 1

Niveau 16

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 96

Dommages : 5 dés + 2

Niveau 17

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 102

Dommages : 6 dés

Niveau 18

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 108

Dommages : 6 dés + 1

Niveau 19

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 114

Dommages : 6 dés + 2

Niveau 20

FORCE : 10, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 11, ENDURANCE : 120

Dommages : 7 dés

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Si vous forgez un nouveau personnage, vous commencez votre quête avec une épée, une cuirasse (valeur de Protection 2) une bourse, un arc et des flèches. La bourse contient 35 Pièces d'Or au Niveau 5, 45 au Niveau 7, 70 au Niveau 10 et 140 Pièces d'Or au Niveau 20. Votre carquois contient 6 flèches. Vous disposez en outre des capacités suivantes :

Esquive

Votre agilité et votre souplesse vous ont rendu maître dans l'art de l'esquive. Chaque fois qu'un adversaire tente de vous frapper, il doit jeter 2 dés + 1 au lieu des deux dés habituels.

Tir

Tant que vous possédez votre arc et vos flèches, vous pouvez choisir le tir lors des combats. Pour cela, vous n'avez pas besoin de vous trouver dans une case adjacente à celle de l'ennemi pour l'atteindre. Pour le toucher, vous devez

obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ avec deux dés. Quel que soit votre Niveau, les flèches n'infligent qu'un Dommage de 1 dé (moins la Protection).

Vivacité

Lors d'un affrontement, vous pouvez tenter deux actions dans le même Assaut (mais *une* seule fois par combat). La première action est entreprise au début de l'Assaut, en fonction de votre total d'HABILETÉ. *Vous* pouvez agir une deuxième fois, en fin d'Assaut, lorsque votre adversaire a épuisé ses possibilités d'action (ce qui vous permet de fuir sans risques en cours d'affrontement).

Le prêtre

Vous êtes originaire de l'Ile de Kaxos, où vous avez vécu de longues années sous la férule des prêtres de l'Illumination. Un entraînement constant et rigoureux a aiguisé vos forces physiques et mentales et, finalement, vous avez été initié aux voies de la sagesse.

Niveau 5

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILETÉ : 7, ENDURANCE : 25

Dommages : 2 dés

Niveau 6

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILETÉ : 7, ENDURANCE : 30

Dommages : 2 dés + 1

Niveau 7

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILETÉ : 7, ENDURANCE : 35

Dommages : 2 dés + 2

Niveau 8

FORCE : 8, POUVOIR : 8, HABILETÉ : 7, ENDURANCE : 40

Dommages : 3 dés

Niveau 9

FORCE : 8, POUVOIR : 8, HABILETÉ : 7, ENDURANCE : 45

Dommages : 3 dés + 1

Niveau 10

FORCE : 8, POUVOIR : 8, HABILETÉ : 7, ENDURANCE : 50

Dommages : 3 dés + 2

Niveau 11

FORCE : 8, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 55

Dommages : 4 dés

Niveau 12

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 60

Dommages : 4 dés + 1

Niveau 13

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 65

Dommages : 4 dés + 2

Niveau 14

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 70

Dommages : 5 dés

Niveau 15

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 75

Dommages : 5 dés + 1

Niveau 16

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 80

Dommages : 5 dés + 2

Niveau 17

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 85

Dommages : 6 dés

Niveau 18

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 90

Dommages : 6 dés + 1

Niveau 19

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 95

Dommages : 6 dés + 2

Niveau 20

FORCE: 10, POUVOIR: 10, HABILITÉ: 10, ENDURANCE: 100

Dommages : 7 dés

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Si vous vous forgez un nouveau personnage, vous commencez votre quête avec un bâton, une cuirasse (valeur de protection 2), une bourse, un arc et des flèches. La bourse contient 35 Pièces d'Or au Niveau 5, 45 au Niveau 7, 70 au Niveau 10 et 140 Pièces d'Or au Niveau 20. Le carquois contient 6 flèches. N'oubliez pas de les rayer de la liste après usage. Vous disposez en outre des capacités suivantes :

Tir

Tant que vous possédez votre arc et vos flèches vous pouvez choisir l'option tir lors des combats. Pour cela, vous n'avez pas besoin de vous trouver dans une case adjacente à celle de l'ennemi pour l'atteindre. Pour le toucher, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ avec deux dés. Quel que soit votre Niveau, les flèches n'infligent qu'un Dommage de 1 dé à la cible touchée (moins sa Protection).

Maîtrise du Bâton

Une longue pratique des arts martiaux associée à une parfaite connaissance de l'organisme humain vous permet de toucher l'ennemi à ses points faibles. Lorsque vous combattez avec votre bâton et que vous frappez votre adversaire, il vous est possible de déterminer votre coup avec trois dés au lieu des deux dés habituellement requis. Cela augmente la difficulté, mais si le coup porte, vous infligez à votre adversaire 1 dé de Dommages supplémentaires et vous parvenez à le déséquilibrer, et un ennemi à terre ne peut réagir avant la fin de l'Assaut suivant.

Soins

Vous pouvez utiliser ce pouvoir psychique à tout moment, sauf au combat. Pour prodiguer des soins, vous devez avant tout déterminer le nombre de points d'ENDURANCE que vous allez dépenser à cet effet. Otez ces points de votre total d'ENDURANCE et jetez 1 dé - 2. Multipliez le résultat par le nombre de point d'ENDURANCE dépensés, afin de connaître le total d'Énergie Curative - sous forme de points d'ENDURANCE - que vous avez rassemblés. Ces points peuvent ensuite être distribués entre les membres de l'expédition, vous y compris.

Exemple : Alric le prêtre décide de prodiguer des Soins et y consacre 5 points d'ENDURANCE. Il jette 1 dé - 2 et obtient 4. Il multiplie les 5 points qu'il a consacrés par 2 (4 - 2) et rassemble ainsi 10 points d'ENDURANCE. Il peut donc récupérer ses 5 points d'ENDURANCE et distribuer les 5 points restants à ses compagnons.

Les résultats négatifs comptent pour zéro. Cette pratique comporte des risques puisque vous pouvez dépenser des points sans rien avoir en retour.

Vous serez averti lorsque vous pourrez recourir à d'autres pouvoirs psychiques.

Perceptions extrasensorielles

Possibilité de connaître les pensées d'autrui.

Clairvoyance

Cette faculté permet de voir à travers les tentures un épais brouillard ou de l'eau trouble. Elle ne s'étend pas aux matériaux durs tels que la pierre ou le métal.

Lévitiation

Vous pouvez vous élever à la verticale dans les airs.

Exorcisme

Ce pouvoir permet de repousser les Fantômes ou les Morts Vivants en neutralisant l'énergie surnaturelle qui les anime.

Le magicien

Vous tirez vos pouvoirs de pratiques occultes et vous maîtrisez les forces surnaturelles qui vous entourent. Vous pouvez combattre à l'épée, mais l'essentiel de votre puissance réside dans la maîtrise de sortilèges.

Niveau 5

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE: 25

Dommages : 1 dé + 2

Niveau 6

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE: 30

Dommages : 1 dé + 3

Niveau 7

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE: 35

Dommages : 2 dés + 1

Niveau 8

FORCE : 7, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 7, ENDURANCE: 40

Dommages : 2 dés + 2

Niveau 9

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 7, ENDURANCE: 45

Dommages : 2 dés + 3

Niveau 10

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 7, ENDURANCE: 50

Dommmages : 3 dés

Niveau 11

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 7, ENDURANCE: 55

Dommmages : 3 dés + 1

Niveau 12

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE. 60

Dommmages : 3 dés + 2

Niveau 13

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 65

Dommmages : 3 dés + 3

Niveau 14

FORCE : 8, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 70

Dommmages : 4 dés

Niveau 15

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 75

Dommmages : 4 dés + 1

Niveau 16

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 80

Dommmages : 4 dés + 2

Niveau 17

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ 8, ENDURANCE : 85

Dommmages : 4 dés + 3

Niveau 18

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 90

Dommmages : 5 dés

Niveau 19

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 95

Dommmages : 5 dés + 1

Niveau 20

FORCE: 9, POUVOIR: 11, HABILITÉ: 9, ENDURANCE: 100

Dommmages : 5 dés + 2

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Si vous vous forgez un nouveau personnage, vous commencez votre quête avec une épée, une armure d'argent (valeur de Protection 2) et une bourse. La bourse contient 35 Pièces d'Or au Niveau 5, 45 au Niveau 7, 70 au Niveau 10 et 140 Pièces d'Or au Niveau 20. La liste de vos

capacités est beaucoup plus longue que celle de vos compagnons. Cela est dû au nombre important de sortilèges que vous maîtrisez. Lisez ce qui va suivre avec attention.

1. La concentration qu'exige un sortilège dure un Assaut. Vous pouvez vous concentrer à tout instant, même au combat, mais vous êtes alors totalement vulnérable pendant un Assaut. Un sortilège invoqué se garde en mémoire sans effort. Vous pouvez de cette manière avoir en tête plusieurs sortilèges prêts à l'usage.

Toutefois, le sortilège que vous gardez en mémoire réduit votre total de POUVOIR de 1 point, jusqu'à ce que vous l'ayez lancé. Si vous gardez en permanence plusieurs sortilèges, votre total de POUVOIR est réduit d'autant, ce qui vous rend vulnérable aux attaques psychiques.

2. Le lancer d'un sortilège prend un Assaut, mais cette tentative n'est pas toujours couronnée de succès : pour réussir son lancer, le magicien doit obtenir avec deux dés un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR, le Niveau de complexité du sortilège est ajouté au résultat du jet de dés. Si vous manquez ce lancer, vous pouvez encore tenter votre chance à l'Assaut suivant. Cette fois, la tâche est plus aisée, puisque vous ôtez 1 point au Niveau de complexité. Si vous échouez une fois encore, vous ôtez 2 points à l'Assaut suivant. Si, pour une raison quelconque, le lancer du sortilège est interrompu (le magicien est frappé ou doit se déplacer), le processus doit être entièrement repris.

Exemple : Ragnarok le magicien possède un total de POUVOIR de 9. Il garde constamment en mémoire deux sortilèges, ce qui réduit son total de POUVOIR à 7. Au détour d'un couloir, Ragnarok se heurte à trois Hobgobelins. Aussitôt, il décide de lancer un Météore. La complexité de ce sortilège est de Niveau 3. Pour réussir, Ragnarok doit obtenir 7 ou moins avec 2 dés + 4. Il échoue mais recommence à l'Assaut suivant, cette fois-ci avec 2 dés + 3. Il échoue encore mais, au troisième Assaut, avec 2 dés + 2, il obtient enfin un résultat inférieur à 7. Une boule d'énergie incandescente jaillit de ses doigts et explose au milieu de ses adversaires. Heureusement pour Ragnarok, les Hobgobelins ont trop attendu avant de s'élancer à l'attaque car, s'il avait dû combattre, cela aurait interrompu le processus et l'aurait obligé à relancer 2 dés + 4 à l'Assaut suivant. Vous disposez des sortilèges suivants :

Miasmes (Niveau 1)

Un brouillard toxique recouvre tous les adversaires et inflige à chacun la perte

de 1 point d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection). Il s'agit d'un sortilège d'attaque.

Hurlement (Niveau 1)

Ce sortilège mental ne peut affecter qu'une seule cible. Le cri du magicien trouble l'adversaire qui procède à ses jets de coups ou à ses jets de tir avec trois dés au lieu de deux pendant quatre Assauts.

Foudre Blanche (Niveau 1)

Ce sortilège d'attaque frappe un seul adversaire et provoque la perte de 2 dés + 2 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

Blessure (Niveau 2)

Ce sortilège d'attaque frappe un seul adversaire et provoque la perte de 3 dés + 3 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

Puissance (Niveau 2)

Ce sortilège augmente votre FORCE de 2 points et permet d'ajouter 2 points aux Dommages que vous infligez *ou bien* d'augmenter de 1 point le total de FORCE de tous vos compagnons (vous compris) et d'ajouter 1 point à leur jet de Dommages. Les effets durent quatre Assauts.

Téléportation (Niveau 2)

Lorsque vous désirez rompre le combat, ce sortilège téléporte tous les membres de l'expédition vers la plus proche sortie, permettant de fuir dès l'Assaut suivant.

Souffle Mortel (Niveau 2)

Ce sortilège mental provoque la perte de 2 points d'ENDURANCE chez tous les adversaires qui n'auront su y résister. Dans ce cas, la Protection est inopérante.

Vampire (Niveau 3)

Ce sortilège mental n'affecte qu'un seul adversaire, qui, s'il ne peut y résister, perd 4 dés d'ENDURANCE. De surcroît, le magicien récupère la moitié des points d'ENDURANCE perdus par la victime (arrondis au chiffre inférieur). Bien entendu, votre total d'ENDURANCE ne peut excéder son total de départ.

Méteore (Niveau 4)

Ce sortilège d'attaque provoque la perte de 2 dés + 2 points d'ENDURANCE chez tous les adversaires (moins leur valeur de Protection).

Main du Diable (Niveau 4)

Ce sortilège mental opère par imposition de la main. Il est donc nécessaire d'être en contact avec l'adversaire, qui perd 7 dés d'ENDURANCE s'il ne peut résister. S'il résiste, il ne perd que 2 dés d'ENDURANCE.

Foudre Noire (Niveau 5)

Ce sortilège d'attaque puissant frappe un seul adversaire et provoque la perte de 7 dés + 7 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

Asservissement (Niveau 5)

Ce sortilège mental permet de contrôler l'esprit d'un seul adversaire qui, s'il ne peut y résister, demeure immobile et, si vous n'êtes pas en combat, doit répondre à vos questions. Le magicien peut lui ordonner de combattre ses anciens compagnons d'armes. Jetez alors un dé : avec un résultat de 6, l'adversaire reprend ses esprits et attaque à nouveau. Ce sortilège opère tant que vous demeurez à proximité. Lorsque vous quittez la pièce où se trouve la victime, la malheureuse meurt aussitôt.

Vous disposez de surcroît d'un certain nombre de sortilèges qui ne sont pas de nature offensive :

L'Appel du Faltyn

Une petite créature surnaturelle apparaît pour vous servir pendant un temps.

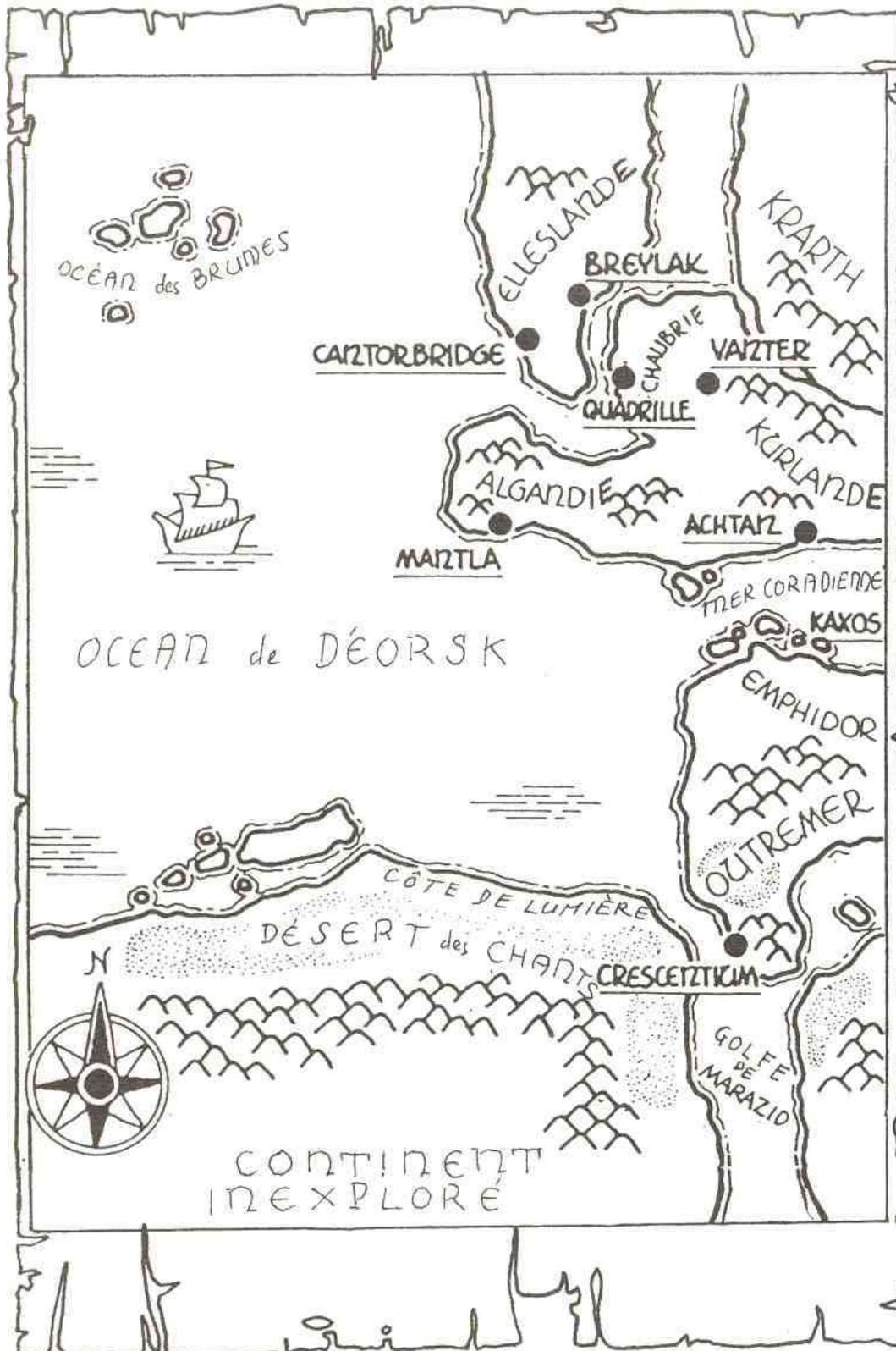
Oracle

Ce sortilège permet d'avoir un aperçu du futur.

Détection de la Magie

Elle permet d'avoir conscience des forces surnaturelles mises en couvre alentour.

Le recours à ces sortilèges ne nécessite pas de jet de dés particulier.



1

Fatima vous conduit dans un pavillon et vous fait apporter de la nourriture et des rafraîchissements. Vous parvenez à retrouver votre calme. Le soleil brille haut dans le ciel et la rosée qui s'évapore parfume l'air de senteurs exotiques. Mais la sérénité de ce jardin idyllique ne vous fait pas oublier pour autant l'urgence de votre quête. Fatima remarque votre impatience et ordonne à ses serviteurs de vous présenter un assortiment d'armes et d'armures. Les joueurs qui le désirent peuvent ainsi compléter leur équipement. «J'ai un présent pour vous, dit-elle en vous remettant une petite jarre remplie d'une huile odorante. Cet onguent possède des vertus curatives. » Elle badigeonne les plaies de ceux qui ont subi des blessures et elles disparaissent instantanément. L'ENDURANCE de chacun retrouve son total de départ. La jarre contient encore assez d'onguent pour dix applications et chacune d'elles permet de récupérer 21 dés d'ENDURANCE. Notez la Jarre sur votre *Feuille d'Aventure*. « Il est temps de partir, maintenant », dit Fatima. Rendez-vous au [127](#).

2

CHEVALIER : Si vous avez perdu plus de la moitié de votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [372](#). Sinon, rendez-vous au [159](#).

3

L'amulette d'or que la Chauve-Souris a dû trouver dans la tour est une croix d'Osiris. Elle a la forme d'un T surmonté d'un cercle. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* avec le numéro **25**. Rendez-vous à ce paragraphe si vous décidez de la porter autour du cou, mais n'oubliez pas, ce faisant, de noter le numéro du paragraphe que vous quittez. Le coffre s'est ouvert pendant la bataille et vous y découvrez les objets suivants :

Une armure de plates en argent (Protection 5) suffisamment légère pour être portée par un magicien sans que cela nuise à ses sortilèges.

Deux cottes de mailles magiques (Protection 4). Une cuirasse magique (Protection 3) pouvant être portée par un magicien.

Deux haches magiques qui ne confèrent aucun bonus de FORCE, mais infligent 1 dé supplémentaire de Dommages.

Un arc magique : les flèches lancées par cet arc infligent 1 dé + 4 points de Dommages.

Vous trouvez aussi 500 Pièces d'Or. « Prenez ce que vous voulez, dit le voyageur, mais faites vite. Nous avons perdu assez de temps... » Rendez-vous au [515](#).

4

Avant de poursuivre, n'avez-vous pas remarqué certaines choses suspectes concernant le Shéol ou les personnes que vous y avez rencontrées ? Concertez-vous et notez vos réflexions sur une feuille avant de vous rendre au [556](#).

5

VOLEUR : Vous avez commis une grave erreur de jugement. Tobias est trop fier pour admettre qu'il a été trompé. « Ne me prenez pas pour un imbécile, grogne-t-il. Je vois clair dans votre jeu. Vous pensiez que j'allais vous aider dans vos plans démoniaques... Gardes, arrêtez-les ! » Rendez-vous au [550](#).

6

Les créatures se liquéfient et se transforment en gelée nauséabonde. Les villageois se rassemblent autour de vous. Ils ont retrouvé une certaine vigueur et certains vont même jusqu'à sourire. Regardez ce que vous avez fait, dit le voyageur avec une moue dégoûtée, vous leur avez redonné espoir. Il n'y a rien de pire en ce lieu. Leurs prochaines souffrances leur paraîtront plus atroces. Venez maintenant, nous avons perdu assez de temps. » Si vous avez le code « Tabula », rendez-vous au [467](#). Sinon, rendez-vous au [428](#).



7

Vous vous rendez chez un marchand du port afin de vendre quelques objets. L'homme examine la marchandise avec un regard critique et vous fait une offre définitive :

Une armure magique	200 Pièces d'Or		
Une arme magique	100 Pièces d'Or		
Une épée du Crescentium	8 Pièces d'Or		
Une épée ordinaire	5 pièces d'Or		
Une armure de plates ou une cotte de mailles	15 Pièces d'Or		
Un camail	8 Pièces d'Or		
Une cuirasse	5	Pièces	d'Or
Une armure d'argent	12	Pièces	d'Or
Un arc	4	pièces	d'Or
Une orbe magique	40	Pièces	d'Or
La broche de rubis d'Iblis	32	Pièces	d'Or
Un onguent de soins	10 Pièces d'Or	la dose	

Après avoir terminé les négociations, vous pouvez visiter sa boutique, à la recherche d'objets nécessaires à votre voyage (rendez-vous au [136](#)) ou bien prendre congé (rendez-vous au [474](#)).

8

Vous replacez les yeux joyaux dans votre sac, mettant fin à ces visions d'horreur. Pendant ce temps, Puldro court parmi ses hommes et tente de leur faire entendre raison. Hélas, ses imprécations se perdent dans le vide! Si vous jugez préférable de retourner au navire avant la tombée de la nuit, rendez-vous au [75](#). Si vous voulez explorer l'île, rendez-vous au [77](#).

9

Puldro s'immobilise et pousse un râle étouffé, tandis qu'une longue queue de serpent apparaît à la place de sa langue ! « Voilà qui est mieux ! dit lentement Circé. De la même manière, j'ai transformé les hommes d'Ulixès en cochons. » « Tu les a pourtant libérés ensuite », répondez-vous. Circé laisse échapper un rire amusé. « Ulixès me l'a demandé, mais lui ne connaissait pas la peur. Ne vous croyez pas ses égaux, je saurai vite vous prouver le contraire... » Rendez-vous au [343](#).

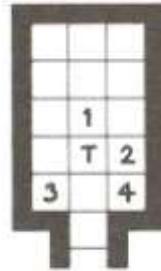
10

Tangbrand s'élançait à l'attaque en hurlant.

TANGBRAND (Protection 2, Dommages 4 dés)

FORCE : 9 HABILITÉ : 1

POUVOIR : 7 ENDURANCE : 48



Si vous fuyez sur le pont, rendez-vous au [553](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [181](#) si le voleur est encore en vie, mais rendez-vous au [444](#) s'il a trouvé la mort au cours de l'affrontement.

11

Il pousse un cri de douleur ! Celui-ci est le véritable Icon. Les autres ne sont que des doubles. Rendez-vous au [349](#).

12

En fin de journée, la vigie signale un autre navire. « C'est incroyable, s'étonne Silthor. Bientôt, la mer deviendra aussi encombrée que les avenues de Ferromaine. Je ne sais trop que penser. Devons-nous l'éviter ? » Vous ne répondez pas tout de suite. Le navire est maintenant assez proche pour que vous puissiez l'examiner en détail. C'est un somptueux drakkar aux flancs ornés de boucliers d'or. La figure de proue sculptée dans un bois rouge rehaussé à la feuille d'or représente une sirène aux formes généreuses. La voile blanche est marquée des lettres EN, sigle d'Entasius le Magicien ! « Approchons-nous », dites-vous à Silthor. Rendez-vous au [334](#).

13

CHEVALIER : Vous empoignez les chaînes qui emprisonnent le magicien et vous tirez de toutes vos forces. Les maillons se tendent. L'un d'eux est sur le point de lâcher... Lancez deux dés. Ajoutez 1 au résultat si votre Niveau est compris entre 7 et 9, 2 si votre Niveau est supérieur ou égal à 10. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [413](#). Si le résultat est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [249](#).

14

« L'autel vous permet d'appeler les âmes qui résident dans le Shéol. Peut-être désirez-vous contacter un ami disparu ou toute autre personne pouvant aider dans cette quête. Tout cela est possible... » Rendez-vous au [222](#).

15

VOLEUR : Mû par une soudaine inspiration, vous vous emparez de votre harpe et vous entamez une ballade aux accents joyeux, chantant les beaux jours et le soleil. Au son de votre chanson, les Goules effrayées se replient dans leur tumulus, renouvelant leurs plaintes tandis que vous vous éloignez. Rendez-vous au [111](#).

16

« Il y a bien longtemps que nous n'avons rien ajouté à notre trésor », déclare soudain la Chauve-Souris Cornue en caressant le coffre du regard. « Eh oui ! soupire le Chien Blanc. Les vivants ne viennent plus explorer le Royaume des Morts. Le temps des héros est révolu, et les âmes qui nous parviennent ne transportent rien. » La Chauve-Souris secoue la tête. « Ce coffre est un peu mon enfant, dit-elle. Il doit être triste de demeurer ainsi fermé. » Le Chien approuve. « Si tu n'étais pas là, l'existence paraîtrait bien morose. » Si vous quittez votre cachette, rendez-vous au [146](#). Si vous rebroussez chemin pour explorer la tour, rendez-vous au [475](#). Si vous voulez reprendre votre route vers les montagnes, rendez-vous au [515](#).

17

MAGICIEN : Quel sortilège allez-vous employer? L'Appel du Faltyn (rendez-vous au [51](#)), la Foudre Noire (rendez-vous au [99](#)), l'Asservissement (rendez-vous au [138](#)) ou le sortilège du Vampire (rendez-vous au [266](#)) ?

18

VOLEUR : Vous dépouillez le capitaine de ses vêtements et vous prenez son apparence grâce à un rapide maquillage. Heureusement, la nuit est tombée quand vous remontez sur le pont. « Tangbrand est devenu fou en voyant le trésor, lancez-vous en imitant parfaitement l'accent et les attitudes de Trancier. Il a tué l'étranger. Je reviens à bord. » Les matelots vous hissent sur le *Perséphone*. « Devons nous aller chercher le trésor, capitaine ? » demande le quartier-maître en vous scrutant dans la pénombre. « Inutile, répondez-vous. Ce n'était que de la pacotille sans valeur. Mettez la barre au nord, nous allons partir à la recherche de l'Ile d'Entasius. » Si vous avez des compagnons, vous les faites monter à bord de la *Perséphone*. Rendez-vous au [67](#).

19

Vous arrivez devant une autre porte, sur le mur de droite. Si le prêtre désire user de clairvoyance, rendez-vous au [453](#). Sinon, vous pouvez ouvrir cette porte (rendez-vous au [107](#)) ou bien poursuivre votre progression dans le couloir (rendez-vous au [385](#)).

20

Notez le mot « Drapeau » sur votre *Feuille d'Aventure*. Lokven vous conduit à l'entrepont, dans le dortoir des matelots, et vous désigne votre place. « Utilisez ce baquet si vous avez le mal de mer », vous dit-il. Vous l'entendez à peine, toute votre attention fixée sur l'énorme rat blotti dans un coin. Manifestement, l'animal ne s'effraie pas de votre présence. « Vous n'avez pas de chat sur ce navire ? » demandez-vous. « Nous en avons un, répond Lokven, mais les rats l'ont mangé... Ah, j'allais oublier ! Le capitaine vous invite à le rejoindre ce soir dans sa cabine. Peut-être va-t-il vous entretenir de notre destination. Il ne m'en a rien dit, en tout cas... » Si vous avez acheté les quatre épées au frère de l'aubergiste, rendez-vous au [302](#). Si vous lui avez acheté le torque de la Volonté Suprême, rendez-vous au [294](#). Si vous n'avez fait aucun achat, rendez-vous au [170](#).

21

Pendant un instant, vous vous tournez vers le voyageur, mais Caron en profite pour disparaître. « Il n'est pas utile de traverser, déclare le voyageur. Le Styx prend sa source dans les Monts de la Désolation, et c'est là notre destination. » Rendez-vous au [515](#).

22

Vous allez déposer vos armes sur le râtelier près de la porte. L'intendant vous gratifie d'un large sourire. « Soyez les bienvenus, vous qui respectez nos coutumes, dit-il. Avancez sans crainte, Angvar vous souhaite la bienvenue parmi son peuple. » Rendez-vous au [495](#).

23

Si vous désirez obtenir davantage d'informations sur Entasius, rendez-vous au [522](#). Si vous voulez des informations concernant le Shéol, rendez-vous au [519](#). Si vous voulez en savoir plus sur la Mort elle-même, rendez-vous au [429](#).

24

Vous vous téléportez mais, ce faisant, vous expérimentez pour la première fois une curieuse sensation. Circé avait prévu votre réaction et elle a développé un contre-sortilège : vous vous matérialisez dans une cage d'acier, interdisant toute nouvelle téléportation. Circé s'avance à pas lents, savourant sa victoire. D'un geste, elle fait apparaître une escouade d'Hommes-Crapauds, armés de lances barbelées. « Ces lances sont empoisonnées, dit Circé. Capitulez ou vous mourrez... » Si vous possédez la cloche de fer, rendez-vous au [498](#). Si vous préférez déposer les armes, rendez-vous au [511](#). Si vous refusez de vous soumettre, les Hommes-Crapauds vous empalent sur leurs lances et vous mourez.

25

Assurez-vous d'avoir noté le numéro de paragraphe d'où vous venez. La croix d'Osiris est un symbole de vie et l'unique source de pouvoir vital dans cet univers. Si un membre du groupe porte cette croix, tous ses compagnons sont sous la protection de l'amulette. A partir de cet instant, les blessures que vous pouvez subir sont réduites de moitié (arrondir au chiffre supérieur). Retournez au paragraphe d'où vous venez.

26

Vous vous rendez à la Guilde des marchands coradiens afin de vendre quelques parcelles des terres que vous possédez en Chaubrie. Les financiers examinent vos titres de propriété d'un air soupçonneux, mais ils finissent par se convaincre de la validité de ces documents. Vous possédez un domaine gigantesque, comprenant plusieurs vignobles renommés. « Je te donne 1 000 Pièces d'Or pour tes vignes en province d'Amargue, propose un vieux banquier.



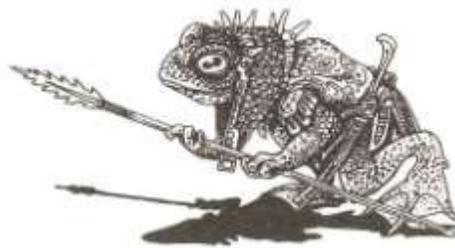
26 *Les financiers coradiens examinent vos titres de propriété d'un air soupçonneux.*

» Un jeune négociant s'interpose : « Ne te laisse pas voler par ce vieux filou, dit-il. Moi, je t'en offre 2 000 Pièces d'Or. » « Qu'importe l'âge du voleur, soupirez-vous. 2 000 Pièces d'Or représentent à peine le dixième de la valeur réelle de ce terrain, mais je suis pressé. » Vous prenez l'argent sous forme de cinquante bijoux valant chacun 40 Pièces d'Or (la bourse qui les contient compte comme un objet). De retour vers le port, vous passez devant l'échoppe d'un fournisseur d'articles de voyage. Si vous désirez entrer, rendez-vous au [136](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

27

Ce qui suit ne concerne que les survivants.

Sous l'emprise de l'orbe, vos compagnons s'enfuient en hurlant et se jettent du haut de la falaise ! Vous accourez mais, hélas, il est trop tard ! Vous ne pouvez que contempler leurs cadavres écartelés sur les rochers en contrebas. Cette vision sinistre vous arrache un frisson et, d'instinct, vous vous emmitouflez dans votre cape. Rendez-vous au [273](#).



28

Si vous n'avez pas encore récupéré l'Épée de Légende, vous la trouvez en fouillant Icon. Rendez-vous au [194](#) pour reconnaître ses pouvoirs, mais n'oubliez pas de noter le numéro de ce paragraphe. Rendez-vous au [493](#).

29

Un matelot sort une flûte et entame une mélodie aux accents mélancoliques. A ses côtés, un vieux matelot à la barbe grise chante d'une voix grave :

Immenses sont les ténèbres derrière eux
Le souffle de la tempête gémit dans la mâture.
La mer sombre a ouvert ses tombeaux de corail
Aux matelots perdus dont l'âme s'est noyée...

L'équipage reprend en un choeur lancinant, tandis qu'Achérus pousse vers vous des verres remplis d'alcool. « Temps anciens, temps passés et la caresse chaude du vent est perdue à jamais. » L'étrange malaise vous reprend. Allez-vous boire avec eux (rendez-vous au [433](#)) ou bien explorer la cale (rendez-vous au [247](#)) ?

30

Les quatre premiers tumulus ne contiennent rien d'autre que des haillons et quelques jarres de vinaigre. Vous pouvez les prendre, si vous voulez. Le cinquième, en revanche, renferme un long bâton de cuivre et dans le sixième, vous découvrez un bouclier à la surface polie comme un miroir, le même qu'utilisa Persée contre la Gorgone. Vous pénétrez dans le septième tumulus, dans l'espoir d'y trouver un trésor mais, hélas, il ne renferme qu'une cassette remplie d'Oboles de cuivre, l'ancienne monnaie d'Emphidor ! L'encombrement de ces pièces est le même que celui des Pièces d'Or. Vous remontez à la surface et vous allez regarder de plus près les armures des Goules. Ce sont des armures emphidoriennes en argent, conférant une Protection de 2. Vous prenez ce qui vous convient avant de repartir à la suite des empreintes fumantes. Rendez-vous au [111](#).

31

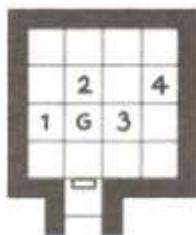
« Rends-nous 100 Pièces d'Or, dites-vous à Silthor. Nous avons payé pour toute la traversée et nous te laissons libre à mi-chemin. » Silthor se tapote la joue en ricanant. « Pas question, réplique-t-il. Nous avons conclu un accord. C'est vous qui le brisez en changeant de navire. Ce qui est payé est payé... » Si le magicien désire intervenir, rendez-vous au [473](#). Si le voleur veut agir, rendez-vous au [396](#). Si vous voulez le forcer à vous remettre l'argent, rendez-vous au [255](#). Si vous préférez renoncer et monter à bord de l'autre navire, rendez-vous au [492](#).

32

Au sommet des marches, vous arrivez devant une arche s'ouvrant sur une salle baignée de lumière verte. Une femme vêtue de noir vous tourne le dos. Ses mains noueuses sont armées de griffes de bronze et sa chevelure forme une masse grouillante... de serpents ! Vous entendant, elle tourne lentement la tête dans votre direction. « Une Gorgone ! s'écrie le voyageur. Vite ! Fermez les yeux ! » Si le joueur qui porte l'épée de Log est un chevalier, rendez-vous au [91](#). Sinon, rendez-vous au [108](#).

33

Le geôlier est terrifié, mais il combat avec l'énergie du désespoir. Si vous ne le tuez pas, il sait que Tobias le fera...



GEOLIER (Protection 1, Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 7 POUVOIR : 6

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 12

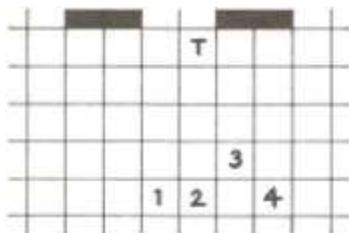
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [328](#).

34

Pour la première fois, vous remarquez que Scribo n'est pas avec vous. Il s'est perché au sommet de la maison commune et ne semble pas vouloir en partir. Il observe d'un œil indifférent tous vos efforts pour l'appeler. Vous allez devoir l'abandonner. Ce maudit volatile que vous avez nourri pendant des années n'a vraiment aucune reconnaissance. Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [351](#).

35

Une rafale de vent se lève, charriant sous le dôme des monceaux de feuilles mortes et de poussière. Vous vous abritez les yeux, mais vous les ouvrez à nouveau, sentant une présence. Tobias est devant vous, brandissant fièrement son épée. « Je comprends maintenant pourquoi Dieu m'a envoyé sur cette terre aride plutôt qu'en son Paradis. Il voulait me donner une nouvelle chance de vous détruire. » Vous ne pourrez le raisonner, il faut combattre.



TOBIAS (Protection 1, Dommages 5 dés)

FORCE : 10 POUVOIR : 9

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 65

A cause de son fanatisme, Tobias est insensible à l'Asservissement. Il dispose de quatre sortilèges. Lancez un dé à chaque Assaut afin de déterminer ses actions. Si vous obtenez 1 ou 2 : il combat à l'épée De 3 à 6 : il se concentre ou jette un sortilège

Les sortilèges dont il dispose sont les suivants

Catachronisme (Niveau 3)

Ce sortilège affecte tous les personnages présents. Ceux qui ne peuvent y résister, se voient obligés d'affronter Tobias l'un après l'autre, en Assauts alternés. Tobias utilisera ce sortilège en premier si vous êtes en groupe.

Cérunisation (Niveau 4)

Ce sortilège dévastateur frappe une cible unique et provoque une perte de 1 dé x 7 points d'ENDURANCE. L'armure assure la Protection habituelle.

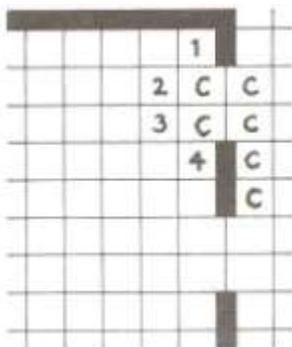
Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [322](#). Si vous remportez le combat, son cadavre disparaît et vous pouvez invoquer quelqu'un d'autre (retournez au [386](#)).

36

« Le prix est de 1 Obole par personne », répond Caron après un instant de silence. Les Oboles sont d'antiques pièces de cuivre. Si vous en possédez suffisamment pour tous les joueurs, rendez-vous au [469](#). Si vous ne possédez pas d'Oboles, et si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [244](#). Autrement, vous devez rester sur la rive (rendez-vous au [21](#)).

37

VOLEUR : Vous savez que la Baleine est la seule créature marine capable d'effrayer le Requin Blanc. Fort heureusement, vos aventures dans le Mergeld vous ont amené une fois à entendre le chant des Baleines. Vous prenez votre souffle et vous plongez la tête dans l'eau, imitant de votre mieux le cri lancinant du grand mammifère. Lancez deux dés et ajoutez votre Niveau. Si le résultat est supérieur ou égal à 18, rendez-vous au [478](#). Si le résultat est inférieur ou égal à 17, rendez-vous au [387](#).



38

Un vieil homme entièrement vêtu de noir se tient sous votre balcon. Vos regards se croisent et il vous désigne discrètement une troupe rassemblée à quelque distance. Vous reconnaissez des clients de l'auberge. A l'abri des regards, vous dressez l'oreille et vous percevez des bribes de conversation : « Ils doivent avoir de l'argent... s'offrir une suite à ce prix... Allons voir... » Sûrs de leur fait, les hommes avancent lentement en se poussant du coude. Vous craignez qu'ils ne repèrent le vieillard mais, d'un rapide coup d'œil, vous constatez qu'il a disparu. Vous retournez dans la chambre et vous endossez votre armure. Les cambrioleurs apparaissent quelques instants plus tard et enjambent le rebord du balcon. Vous vous élancez à l'attaque.

CAMBRIOLEURS (Protection 1, Dommages 1 dé)

FORCE : 7 POUVOIR : 6

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 15

Si vous choisissez de fuir, vous devrez vous cacher dans les ruelles (rendez-vous au [119](#)). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [224](#).

39

La figure de proue se détourne de vous en silence et le drakkar reprend sa route, poussé par un vent surnaturel. Vous le regardez s'éloigner, jusqu'à ce qu'il disparaisse. Ce navire providentiel était-il envoyé par Entasius ou par un sorcier puissant inféodé aux archimages ? Vous ne le saurez jamais, mais il faut maintenant rallier l'île par vos propres moyens. La nuit descend sur le vaisseau fantôme, voguant sur une mer d'huile. Perçant les nuages, au-dessus de vous, l'Étoile des Pestiférés brille d'un éclat glauque. A l'est, une nappe de brouillard verdâtre avance vers vous, s'enroulant à la surface de l'eau. Elle se déplace trop

vite... Vous êtes englouti. Rendez-vous au [548](#).

40

Vous alliez poursuivre votre chemin, mais il vous arrête. « Réfléchissez, dit-il. Le Shéol est un endroit horrible pour les vivants. Au-delà du cours de la Léthé, vous devrez traverser la Forêt de Fer. Ensuite, vous trouverez la porte des Brumes, mais elle est défendue par Garm. Ce monstre adore la chair humaine, mais il raffole des gâteaux au miel et il est possible de l'amadouer... Je sais où m'en procurer et je sais bien d'autres choses encore.» Vous réfléchissez un instant. Quel mal y aurait-il à ce qu'il vous accompagne ? D'un geste, vous lui dites de vous suivre. Notez le code « Heorot » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [428](#).

41

Circé s'écroule sous la violence de vos coups. Progressivement, son corps devient noir et semble se liquéfier jusqu'à former une mare d'encre, rapidement absorbée par le sol. Seule subsiste une ombre, l'ombre de Circé, qui se tient à nouveau derrière vous. « La mort n'a pas de prise sur moi, dit-elle, mais je dois avouer que vous m'avez vaincue. » Vous armez à nouveau votre bras. « Rends-toi, dites-vous, ou tu mourras encore. » Rendez-vous au [283](#).

42

PRÊTRE : De vous ou du Requin, lequel est le plus en osmose avec l'univers ? Si vous pensez que c'est le Requin, rendez-vous au [410](#). Si vous croyez que cet animal ne comprend pas cette notion, rendez-vous au [47](#).

43

Si vous êtes seul, rendez-vous au [399](#). Si vous êtes en groupe, désignez celui qui va rester dans le Shéol et rendez-vous au [124](#).

44

MAGICIEN : Vous allez affronter Circé sur le terrain de la magie. Vous pouvez maintenant vous concentrer sur votre sortilège d'Asservissement. Vous pouvez en invoquer plusieurs, mais n'oubliez pas que chaque sortilège que vous avez en tête réduit de 1 point votre total de POUVOIR. Vous vous avancez tous deux sur la place sans cesser un instant de vous fixer des yeux. Soudain, un brusque afflux de lumière répond à vos gestes occultes. Le combat est engagé. Circé a 7 points d'HABILETÉ et 10 points de POUVOIR. Elle s'est

concentrée sur un sortilège de Niveau 5 et doit donc, pour le réussir, obtenir un résultat inférieur ou égal à 10 avec 2 dés + 5 à la première tentative et 2 dés + 4 à la suivante. Circé doit consacrer un Assaut pour se concentrer à nouveau sur son sortilège, si vous n'avez pas été affecté. Si vous succombez le premier à sa magie, rendez-vous au [397](#). Si vous parvenez à l'asservir, rendez-vous au [448](#).

45

Vous longez les embarcadères, humant l'air chargé d'effluves de marée et de goudron. Devant votre air indécis, un jeune pèlerin vient à votre rencontre. « Bonjour, dit-il. Voyagez-vous aussi à bord de la *Providence* ? » Vous secouez la tête. « Non, répondez-vous. C'est un navire de pèlerins, je suppose. » L'homme désigne un vaisseau amarré non loin de là. « En effet, reprend-il. Nous rentrons en Elles lande après un pèlerinage en Terre Sainte. » Vous réfléchissez un instant. « Votre capitaine accepterait-il de modifier sa route et de nous déposer sur une île proche de l'Océan de Brumes ? » Le pèlerin recule, effrayé, et se signe. « Nous risquerions nos vies ! » s'exclame-t-il avant de fuir en vous lançant des regards inquiets. Vous haussez les épaules et vous poursuivez votre investigation. Vous repérez un navire marchand appelé la *Lance d'Or*. Si vous désirez monter à bord de la *Providence*, rendez-vous au [291](#). Si vous préférez tenter votre chance près du navire marchand, rendez-vous au [486](#).

46

Votre compagnon reçoit un coup dont il ne se relève pas. « Le pauvre n'était pas de taille à m'affronter, dit Angvar A moins que l'un de vous ne veuille prendre la relève, je vous conseille de partir. » Le voyageur vous tire par le bras, mais vous insistez pour récupérer d'abord les effets de votre compagnon.

Si quelqu'un désire se mesurer à Angvar, vous pouvez choisir le voleur (rendez-vous au [424](#)), le prêtre (rendez-vous au [338](#)), le magicien (rendez-vous au [541](#)) ou le chevalier (rendez-vous au [202](#)). Si vous préférez suivre le conseil du voyageur et partir, rendez-vous au [195](#).



45 *Devant votre air indécis, un jeune pèlerin
vient à votre rencontre.*

47

PRÊTRE : Au dernier moment, le doute vous envahit. Cette créature est en accord complet avec elle-même. Ses pensées, ses sensations et ses actes ne font qu'un. Cette pensée brise votre concentration et, au même instant, le Requin s'abat de tout son poids sur votre canot. Lancez un dé. Si vous faites 1, le Requin vous évite et vous tombez à l'eau. Si le résultat est supérieur ou égal à 2, le monstre vous dévore. Si vous (et vos compagnons) survivez, rendez-vous au [431](#).

48

MAGICIEN : « *Ce n'est pas si simple ! s'exclame le Faltyn. En échange, je veux que tu me cèdes une partie de ton POUVOIR...* » Il vous demande de lui abandonner 1 point de POUVOIR. « C'est beaucoup trop ! protestez-vous. Quelques Pièces d'Or feront l'affaire » *Hélas, le Faltyn demeure intraitable ! Si vous acceptez, déduisez 1 point de POUVOIR et rendez-vous au [221](#). Si vous préférez renvoyer le Faltyn, rendez-vous au [118](#).*

49

Ceci concerne tous les joueurs à l'exception du magicien.

Notez le code « Rubis » sur votre *Feuille d'Aventure*. Votre compagnon est bloqué dans une faille temporelle. Il n'apparaît plus que comme une ombre vacillante, agitée inlassablement du même sursaut de terreur. « Nous ne pouvons plus rien pour lui, hélas ! déclare le voyageur. Partons avant de subir le même sort. » Vous ne pouvez pas vous emparer des possessions du magicien. Si vous voulez suivre l'avis du voyageur, rendez-vous au [515](#). Si vous pénétrez dans la tour à la recherche d'un moyen de sauver votre compagnon, rendez-vous au [227](#).

50

Si nécessaire, Emeritus vous remet des provisions pour votre voyage. Chaque joueur peut ainsi prendre une semaine de rations composées de viande fumée, de biscuits et de fruits secs. Cette semaine de rations compte comme un seul objet. « Hélas ! dit Emeritus, cette nourriture est la seule aide que je puisse vous apporter. Je ne fais pas payer mes patients et en conséquence, je ne suis pas riche. Mais allez voir de ma part le capitaine de la *Providence*. Je l'ai guéri du scorbut. Peut-être acceptera-t-il de me rendre le service de vous prendre à son bord... » Vous prenez congé de votre ami et vous le remerciez de son aide. Il vous salue de la main et vous regarde vous éloigner en direction du port. Rendez-vous au [472](#).

51

MAGICIEN : *Le Faltyn apparaît et lève un sourcil consterné en voyant le Requin qui s'approche de votre barque. « Ta vie n'aura donc été qu'une suite de dangers absurdes et ce monstre va y mettre un terme. C'est gentil de m'inviter à ton repas. »* Vous désignez le requin d'un geste nerveux. « Eloigne-le, vite », intimez-vous. *En réponse, le Faltyn esquisse un bâillement. Le prédateur n'est plus qu'à quelques mètres, il fonce droit sur la barque. « En échange de mes services, je veux tout ce que tu possèdes », dit le Faltyn. Allez-vous accepter le prix exorbitant qu'il vous demande (rendez-vous au [200](#)) ou bien discuter (rendez-vous au [387](#)) ?*

52

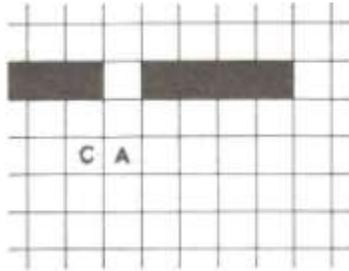
Frappé à mort, Icon s'écroule sur le sol froid, un filet de sang au bord des lèvres. Malgré ses blessures, il trouve encore la force de parler, mais sa voix n'est plus qu'un souffle. « Je... vous ai sous-estimé, murmure-t-il. Vous avez développé d'incomparables aptitudes au combat avec les ans. Je n'ai plus aucune honte à avouer ma défaite devant un adversaire aussi valeureux... » Il retombe inerte, le regard vide. Dans le plumage d'Azraël, un nouvel œil s'est fermé. Rendez-vous au [28](#).

53

« Demeurer à jamais sur le territoire des morts ! vous exclamez-vous. Pour que cette femme puisse retourner dans un monde qu'elle a quitté voici sept siècles... C'est impossible. Le monde a besoin de nous ! Les archimages et des centaines d'autres Démons doivent être détruits avant la fin de ce millénaire. Le monde a *besoin de héros et non de Filles* comme elle ! » Azraël esquisse un sourire. « Tu raisonnes bien, mais il s'agit ici de morale et non de logique. Tu as donné ta parole, ne l'oublie pas. Il faut la tenir maintenant... » Vous tentez de protester une fois encore, mais votre voix se meurt et vous vous enfoncez lentement dans la roche. Vous vous réveillerez près des rives du Cocytus, sans aucun souvenir de votre existence passée et vous y resterez jusqu'au jour du Jugement dernier. Vous étiez si près de la victoire, mais comme nombre de héros avant vous, vous avez failli...

54

CHEVALIER : Vous dépassez les hommes et vous avancez fièrement devant Angvar. « Ce ne sont pas des menaces qui m'arrêteront, dites-vous en le fixant. Où est le chef de la meute ? Avancera-t-il ? » Angvar se redresse, le regard pétillant. « Par mes aïeux ! s'exclame-t-il. Ce mortel me provoque en duel ! » Il se lève et arrache sa cape. Les guerriers reculent tous prudemment.



ANGVAR (Dommages 7 dés)

FORCE : 11 HABILITÉ : 6
POUVOIR : 9 ENDURANCE : 950

Angvar est insensible à toute forme de magie. La victoire est impossible. Si vous choisissez la fuite (avec vos compagnons), rendez-vous au [195](#). Si vous baissez les armes, rendez-vous au [2](#). Si Angvar vous tue, vos compagnons se rendent au [46](#).

55

MAGICIEN : Vous brisez votre concentration avec un hurlement de douleur. Le traumatisme provoque une perte définitive de 2 points de POUVOIR. Pour rien au monde, vous n'accepteriez maintenant de pénétrer dans cette tour, aussi rebroussez-vous chemin vers la rivière, encore étourdi par le choc. Rendez-vous au [515](#).

56

Le Leï Kung est insensible au pouvoir des orbes, mais certaines d'entre elles peuvent avoir des effets sur vous. Si nécessaire, revoyez leurs propriétés dans *Le Maître des Rêves*, deuxième livre de la série *L'Épée de Légende*.

L'orbe du Carnage	Rendez-vous au 49
L'orbe des Mystères	Rendez-vous au 302
L'orbe de la Peste	Rendez-vous au 161
L'orbe des Dons	Rendez-vous au 396
L'orbe de Feu	Rendez-vous au 310

Lorsque vous en aurez revu les effets, rendez-vous au [113](#).

57

Circé descend les marches dans votre direction. Elle est grande et majestueuse. Des boucles de cheveux dorés cascaden sur ses épaules nues, des torrents de lave semblent bouillonner dans ses yeux. Elle est vêtue d'une toge blanche, bordée de motifs bleu et or. Puldro s'avance. « Femme », commence-t-il. Circé s'immobilise à quelques marches au-dessus de vous. « Je suis reine de cette île et déesse, mesure tes paroles, mortel. » Puldro courbe l'échine, intimidé un instant, mais il se redresse et brandit un poing menaçant. « Diabliesse arrogante, tu n'es rien qu'une sorcière ! Quel charme as-tu lancé sur mon équipage ? Rends-moi mes hommes ou bien je te rosse ! » Circé lève la main. Si Puldro porte une couronne composée uniquement d'ail sauvage, rendez-vous au [296](#). S'il porte une couronne de fleurs mélangées, rendez-vous au [9](#).

58

Le Faltyn se dissout dans l'air, ne laissant derrière lui qu'une légère volute de fumée bleue, aussitôt emportée par le vent. Si ce n'est déjà fait, le voleur va devoir agir (rendez-vous au [363](#)). Vous pouvez aussi vendre quelques-unes de vos possessions afin de vous procurer de l'argent (rendez-vous au [7](#)). Si toutes ces tentatives ont échoué, vous n'avez d'autre solution que d'invoquer à nouveau le Faltyn et d'accepter les termes de son marché (rendez-vous au [133](#)).

59

Quel objet allez-vous employer ? Un bouclier miroir (rendez-vous au [219](#)), une cloche de fer (rendez-vous au [254](#)), l'épée de Log (rendez-vous au [32](#)) ou les yeux joyaux (rendez-vous au [461](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets ou si vous ne voulez pas les employer, retournez au [292](#) et faites un autre choix.

60

Bientôt *l'Annvinn* pénètre dans une région où l'eau est couleur d'or. Soudain, des algues de bronze jaillissent des flots et ensèrent le bateau, l'arrêtant brusquement. Sous le choc, vous perdez l'équilibre et vous vous assommez contre la rambarde. Vous ne pouvez voir la lueur phosphorescente qui recouvre à présent tout le navire. La magie de l'Étoile des Dons fait son effet sur vous maintenant que vous êtes vulnérable. Chaque joueur lance trois dés et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR. Ceux qui obtiennent un résultat supérieur doivent se rendre au [326](#). Si tous les joueurs réussissent leur lancer de dés, rendez-vous au [226](#).

61

Typhon se désintègre, mais ne reparaît plus. Seul subsiste son œil cyclopéen, devenu une gemme de la taille d'un poing et brillant d'un éclat jaune. Vous pouvez le prendre. Soudain, un fracas fait vibrer l'air autour de vous. D'instinct, vous regardez le ciel, mais c'est le sol qui vibre et, à chaque nouveau grondement, l'empreinte d'un sabot apparaît sur l'herbe rase. Progressivement, les empreintes s'éloignent vers l'intérieur des terres. Si vous les suivez, rendez-vous au [154](#). Si vous préférez emprunter un autre chemin, rendez-vous au [250](#).

62

Plusieurs jours passent. Les geôliers oublient de vous nourrir. Affaibli, vous sombrez dans un état semi-comateux. Bientôt des soldats vous conduisent devant Tobias. « Êtes-vous prêt à parler ? » demande-t-il. Vous tentez de lui cracher au visage, mais votre gorge est sèche. « Fort bien, reprend-il. Les flammes du bûcher vous enverront rejoindre votre maître démoniaque. » « Dans ce cas, nous nous reverrons en Enfer », parvenez-vous à répondre. D'un geste dédaigneux, Tobias vous fait emmener vers votre destin. Votre aventure est terminée.

63

Vous débarquez sur l'autre rive mais, quand vous vous retournez vers Caron, il a disparu et aucune ride sur les eaux noires ne témoigne de son passage. « Le Shéol devient de plus en plus étrange, remarque le voyageur. Que faisons-nous maintenant ? Allons-nous grimper sur cette colline où vous avez cru remarquer des signes de vie ? Ou bien allons-nous explorer cette tour ? A moins que vous ne vouliez rencontrer la Mort sans plus tarder... » Si vous désirez escalader la colline, rendez-vous au [466](#). Si vous préférez explorer la tour, rendez-vous au [475](#). Si vous poursuivez votre chemin, rendez-vous au [515](#).

64

Êtes-vous certain que Psyché est morte ? Si vous l'avez tuée en combat, rendez-vous au [543](#). Sinon, retournez au [386](#) et faites un autre choix.

65

Celui que vous avez blessé disparaît comme une bulle de savon ! Ce n'était qu'un double, mais lequel est le véritable Icon ? Retournez au [240](#) et reprenez le combat après avoir rayé le simulacre appelé SI.

66

L'Annuvinn vous apparaît maintenant sous son aspect réel. La voilure se détache en lambeaux, les moisissures et le sel ont rongé le pont. L'intuition première de Silthor était juste, il s'agit bien d'un vaisseau fantôme. Dans cet état, le navire ne pourra jamais vous conduire à destination. Alors que le soleil allait disparaître, un drakkar se pointe à l'horizon. Sa figure de proue est une Sirène. Le symbole EN se détache en rouge sur sa voile blanche. Des boucliers d'or scintillent sous les derniers rayons du soleil couchant. Le drakkar arrive à votre hauteur et la Sirène tourne son visage de bois dans votre direction. « Entasius a suivi vos efforts pour le joindre, dit-elle d'une voix tonnante. Grimpez à mon bord, je vous mènerai à lui. » Si vous acceptez de partir à bord du drakkar, rendez-vous au [392](#). Si vous refusez, rendez-vous au [39](#).

67

VOLEUR : Les matelots ne semblent pas étonnés par le brusque changement d'attitude de leur « capitaine ». Trancier les avait sans doute habitués à obéir sans poser la moindre question. S'il ne veut plus quitter sa cabine tandis que la *Perséphone* navigue dans l'Océan de Brumes, c'est qu'il doit avoir de bonnes raisons. Trois semaines passent. Les joueurs blessés retrouvent leur total de

départ d'ENDURANCE, à moins qu'ils ne souffrent d'un mal incurable. Un soir, au crépuscule, la vigie annonce une terre. Aussitôt, vous grimpez sur le pont. Une étendue de lande désolée émerge de la brume. « Préparez un canot, dites-vous. Je me rends à terre. Ne m'attendez pas. Je charge mon second de reconduire la *Perséphone* au port de Quadrille et d'y attendre mon retour. » Le second accourt, interloqué. « Comment ferez-vous, capitaine ? » s'étonne-t-il. Vous vous détournez et vous prenez place dans le canot. « Je vais rencontrer le magicien qui habite cette île, répondez-vous. Il saura bien me faire revenir. » L'équipage stupéfait vous regarde vous éloigner. Vous débarquez sur une plage et vous voyez la *Perséphone* disparaître à l'horizon. Rendez-vous au [156](#).

68

Sa voix vous parvient comme du fond d'une caverne. « *Timor mortis*, dit-elle. Entasius a cherché longtemps le secret. Il savait déjà comment prolonger la vie, mais il a atteint ses dernières limites, il craint de ne... » Les mots deviennent indistincts et se mêlent au brouhaha de votre sang battant à vos oreilles. Le néant vous engloutit. Rendez-vous au [471](#).

69

Vous émergez de l'autre côté de l'écran de brumes scintillantes et vous débouchez dans une vaste plaine désolée, s'étendant à perte de vue. « Il fait plus sombre ici », dites-vous au voyageur. En effet, le ciel est un écran opaque d'un noir insondable. « Nous progressons vers les régions contrôlées par la Mort, répond le voyageur. Nous avançons vers le centre des ténèbres. Le Shéol, comme vous l'appellez, est un univers de rêve dans lequel le temps est fragmenté. Ce que nous rencontrons ne sont que les lambeaux des mythes humains... » Vous progressez dans cette étendue désertique. Au lointain, la chaîne montagneuse qui se découpe en une mince frange paraît distante de milliers de kilomètres. « Où sommes-nous ? » demandez-vous à votre guide. « Ce territoire fait la séparation entre les zones habitées du Shéol et le Centre Primordial. C'est comme si nous remontions du monde des rêves vers l'inconscient. » Votre regard embrasse ce désert noir. « En un mot, dites-vous, nous marchons vers l'Enfer... » Rendez-vous au [358](#).

70

Tobias s'écroule, la nuque brisée. « Je m'en vais rejoindre le Seigneur », murmure-t-il avant de retomber, inanimé. Vous pouvez prendre son épée magique. Elle donne 1 point de FORCE supplémentaire à celui qui la manie. Vous récupérez votre armement et vous foncez sans plus attendre vers l'entrée de la forteresse. La herse est relevée et deux sentinelles somnolent à l'ombre de la muraille. Si le magicien n'a plus de menottes, rendez-vous au [293](#). Dans le cas contraire, vous allez devoir forcer le passage (rendez-vous au [437](#)).



71

Vous scrutez l'horizon tout le jour suivant, mais vous atteignez l'île à la tombée de la nuit. Le drakkar avance en silence, traversant les écrans de brume. De brefs éclairs de lune perçant les nuages vous révèlent une vaste étendue de collines désolées. « C'est donc l'île d'Entasius, vous étonnez-vous. Cela ressemble à un rocher désert... » Le drakkar s'arrête à quelques mètres du rivage. « Vous êtes arrivé ! » s'exclame la figure de proue. Vous pataugez dans l'eau glacée pour rejoindre la rive. Comme vous vous retournez, le drakkar disparaît dans la brume. Rendez-vous au [156](#).

72

« Combien me proposez-vous en compensation des risques courus ? » demande-t-il. Vous discutez quelque temps et vous tombez finalement d'accord sur la somme de 150 Pièces d'Or. « Revenez demain matin avec l'argent, conclut-il, et la *Providence* vous mènera à bon port... » Rendez-vous au [487](#).

73

Morgud laisse échapper un petit ricanement en vous voyant vous engager dans le pont couvert. Sous la pénombre de la voûte, des yeux luisants vous observent. « Ce sont des illusions, déclare le voyageur en remarquant votre nervosité. De même que les propos de Morgud vous semblent cohérents. Elle fut placée en ce lieu par des dieux du Nord, elle ne peut le quitter mais, comme

elle n'a aucune raison d'être ici, elle invente des histoires et cherche à faire boire les passants au Léthé pour qu'ils restent près d'elle. » Le pont débouche dans une vaste forêt plongée dans les ténèbres. Le voyageur allume sa lanterne et la fixe au sommet de son bâton, éclairant la voie sur quelques mètres. « Pourquoi une telle hâte ? » demandez-vous alors que, déjà, il s'enfonce dans les bois. « Vous ne le savez donc pas ? répond-il. Les liens qui vous relient encore au monde des vivants s'atténuent d'heure en heure. Si vous restez trop longtemps dans le Shéol, vous serez comme moi condamnés à y errer sans fin. Venez, nous allons traverser la Forêt de Fer. » Comme pour illustrer ses dires, il frappe une branche basse qui résonne d'un bruit métallique. « Allons-nous rencontrer des monstres ? » demandez-vous. « C'est possible, répond-il. Je ne connais pas tous les détails de ce lieu. Venez, il faut atteindre la porte des Brumes au plus vite. » Rendez-vous au [544](#).

74

« Ne nous attardons pas ici, déclare le voyageur. Il faut reprendre notre route vers les Murailles de la Mort. » Vous marchez d'un bon pas derrière lui et vous atteignez le pont. Rendez-vous au [256](#).

75

Gathric décide de vous accompagner, mais Puldro préfère demeurer sur l'île. « Je dois éclaircir ce mystère, dit-il. De toute manière, sans l'équipage, le navire est bloqué. » Vous lui enjoignez la prudence et vous retournez au bateau. La nuit commence à tomber et, par mesure de précaution, vous retirez la passerelle. Gus, le chien, tourne en rond sur le pont, dressant parfois l'oreille au bruit des festivités apporté par le vent. Rendez-vous au [350](#).

76

Si vous touchez l'eau pour la seconde fois, lancez un dé. Si le résultat est compris entre 1 et 5, vous mourez. Avec un résultat de 6, votre invulnérabilité est accrue : elle entre maintenant en jeu avec un résultat de 5 ou 6 lors de votre lancer de dé. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous vous penchez sur les eaux noires et vous cédez à leur appel mais, au dernier moment, votre instinct vous empêche de vous y plonger entièrement. Les survivants retournent au [137](#).

77

Vous vous enfoncez vers l'intérieur de l'île en compagnie de Puldro. La nuit est tombée. Soudain, le capitaine pousse une exclamation et désigne le sommet d'une colline. « Regardez, un palais ! » En effet, plusieurs bâtisses de marbre de style classique se découpent dans la pénombre. La lueur de la lune donne au marbre un éclat d'argent. Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [125](#). Si le magicien désire jeter un sortilège, rendez-vous au [206](#). Dans les autres cas, rendez-vous au [282](#).

78

Vous voyez avec horreur votre compagnon disparaître entre les mâchoires du monstre. Son sacrifice n'aura peut-être pas été vain, car il vous laisse quelques instants pour réfléchir à la manière de vaincre. Si le voleur veut intervenir, rendez-vous au [37](#). Si le magicien veut jeter un sortilège, rendez-vous au [17](#). Si vous voulez utiliser un objet, rendez-vous au [199](#). Si vous pensez que toutes ces options sont vaines, rendez-vous au [387](#).

79

Qui va affronter Angvar ? Le magicien (rendez-vous au [541](#)), le voleur (rendez-vous au [424](#)), le chevalier (rendez-vous au [202](#)) ou le prêtre (rendez-vous au [338](#)) ?

80

Notez le mot « Colère » sur votre *Feuille d'Aventure*. « Inutile de les raisonner ! s'écrie Puldro en vous tirant par la manche. Fuyons ! » Vous dévalez la colline et vous disparaissez dans le bosquet. Les cris de la foule en colère s'élèvent dans votre dos. Vous dévalez les marches de pierre et vous repérez, sur votre droite, une faille dans la roche. Vous vous y glissez et vous demeurez immobile, retenant votre souffle. Bientôt, les hurlements s'éloignent. Vous quittez votre cachette pour repartir en silence vers les collines. « Attendons l'aube avant de retourner au navire, suggère Puldro. Ils se seront calmés entre-temps. » Allez-vous explorer l'île (rendez-vous au [77](#)) ou bien dormir à la belle étoile (rendez-vous au [237](#)) ?

81

Le mécanisme vient de céder. Vous ouvrez la porte en silence et vous avancez à pas feutrés en direction des geôliers. Tout à leur partie, ils voient au dernier moment votre poing qui s'abat lourdement sur leur nuque. Vous vérifiez qu'ils sont bien assommés avant de vous enfuir dans le couloir. Rendez-vous au [309](#).

82

MAGICIEN : Vous lancez votre sortilège tout en focalisant votre attention sur le palais... Vous êtes à l'intérieur, devant une très belle femme. Elle vit ici depuis plusieurs siècles. C'est elle qui a subjugué les pèlerins et l'équipage. Elle se nomme Circé... La vision se dissipe avant que vous ne puissiez connaître l'issue de cette rencontre... Si vous désirez lancer un autre sortilège, retournez au [206](#). Sinon, rendez-vous au [282](#).

83

« Nous avons traversé la plaine, dit le voyageur. Maintenant, nous allons véritablement entrer dans le Royaume des Morts, le Nénokatatsu, comme l'appelle mon peuple. Vous voyez cette rivière. Les Emphidoriens la connaissaient sous le nom de Styx, la rivière des Morts. » Vous approchez des berges. A la place de l'eau coule un liquide noir comme de l'encre. Manifestement, le Styx prend sa source au sommet de ces montagnes que vous avez aperçues précédemment. Il traverse une obscure forêt et passe entre deux collines circulaires avant d'aller se perdre dans l'océan. Soudain, une lueur attire votre attention, provenant de la colline, sur l'autre rive. En regardant mieux, vous distinguez une tour dont les fenêtres du dernier étage sont éclairées d'une vive lueur verte. « C'est la demeure d'un certain Strenno. Je ne sais pas s'il nous accueillera, mais de toute manière, nous devons traverser le Styx avant. » Pendant qu'il parlait, une barque plate s'est approchée en silence de la rive. Un homme qui porte une cagoule s'y tient debout, une perche à la main, mais la barque avance d'elle-même, sans qu'il ait à bouger. Ce passeur doit être Caron, celui qui emporte les âmes pour leur destination finale. Mais va-t-il accepter de vous prendre à son bord ? Rendez-vous au [489](#).

84

VOLEUR : Vous sortez dans la rue et vous scrutez la pénombre. Une chouette est perchée sur le toit d'en face. Vous vous emparez d'une pierre et vous visez l'animal. La chouette, touchée en pleine tête, s'écroule lourdement sur le sol. Vous récupérez la bête morte et vous retournez dans l'auberge. « Plus d'appel, plus de danger, dites-vous. S'il y en a d'autres dans les parages, elles subiront le même sort. » Le voyageur se lève et reprend son bâton. « Ingénieux, dit-il. Venez, il est temps de partir. » Si vous avez le code « Tabula », rendez-vous au [467](#). Sinon, rendez-vous au [428](#).

85

Si vous êtes en groupe, rendez-vous au [362](#). Si vous êtes un joueur solitaire, rendez-vous au [289](#).

86

Si vous avez le code « Éclair », rendez-vous au [120](#). Sinon, rendez-vous au [74](#).

87

Une muraille de brume phosphorescente s'étend à perte de vue, à la lisière de la forêt. A quelque distance, vous repérez une brèche gardée par un colosse à tête de loup. « Voici Garm, murmure le voyageur. La créature vous a repéré. Elle grogne et s'élançe à l'attaque. Si vous avez une part de gâteau au miel, rendez-vous au [451](#). Sinon, vous devez combattre (rendez-vous au [105](#)).

88

Plusieurs semaines passent. Le tangage et les prières incessantes des pèlerins finissent par vous porter sur les nerfs. Chaque joueur blessé lance un dé afin de savoir de quelle manière il récupère. Si vous obtenez :

1 ou 2 : vos blessures s'infectent, vous récupérez 1 dé d'ENDURANCE

De 3 à 5 : votre sommeil est troublé par le mal de mer, vous récupérez 2 dés d'ENDURANCE

6 : vous faites contre mauvaise fortune bon coeur et vous récupérez 4 dés d'ENDURANCE

N'oubliez pas que votre total d'ENDURANCE ne peut en aucun cas dépasser son total de départ. Procédez aux ajustements correspondants et rendez-vous au [207](#).

89

« Cette potion est distillée à partir de lotus, de belladone... » Ses mots résonnent en écho à vos oreilles, votre vision se brouille. « Abandonnez ce monde de l'éveil et plongez dans le sommeil de la mort... » Les mots deviennent indistincts et se mêlent au brouhaha du sang qui bat à vos tempes. Puis le silence... Rendez-vous au [471](#).

90

Vous atteignez l'autre navire. Il ne porte pas de nom et aucun pavillon ne permet d'en connaître le port d'attache. Vous vous en inquiétez auprès des matelots qui vous hissent à leur bord. « Vous êtes sur *l'Annuvinn*, répond un matelot au visage mangé de barbe. Nous venons du port de Caersid, en Érevorn. Nous devons rejoindre un endroit à l'ouest de l'Océan de Brumes. Je ne peux vous en dire plus, mais nous vous déposerons sur l'Île d'Entasius. » Rendez-vous au [414](#).

91

CHEVALIER : Votre instinct guerrier prend le dessus. D'un geste réflexe, vous plongez votre lame dans la gorge de la Gorgone, l'enfonçant jusqu'à la garde. Le monstre esquisse un geste pour la retirer, mais elle est ressortie, laissant derrière elle une plaie béante. La Gorgone laisse échapper un gargouillis infâme et s'écroule en vomissant son sang. « Bravo! s'exclame le voyageur. Dans mon pays, une telle science de l'attaque n'est pratiquée que par les grands maîtres du Katana. J'ai sous-estimé tes capacités. » Vous haussez les épaules. « Peut-être est-ce simplement l'instinct de conservation qui a guidé mon bras, dites-vous en rengainant votre épée. Je suis vivant, c'est là le principal. » Rendez-vous au [353](#).

92

Le succès de votre mission vous fait gagner 1 000 points d'Expérience à répartir entre les joueurs. La servante d'Entasius vous conduit dans une salle d'armes. « Entasius gardait tous ces équipements, pour armer ses guerriers démoniaques quand le besoin s'en faisait sentir, dit-elle. Ils ne sont pas magiques... » Vous pouvez prendre tout ce dont vous avez besoin. Vous trouvez des épées, des arcs et des flèches, des bâtons de combat, ainsi que plusieurs cuirasses (Protection 2) et une armure de plates (Protection 4). Lorsque vous êtes prêt, rendez-vous au [557](#).



93 *Impressionné par votre bravoure, Angvar vous offre un bracelet en argent.*

93

Avant que vous ne partiez, Angvar vous mène devant un large coffre à ferrures. Il l'ouvre en souriant et révèle un trésor somptueux où les bijoux le disputent à l'or et au vermeil. Angvar prend des bracelets d'argent et en remet un à chaque joueur. « J'offre rarement des présents aux mortels, dit-il, mais votre bravoure m'a impressionné. » Vous remarquez que les bracelets sont couverts de runes. Si le prêtre est présent, rendez-vous au [499](#). Sinon, rendez-vous au [402](#).

94

MAGICIEN : Une rapide Détection de la Magie vous apprend qu'aucun des objets proposés ne possède de pouvoirs surnaturels. Si vous êtes en groupe, il est préférable d'en avertir vos compagnons. Rendez-vous au [123](#).

95

PRÊTRE : L'Exorcisme ne fonctionne que sur les Esprits ou les Morts Vivants, or Icon était bien vivant lorsque vous l'avez projeté dans le Shéol. C'est un être de chair et de sang que vous combattez et non un Fantôme. Retournez au [121](#) et reprenez l'affrontement.

96

VOLEUR : Vous forcez un peu trop la chance. Un des matelots s'empare de vos dés avant que vous n'ayez pu les substituer aux siens. « Mais... Ce ne sont pas mes dés! s'exclame-t-il. Ceux-là sont pipés ! » Avant même qu'ils ne songent à intervenir, vous foncez vers la sortie pour vous cacher dans les ruelles. Vous avez perdu tout l'argent que vous aviez misé. Votre situation financière s'est encore dégradée. Si le magicien est présent, rendez-vous au [452](#). Sinon, vous pouvez tenter de vendre une partie de vos possessions, si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [7](#)). Si, malgré tout, vous n'avez pu rassembler la somme nécessaire au paiement du voyage, votre aventure se termine ici...

97

Vous compulsez les innombrables grimoires d'Emeritus jusque tard dans la journée. Un serviteur vient allumer les lampes, tandis que l'appel du muezzin résonne au lointain. Vous alliez abandonner vos recherches, quand vous tombez sur un passage intéressant. Théodoric d'Osterlin décrit le Shéol comme un territoire fantasmagorique où toutes les mythologies se confondent. Lui aussi prétend que les humains peuvent y pénétrer, mais avec une restriction : plus on passe de temps dans le Shéol, plus il est difficile d'en ressortir. Vous en

avez appris assez pour aujourd'hui et vous décidez de prendre du repos. Rendez-vous au [367](#).

98

Avez-vous tué Tobias ? Si oui, désirez-vous invoquer son esprit (rendez-vous au [35](#)) ? Sinon, retournez au [386](#) et faites un autre choix.

99

MAGICIEN : Vous disposez de trois Assauts pour jeter votre sortilège de Foudre Noire, y compris le temps nécessaire à sa préparation (à moins que vous ne l'ayez déjà en tête). Si vous ne l'avez pas encore lancé après le troisième Assaut, rendez-vous au [387](#). Si vous réussissez, rendez-vous au [301](#).

100

Trancier de Quadrille vous invite à monter à bord de la *Perséphone* et il empoche votre argent. Rayez les 50 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*. « Partons sans retard, notre quête ne peut attendre », dites-vous. « Nous n'irons pas plus vite que le vent, réplique le capitaine. Laissez-moi faire mon travail. » Il vous abandonne pour présider à la manoeuvre. Rendez-vous au [390](#).

101

MAGICIEN : *Dans votre vision, une silhouette apparaît au sommet de l'escalier et s'avance vers vous. La lumière éclaire brusquement son visage... Vous venez de plonger votre regard dans celui de Strenno, la plus terrible de toutes les Gorgones ! En temps normal, cela signifierait la mort immédiate. Vous vous trouvez devant un paradoxe. Si vous regardez Strenno, vous mourez, mais si vous mourez maintenant, vous ne pourrez pas pénétrer dans la tour et rencontrer Strenno...* Le paradoxe déstabilise votre esprit. Lancez trois dés. Si le résultat est supérieur à votre total de POUVOIR, vous rejetez la situation comme impossible (rendez-vous au [55](#)). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de POUVOIR, vous acceptez la contradiction (rendez-vous au [318](#)).

102

MAGICIEN : L'île tout entière dégage une forte aura surnaturelle. La moindre pierre, le plus petit brin d'herbe est d'essence magique et toutes ces énergies trouvent leur source dans ce mystérieux palais de marbre. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre Niveau, rendez-vous au [533](#). Si le résultat est supérieur à votre Niveau, vous pouvez retourner au [206](#) si vous

désirez jeter un autre sortilège (excepté la Détection de la Magie) ou bien au [282](#) si vous ne voulez plus recourir à la magie.

103

«Que proposes-tu?» demandez-vous. Le frère de l'aubergiste frappe dans ses mains et deux esclaves accourent, portant une lourde malle. Le marchand l'ouvre d'un geste pompeux. « Regardez ce magnifique joyau, dit-il en sortant une gemme bleue. Ce joyau rarissime est une amulette de protection marine. Grâce à elle, vous serez à l'abri des naufrages... Ce torque d'or, originaire de l'ancienne Thulane, protège des sortilèges de Contrôle et d'Asservissement... Mais regardez ces quatre épées, forgées dans le meilleur acier par Mathor l'Alchimiste. Leur puissance est redoutable... Les autres sont vendues ensemble. » Si vous voulez acquérir un de ces articles, rendez-vous au [123](#). Si vous désirez d'abord une démonstration, rendez-vous au [297](#). Si vous préférez aller au port sans plus tarder, rendez-vous au [506](#).

104

Malgré leur aspect, les lits de la salle commune sont confortables. La nuit se déroule sans encombre et, le lendemain matin, vous partagez un petit déjeuner composé d'œufs et de café. Chaque joueur blessé récupère 3 points d'ENDURANCE. Le temps est venu de partir. Vous rassemblez vos affaires et vous vous dirigez vers le port. Si messire Tobias a arrangé votre voyage, rendez-vous au [445](#). Si vous payez la traversée, allez-vous voyager à bord de la *Providence* (rendez-vous au [173](#)) ou bien à bord de la *Lance d'Or* (rendez-vous au [306](#)) ?

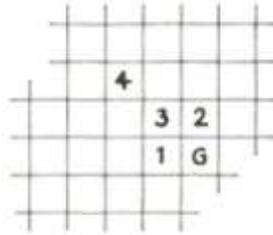
105

« Les intrus ne passent pas ! » grogne Garni. Le voyageur recule précipitamment. « Ce combat ne me concerne pas, dit-il. Je ne peux vous aider. »

GARM LE GÉANT (Protection 1, Dommages 7 dés)

FORCE : 7 HABILITÉ : 4

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 68



Si vous combattez le Géant avec l'épée Buveuse de Sang, vous ajoutez 1 dé de Dommages à chaque coup porté. Son père était le dieu Log. Si vous combattez avec l'épée du Marcheur des Cieux, vous lui infligez 1 dé de Dommages en moins à chaque coup porté. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez traverser la porte de Brumes. Rendez-vous au [69](#).

106

« Suivez la rivière et traversez les Monts de la Désolation. Vous le trouverez là-bas », dit la Chauve-Souris. « Rencontrerons-nous des monstres ? » demande le voyageur. « Sans aucun doute », répond le Chien en haussant les épaules. Manifestement, ils ne vous apprendront rien à ce sujet. Si vous voulez les questionner à propos de la tour, rendez-vous au [134](#). Si vous demandez à regarder à l'intérieur du coffre, rendez-vous au [531](#). Si le voleur est présent et s'il ne possède pas le code « Fossile », il peut tenter quelque chose (rendez-vous au [177](#)). Si vous voulez partir, rendez-vous au [140](#).

107

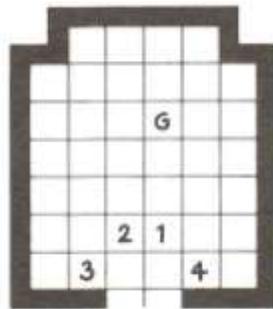
La porte s'ouvre sur un bureau et vous découvrez un jeune chevalier plongé dans l'étude de documents. Il ne porte pas d'armure et son épée repose non loin de lui. A votre vue, il s'en empare d'instinct. Si vous avez patrouillé en compagnie de Balian lors de votre dernier séjour à Crescentium, rendez-vous au [450](#). Si vous ne l'avez jamais rencontré rendez-vous au [132](#).

108

« Montrez-moi vos jolis yeux ! » s'écrie la Gorgone d'une voix démente. La difficulté consiste maintenant à la combattre sans croiser son regard. A chaque Assaut, chaque joueur lance un dé. Si le résultat est compris entre 1 et 4, il parvient à éviter le regard du monstre. Les joueurs qui se trouvent à une distance de trois cases ajoutent 1 au résultat de leur lancer, ainsi que les joueurs qui se placent derrière la Gorgone. Quiconque croise son regard est immédiatement réduit en cendres.

GORGONE (Dommages 5 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 6
POUVOIR : 9 ENDURANCE : 80



Si vous le désirez, vous pouvez fermer les yeux pendant toute la durée du combat mais, dans ce cas, déterminez les Dommages que vous infligez avec trois dés. Il est impossible de tirer ou de jeter des sortilèges avec les yeux clos. Si vous fuyez, rendez-vous au [257](#). Si vous tuez la Gorgone, rendez-vous au [353](#).

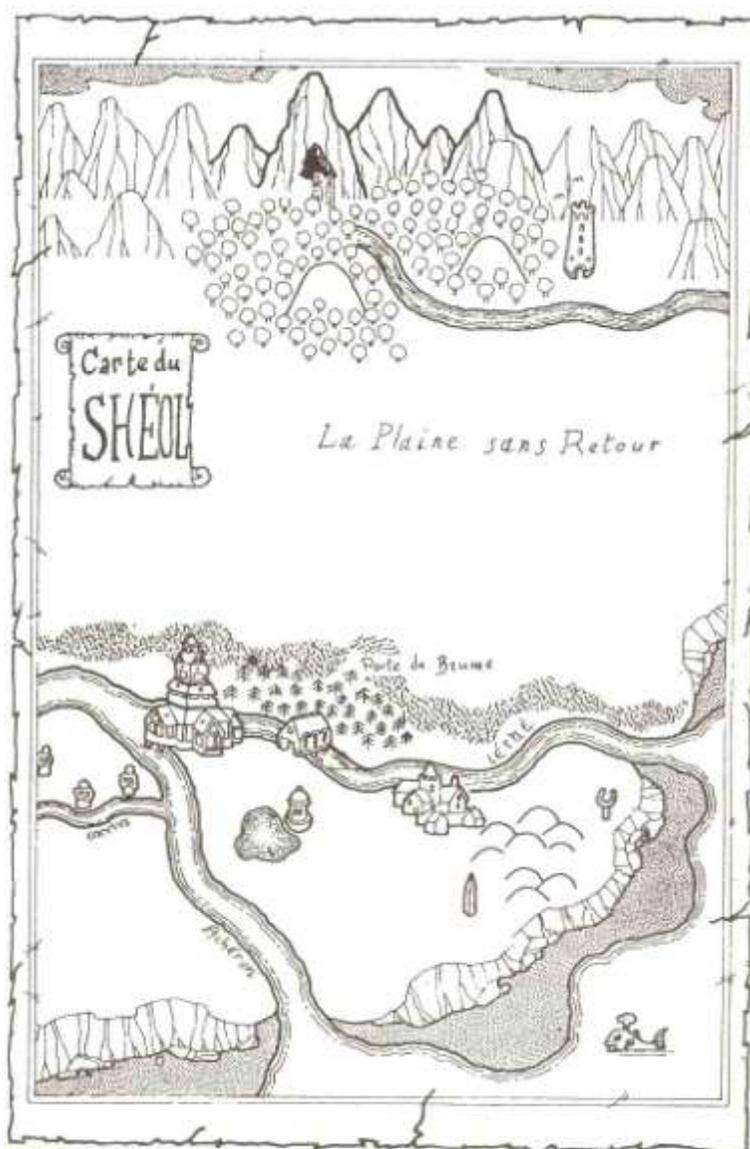
109

Vous entamez une complainte en angaté, tout en vous accompagnant à la lyre : « *Sancta mater gratiae, stella claritatis, visita nos hodie, plena pietatis. Veni, vena veniae mox incarcerationis, solamen angustiae, fons suavitatis...* » Progressivement, les hommes se tournent vers vous. Sans cesser de jouer, vous descendez les marches et vous retournez au navire. L'équipage et les pèlerins vous suivent, hypnotisés par la mélodie. De nouveau à bord, vous entamez une gigue endiablée et les matelots lèvent l'ancre joyeusement. Quelques minutes plus tard, la *Providence* reprend la mer. Vous jetez un dernier regard sur l'île et, un instant, il vous semble apercevoir une femme au sommet de la falaise. Elle est vêtue d'une toge blanche. Son regard exprime un mélange de rage et d'admiration... Non, c'est une illusion. A cette distance, vous ne pouvez apercevoir ses traits... L'île disparaît peu à peu à l'horizon. Rendez-vous au [220](#).

110

Circé avait mentionné le nom du prophète qui conseilla Ulixès au Royaume des Morts. Était-ce Tirésias (rendez-vous au [287](#)) ou Cassandre (rendez-vous au [442](#)) ? Si vous ne désirez appeler aucun des deux, retournez au [386](#) et faites un autre choix.

Le sentier mène à une gigantesque pierre verte, parcourue de veines rouges. Une plaque de bronze est scellée à la base de ce monolithe. Vous essayez la mousse et la poussière pour découvrir les contours d'une carte. Vous la recopiez sur un rouleau de parchemin. Notez la carte sur votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que le numéro de ce paragraphe, si vous voulez vous y référer. Notez aussi le cote « Tabula ». Depuis l'endroit où vous êtes, vous pouvez visiter le village (rendez-vous au [265](#)) ou bien l'autel de l'Invocation (rendez-vous au [157](#)).



111 Sous la mousse et la poussière apparaissent les contours d'une carte.

112

Le forgeron s'écroule derrière son enclume. Vous jetez un rapide coup d'oeil à l'extérieur. Tout va bien, personne n'a rien entendu. Vous fouillez l'échoppe sans trouver le moindre objet de valeur, si ce n'est trois épées. Vous pouvez les prendre. Vous vérifiez une fois encore que personne ne vous observe avant de quitter discrètement la boutique. Sans plus attendre, vous foncez en direction du port. Rendez-vous au [230](#).

113

Leï Kung vous survole et vomit un long ruban de poudre. Son attaque est dirigée sur le premier joueur selon l'ordre de marche, à moins qu'un joueur ne porte un bâton de cuivre, auquel cas la foudre viendrait s'abattre sur lui. La foudre fait perdre 4 dés d'ENDURANCE (l'armure assurant la Protection habituelle). Si vous désirez utiliser un objet, rendez-vous au [333](#). Si vous voulez répliquer, rendez-vous au [339](#). Si vous choisissez de fuir, rendez-vous au [85](#).

114

Si vous êtes en groupe, considérez que c'est le premier joueur qui approche la Licorne, à moins que quelqu'un ne se porte volontaire. Si le joueur possède un crucifix, rendez-vous au [243](#). Sinon, rendez-vous au [395](#).

115

Vous partez en quête d'une auberge non loin du port. Après quelques minutes d'errance, vous débouchez devant un établissement pompeusement nommé : le Cœur du Soleil Levant. A l'instant où vous poussez la porte de l'auberge, le silence se fait brusquement et tous les regards convergent dans votre direction. Manifestement, l'établissement n'est fréquenté que par des habitués. Vous prenez place à une table et vous appelez le tavernier. Un gigantesque Érevornien, les oreilles percées de lourds anneaux d'argent, arrive vers vous. Il annonce les tarifs tout en lissant ses longues moustaches. « Je ne dispose que d'une seule suite, dit-il, mais elle est très confortable et connue dans toute la ville... » Vous haussez les sourcils. « Donc, hors de prix, grognez-vous. Une couche dans la salle commune fera notre affaire. En attendant, sers-nous à manger et à boire. » Le tavernier se penche avec des airs de conspirateur. « A votre place, j'y réfléchirais à deux fois, murmure-t-il. Ma clientèle est en grande partie composée de gredins et de coupe-jarrets. Dans la salle commune, vous ne serez pas en sécurité. Il ne vous en coûtera que 10 Pièces d'Or pour la

suite... » De nombreux consommateurs se sont tus pour écouter votre conversation. En retour, vous leur lancez un regard menaçant. Si vous acceptez de prendre la suite, payez 10 Pièces d'Or et rendez-vous au [464](#). Si vous préférez dormir dans la salle commune, rendez-vous au [388](#).

116

MAGICIEN : Vous vous avancez vers le trône d'Angvar. Il a retiré sa cape de fourrure, révélant un torse qui semble moulé dans le bronze. Il serait vain et stupide de tenter de le combattre par la force. Décidez du sortilège que vous allez employer et rendez-vous au [225](#).

117

Vous vous élancez sur la passerelle, mais la créature ressemblant à Puldro s'élance derrière vous et, d'un formidable coup de poing, pulvérise les planches. Vous tombez sur les rochers en contrebas. Chaque joueur perd 2 dés d'ENDURANCE (moins sa Protection). Les survivants gagnent la plage à la nage. Rendez-vous au [340](#).

118

Tobias met fin à l'entretien en vous tournant ostensiblement le dos. Vous quittez la citadelle, le laissant à ses exercices militaires. Une chaleur harassante s'abat sur la ville et vous vous arrêtez pour vous désaltérer à une fontaine ombragée. Qu'allez-vous faire maintenant ? Rendre visite à Emeritus le guérisseur (rendez-vous au [193](#)) ou aller directement au port à la recherche d'un navire (rendez-vous au [45](#)) ?

119

Vous passez la nuit en compagnie des mendiants et des vagabonds. Le lendemain matin, vous quittez le porche qui vous a servi d'abri et vous étirez longuement vos membres courbaturés. Vous partez en quête d'une fontaine. Si vous possédez des rations, vous pouvez vous restaurer (n'oubliez pas de rayer la ration de votre *Feuille d'Aventure* ; ce repas vous rend 1 point d'ENDURANCE). Le temps est venu de partir. Vous rassemblez vos affaires et vous vous dirigez vers le port. Si messire Tobias a arrangé votre voyage, rendez-vous au [445](#). Si vous payez la traversée, allez-vous voyager à bord de la *Lance d'Or* (rendez-vous au [306](#)) ou bien à bord de la *Providence* (rendez-vous au [173](#)) ?

120

Si vous désirez explorer l'autel que vous avez aperçu dans le lointain, rendez-vous au [222](#). Sinon, rendez-vous au [277](#).

121

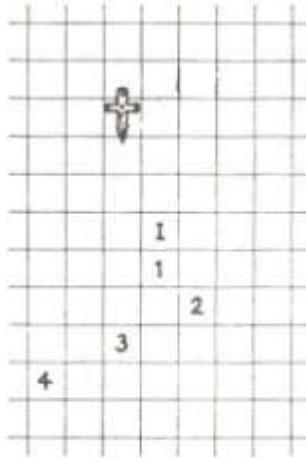
« Quel meilleur endroit que celui-ci pour assouvir une vengeance ? exulte-t-il. Je vais vous tuer sous le regard même de la Mort. »



121 « Quel meilleur endroit que celui-ci pour assouvir une vengeance ? » exulte Icon.

ICON (Dommages 5 dés)

FORCE : 9 HABILITÉ : 9
POUVOIR : 9 ENDURANCE : 55



Icon est insensible au sortilège d'Asservissement. Il dispose quant à lui de quatre sortilèges. A moins qu'un joueur éliminé ne tienne son rôle, lancez un dé à chaque Assaut pour déterminer ses actions. Si vous obtenez

De 1 à 3 : il combat à l'épée

De 4 à 6 : il se concentre ou lance un sortilège

Ses sortilèges sont les suivants :

Harage (Niveau 1)

Ce sortilège accroît sa force pendant quatre Assauts et lui permet de provoquer 6 dés de Dommages. Il affectionne ce sortilège s'il affronte un ou deux adversaires.

Hiraki (Niveau 2)

Ce sortilège d'attaque génère une boule de feu qui inflige 1 dé + 4 de Dommages à tous les joueurs. Il l'utilise s'il affronte trois adversaires ou plus.

Nindo (Niveau 3)

Icon devient invisible pendant quatre Assauts. Durant cette période, tous les lancers de coups effectués contre lui sont calculés avec trois dés (quatre s'il esquive).

Shaken (Niveau 4)

Quatre étoiles de lancer sont projetées sur une cible unique. Chaque shaken inflige 2 dés de Dommages (moins la Protection). Le joueur touché doit consacrer un Assaut à retirer le shaken de son corps. S'il ne le fait pas, il perd 1 point

d'ENDURANCE supplémentaire par Assaut et par shaken, l'armure n'assurant plus aucune Protection.

Si vous vous déplacez vers l'Épée de Légende et si vous consacrez un Assaut pour vous en emparer, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [194](#). Si le prêtre désire tenter un exorcisme, rendez-vous au [95](#). Si vous tuez Icon, rendez-vous au [52](#).

122

Vous vous réveillez le lendemain en meilleure forme et vous faites honneur au petit déjeuner qu'Emeritus vous a fait préparer. « Excusez-moi de me jeter ainsi sur la nourriture, dites-vous entre deux bouchées, mais je ne sais jamais quand sera le prochain repas, ni de quoi il sera constitué. » Emeritus vous tapote l'épaule avec un sourire. « Mange, mange, nous nous verrons plus tard... » Chaque joueur blessé récupère un nombre de points d'ENDURANCE équivalant à la moitié de son Niveau (arrondir au chiffre supérieur). Rendez-vous au [50](#).

123

« Naturellement, des objets de cette qualité ne sont pas bon marché, dit-il avec un sourire contrit. L'Amulette du Voyage Paisible coûte 30 Pièces d'Or, une somme négligeable en regard de la sécurité qu'elle assure. Le torque de la Volonté Suprême coûte 35 Pièces d'Or, quant aux quatre épées, je vous les laisse pour 150 Pièces d'Or. Vous faites une affaire... » Si vous le désirez, choisissez les objets que vous voulez acheter et rayer les sommes correspondantes de votre *Feuille d'Aventure*. Cela fait, rejoignez le port au pas de course, sinon les navires partiront sans vous. Rendez-vous au [506](#).

124

« Nous avons juré à Entasius que Cordélia lui reviendrait, quel qu'en soit le prix, dit le personnage désigné. Je prendrai donc sa place dans votre royaume. » Azraël vous sourit. « Tu es le digne successeur d'Ulixès, d'Éraklos et de Vallandar. Si cela ne tenait qu'à moi, tu retournerais dans le monde des vivants, mais telle est la loi du Créateur, je peux prendre qui je veux, au moment que je choisis, mais le nombre des morts doit rester immuable... Je vais te renvoyer avec Cordélia dans le monde des vivants. Quand tu auras conclu ton accord avec Entasius et que tu lui auras remis l'Épée de Légende, je viendrai réclamer ton âme... » Vous écoutez ces paroles, le coeur serré. Jamais vous ne pourrez

combattre les archimages mais, au moins, vous reverrez le monde d'en haut pour un instant, et Entasius saura bien remettre l'Épée à un héros digne de la porter. Azraël lève le bras vers le firmament étoilé. Le ciel se déchire et un faisceau de lumière aveuglante tombe sur le Shéol. Azraël vient d'ouvrir le passage. Un tourbillon de neige s'enroule autour de vous. Le froid glacial vous ronge jusqu'aux os et gèle vos poumons. Vous poussez un hurlement de terreur. « Silence ! ordonne Azraël. Ce n'est pas la mort que tu crains mais la sensation de renaître à la vie ! » Le tourbillon vous entraîne vers les hauteurs. Votre esprit explose en un million de souvenirs se bousculant en désordre dans votre esprit. Le chaos vous submerge et vous envahit...

Vous reprenez conscience au contact d'une main posée sur vous. Vous êtes sur une plage balayée par les vagues. Des femmes s'affairent autour de vous pour vous porter secours mais, avant même de voir leur visage, vous vous évanouissez à nouveau... Vous vous réveillez sur une table de pierre, dans cette caverne où tout a commencé. La servante est près de vous. Elle vient de déposer un liquide noir sur vos lèvres. Vous vous redressez, encore étourdi. Vous êtes vêtu d'une robe blanche et l'Épée de Légende est à côté de vous. Cordélia est présente elle aussi, et elle regarde autour d'elle sans comprendre. « Vous étiez nu quand nous vous avons recueilli sur la grève, dit la servante d'une voix douce. Vous n'aviez plus rien, à part cette épée. » Vous secouez la tête, comme pour vous débarrasser d'un mauvais rêve. « Je n'ai que peu de temps, dites-vous. J'ai conclu un pacte avec la mort, elle va venir me réclamer. Quel est ce liquide amer ? » La servante repose le vase d'albâtre qui le contenait. « C'est l'antidote du produit qui vous a envoyé dans le Shéol. » Elle s'approche de Cordélia. « N'ayez aucune crainte, lui dit-elle. Vous êtes de nouveau dans le monde des vivants. Entasius vous attendait. » Cordélia se lève et le vieux magicien fait son entrée. « Oui, mon amour, dit-il. Nous voici à nouveau réunis et plus rien ne nous séparera désormais... » Il s'avance vers la jeune fille, mais elle réprime un frisson quand il cherche à la toucher. « Tu n'es pas Entasius ! s'exclame-t-elle, effrayée. Mon Entasius est jeune et fort... Toi tu n'es qu'un vieillard. » Le vieux magicien pousse un cri de douleur en lisant dans les yeux de sa belle la répulsion qu'il lui inspire. « J'aurai donc attendu tout ce temps pour rien, gémit-il. Celle que j'ai perdue ne me reviendra jamais... » Il se tourne, comme si quelqu'un venait de pénétrer dans la pièce. Vous suivez son regard, mais vous ne voyez rien. « Azraël, dit-il d'une voix désolée. Pendant tous ces siècles, j'ai contré ton pouvoir. Le temps perdu ne peut être rattrapé, je le comprends maintenant. Je n'ai jamais aimé qu'un souvenir. Je suis à toi maintenant... » Une ombre le recouvre et, pendant un instant, vous croyez

voir une silhouette en robe noire. Entasius porte la main à son coeur et s'écroule, mort... Le joueur qui a accepté de donner sa vie en échange de celle de Cordélia se rend au [276](#).

125

PRÊTRE : *Tout devient clair. L'Île des Illusions, le palais d Emphidor, autant d'éléments se rapportant au mythe de Circé, la sorcière qui captura Ulixès et transforma son équipage en cochons. Vous sondez vos souvenirs. La légende disait qu'Ulixès parvint à contrer la magie de Circé grâce à des fleurs d'ail sauvage. Vous errez quelque temps dans la nature, jusqu'à ce que vous trouviez des plants d'ail. Vous confectionnez des colliers de fleurs pour vous et vos compagnons. Si le magicien désire lancer un sortilège, rendez-vous au [206](#). Sinon, rendez-vous au [282](#).*

126

VOLEUR : Hélas, votre crochet se brise dans la serrure et le bruit se répercute comme un coup de tonnerre dans la geôle silencieuse ! Les gardiens redressent la tête. « A la garde ! Alerte, les prisonniers tentent de s'échapper ! » Une troupe de chevaliers font irruption dans le cachot et vous maintiennent sous la menace de leurs armes. Tobias apparaît quelques minutes plus tard. « Qu'on prépare le bûcher, dit-il d'une voix froide. Il faut se débarrasser au plus vite de cette vermine. » La garde vous ligote et vous traîne au-dehors. Des poteaux sont plantés dans le sol de la cour et un lit de fagots s'entasse à leurs pieds. Votre aventure se termine ici et vos espoirs vont s'envoler en fumée.

127

Fatima vous mène devant une des nombreuses portes de son jardin. Vous connaissez suffisamment l'étendue de ses pouvoirs pour ne pas vous étonner quand elle vous annonce que cette porte s'ouvre sur la cité de Crescentium, que vous avez quittée plusieurs jours auparavant. « Vous allez devoir trouver un navire et voguer en direction de l'Île d'Entasius. Ce sorcier saura vous dire de quelle manière entrer dans le Royaume des Morts. » Vous fronchez les sourcils. « Pourquoi ne pas y pénétrer par le Pôle de Mort ? demandez-vous. Il y conduit directement. » Fatima secoue la tête : « Vous ne pouvez emprunter le même chemin que votre ennemi, à moins que vous ne vouliez subir un sort identique. Seul Entasius pourra vous apprendre de quelle manière revenir dans le monde des vivants, lorsque vous aurez récupéré l'Épée. » Fatima ouvre la porte et vous souhaite bonne chance. Vous la remerciez de son aide et vous débouchez dans

une ruelle qui mène à la place de Crescentium. Si vous désirez rendre visite à Emeritus le Guérisseur, rendez-vous au [193](#). Si vous avez déjà rencontré Tobias de Vanterie et si vous voulez faire appel à lui, rendez-vous au [432](#). Si vous préférez partir sans tarder en quête d'un navire, rendez-vous au [45](#).

128

Malgré tous vos efforts, vous ne pouvez dissuader l'équipage de la Perséphone de se rendre à votre bord. Le second descend dans la cale et en revient quelques instants plus tard, livide de rage. « Comment est le trésor ? » demande un des hommes. « Il n'y a rien, dit-il en vous fixant d'un regard mauvais. Rien qu'un affreux carnage pour lequel il vont payer... » Vous vous préparez à les affronter, mais le second lève un bras et une dizaine de matelots armés d'arbalètes vous prennent pour cible. Les carreaux s'envolent en sifflant et vous transpercent sans que vous puissiez réagir.

129

Vous empoignez le bras de Puldro avant qu'il ne s'engage sur la passerelle. « Cet homme n'est pas dans son état normal, capitaine, dites-vous d'un ton conciliant. Ses paroles ont dépassé sa pensée. » Puldro se dégage énergiquement. « C'est une mutinerie ! Je ne supporterai pas le moindre écart de discipline sur mon navire ! » Le quartier-maître est demeuré au pied de la passerelle, le visage figé dans une expression béate. « C'est le Paradis, capitaine. Ces braves pèlerins ont été guidés jusqu'ici. Ne soyez pas stupide, venez vous joindre à nous. » Le capitaine pousse un hurlement de rage et projette un taquet d'amarrage. L'objet tombe aux pieds du quartier-maître qui hausse les épaules et s'éloigne lentement. Puldro s'élance sur la passerelle en brandissant son épée. Si vous le suivez, rendez-vous au [167](#). Si vous préférez ne pas quitter le navire, rendez-vous au [350](#).

130

Le jeune chevalier gît à vos pieds. Vous pouvez prendre son épée. Sans plus attendre, vous fouillez le bureau et vous découvrez une porte dissimulée derrière une tenture. Elle ouvre sur un escalier. Rendez-vous au [307](#).

131

Vous attendez que le monstre ouvre la mâchoire pour y jeter le fragment de métal. Immédiatement, le kalium s'embrase au contact de l'humidité. Le Requin se cabre de douleur, tandis que le métal en fusion lui troue les entrailles. D'un violent coup de queue, il pulvérise la barque ! Chaque joueur lance un dé pour connaître sa destinée. Si vous obtenez

De 1 à 3 : vous plongez dans l'océan sain et sauf

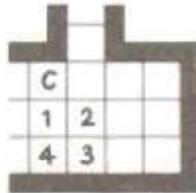
4 ou 5 : votre tête heurte un débris et vous perdez 1 dé + 1 d'ENDURANCE

6 : vous sombrez au fond de l'océan.

Les survivants remontent à la surface pour voir le grand Requin s'éloigner. Rendez-vous au [431](#).

132

Le jeune chevalier s'empare de son épée. Vous devez le réduire au silence avant qu'il donne l'alerte.



CHEVALIER (Dommages 3 dés + 1)

FORCE : 9 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 7 ENDURANCE : 48

Si vous choisissez de fuir, rendez-vous au [160](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [130](#).

133

MAGICIEN : *Le Faltyn lance le dé et il obtient 5. Vous protestez, suspectant une quelconque tricherie, mais la créature demeure intraitable et réclame votre sortilège de Téléportation. Notez qu'à partir de cet instant vous ne pourrez plus utiliser ce sortilège. « Bien, déclare le Faltyn. A mon tour maintenant de te donner ce que tu demandes. »* La créature vous guide par les rues de la cité, jusqu'à la porte nord. Vous quittez la ville en direction des collines et, un peu plus tard, vous arrivez devant une lourde porte sertie de bijoux, scellée dans la roche. *« Ce que tu cherches se trouve derrière cette porte, dit le Faltyn. Comme convenu, tu l'obtiendras sans difficulté et sans courir de risques. »* Sur ces mots, il disparaît. Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au [374](#). Si vous ne faites pas confiance au Faltyn et préférez retourner en ville, le voleur va devoir agir (rendez-vous au [363](#)). Si ce n'est déjà fait, vous pouvez vendre quelques-unes de vos possessions pour vous procurer de l'argent (rendez-vous au [7](#)). Si toutes ces tentatives ont échoué, vous n'avez d'autre solution que d'ouvrir cette mystérieuse porte...

134

« La tour ? répond la Chauve-Souris. Nous ne savons pas si elle est habitée. » Vous fronchez le sourcil. « Bien sûr, nous avons vu de la lumière en passant », dites-vous. « Incroyable ! s'exclame le Chien Blanc. Il faudra que nous allions visiter nos voisins, un jour. » Si vous demandez à regarder à l'intérieur du coffre, rendez-vous au [531](#). Si le voleur est présent et s'il ne possède pas le code « Fossile », il peut tenter quelque chose (rendez-vous au [177](#)). Si vous voulez partir, rendez-vous au [140](#).

135

Possédez-vous les objets suivants : la hache d'Héraklos, la dague de Vislet, le bâton de commandement des Mages, la tabatière de Shormiano, la gemme contenant le dernier souffle d'Astarandel le Dragon, l'épée Buveuse de Sang, une orbe magique, une armure magique ? Si vous possédez au moins trois de ces objets, rendez-vous au [216](#). Si vous en possédez un ou deux, rendez-vous au [446](#). Si vous n'en possédez aucun, rendez-vous au [192](#).

136

Vous demandez au marchand s'il possède du matériel et des armes. « Bien sûr, répond-il. Je pourrais fournir une armée entière avec tout ce que me laissent les aventuriers... Suivez-moi. » Il vous conduit dans sa réserve où s'entasse un bric-à-brac incroyable. Tout est rangé par catégorie sur des étagères et les prix sont clairement affichés

Une armure de chevalier	25 Pièces d'Or
Une armure de voleur	15 Pièces d'Or
Une armure de magicien	30 Pièces d'Or
Une armure de prêtre	20 Pièces d'Or
Un bâton	1 Pièce d'Or
Un arc	8 Pièces d'Or
Un carquois et six flèches	3 Pièces d'Or
Une épée	10 Pièces d'Or
Une ration de survie pour une semaine	3 Pièces d'Or chacune
Une lanterne et un briquet	4 Pièces d'Or

Achetez ce qui vous semble nécessaire, mais n'oubliez pas de conserver assez d'argent pour payer votre traversée. Si vous désirez vendre encore quelques-unes de vos possessions, rendez-vous au **7** afin de connaître le prix que vous en propose le marchand. Lorsque vous aurez terminé vos transactions, rendez-vous au [474](#).



137

Maintenant que vous connaissez les propriétés de ces eaux, peut-être voulez-vous les tester une fois encore ? Si vous n'avez pas encore touché les eaux et si vous désirez le faire, rendez-vous au [335](#). Si vous désirez toucher les eaux une seconde fois, rendez-vous au [76](#). Si vous désirez vous y plonger une troisième fois, rendez-vous au [480](#). Lorsque vous en aurez assez de vous immerger dans le Styx, rendez-vous au [63](#).

138

MAGICIEN : Vous lancez votre sortilège sur le Requin, mais il est sans effet. Son intelligence animale est trop faible et vos sortilèges mentaux n'ont aucune prise sur lui. Hélas, il est trop tard pour lancer un sortilège d'attaque ! Rendez-vous au [387](#).

139

Vous prenez place dans la cage. Cette situation ne vous plaît guère mais vous ne voyez pas d'autre solution que de croire cette étrange créature. Le Dragon s'envole dans les airs, emportant son fardeau. Le vaisseau fantôme disparaît au loin avec les derniers rayons du soleil. Malgré l'inconfort, vous parvenez à trouver le sommeil. Le lendemain matin, vous vous réveillez sur une plage. La créature a disparu. Rendez-vous au [156](#).

140

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez aller explorer la tour (rendez-vous au [447](#)). Le voyageur, quant à lui, insiste pour reprendre la route. Si vous acceptez, rendez-vous au [515](#).

141

A mi-chemin, vous apercevez un large coffre au fond du tunnel. Vous vous précipitez pour l'ouvrir. Il est rempli de Pièces d'Or! Pour une fois, le Faltyn n'avait pas menti. Remplissez vos sacs de tout l'or que vous pouvez transporter (50 Pièces d'Or comptent comme un objet). Vous refermez le coffre avec un soupir satisfait et vous vous apprêtez à partir. Rendez-vous au [278](#).

142

« La maison commune d'Angvar, dit le voyageur. J'allais vous proposer de nous y rendre avant de traverser la rivière. Nous y trouverons des gâteaux au miel. Garm, le gardien de la porte de Brume, raffole de ces douceurs... Croyez-moi, le détour vaut la peine. » Rendez-vous au [166](#).

143

Voyant son compagnon à terre, le deuxième geôlier jette son arbalète et s'empare d'un poignard. « Re... reculez, bredouille-t-il, mal à l'aise. Vous... vous ne vous échapperez pas. » Si vous l'attaquez, rendez-vous au [33](#). Si vous lui intimez l'ordre de jeter son arme, rendez-vous au [505](#).

144

MAGICIEN : « Celui-ci est un sorcier ! dit Tobias en vous désignant. Attachez-le solidement. Cela l'empêchera de se livrer à ses rituels magiques.» Les soldats vous attachent les poignets avec de lourdes menottes de fer avant de vous conduire au cachot. Rendez-vous au [180](#).

145

Comme la *Lance d'Or* s'approche du vaisseau, des signes de vie se manifestent à bord. « Je vois un barreur, s'écrie la vigie. Et deux matelots ! » Quoi qu'il en soit, un étrange malaise vous gagne. L'équipage du navire semble grandir au fur et à mesure de votre approche et, bientôt, une douzaine de matelots vous interpellent depuis le bastingage. « Ohé, de la *Lance d'Or* ! s'écrie leur capitaine. Nous faisons route vers l'Océan de Brumes, et vous ? » Silthor vous rejoint. « Vous avez entendu ? s'exclame-t-il. Vous allez pouvoir grimper à leur bord et je reprendrai ma route vers Ferromaine... » Si vous acceptez cette proposition, rendez-vous au [201](#). Si vous refusez, rendez-vous au [443](#).

146

Le Chien Blanc sursaute à votre vue et manque de tomber à la renverse. La Chauve-Souris Cornue demeure imperturbable. « Des visiteurs ! s'exclame-t-elle. Approchez, nous n'avons jamais quitté cette colline, donnez-nous des nouvelles du monde... » Le voyageur se penche vers vous. « Suis-je le seul à les trouver suspects ? » murmure-t-il. « Non, répondez-vous. Mais je n'ai jamais vu un coffre aussi gigantesque. Demeure sur tes gardes. » Si vous êtes un joueur solitaire (sans autres compagnons que le voyageur et peut-être Cordélia), rendez-vous au [135](#). Si votre groupe compte au moins deux joueurs, rendez-vous au [192](#).

147

VOLEUR : Ces officiers élégants jouent avec de luxueuses cartes imprimées. Sans nul doute, ils misent gros à cette table. Vous vous avancez vers eux et vous vous présentez comme un pèlerin d'Algandie ayant fait fortune dans le commerce du poisson. Vous leur posez quelques questions naïves sur le jeu qui les intéresse. Ils vous invitent à prendre place, sûrs d'avoir affaire à un amateur. Décidez de la somme que vous allez consacrer au jeu. Il vous est permis d'emprunter à vos éventuels compagnons. Inscrivez votre mise et rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au [502](#).



148 *Sept Goules émergent des gravats dans un nuage de poussière.*

148

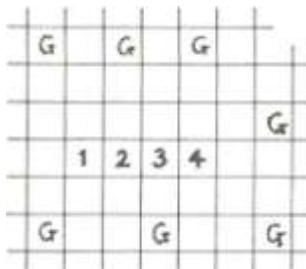
Les tumulus éclatent sous l'effet d'une violente pression et sept Goules émergent des gravats dans un nuage de poussière. Elles portent d'antiques cottes de mailles et sont armées d'épées d'argent. « Les vivants n'ont rien à faire dans le Shéol, chantent-elles à l'unisson. Venez rejoindre nos rangs ! » Elles s'avancent lentement. Les joueurs armés d'arcs ou d'armes de jet disposent d'un Assaut pour tirer avant qu'elles ne soient au contact.

GOULES (Protection 2, Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 7 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 15

(Réduisez le nombre des adversaires si le prêtre a pratiqué un exorcisme.) Il est impossible de fuir. Lorsque vous aurez éliminé les Goules, les joueurs sans armes pourront prendre leurs épées. Si vous désirez explorer les tumulus, rendez-vous au 30. Si vous préférez suivre le chemin que vous ouvre les empreintes des sabots, rendez-vous au [111](#).



149

PRÊTRE : Vous devez à tout prix trouver un moyen de fuir. Discrètement, vous vous approchez de la porte et vous jetez un coup d'œil à travers le judas. Trois gardiens ont quitté la pièce et les deux qui restent ont entamé une partie de dés. Absorbés par le jeu, ils ne vous prêtent aucune attention. Vous faites le vide dans votre esprit. Allez-vous vous concentrer sur l'idée de fuir (rendez-vous au [288](#)) ou sur l'envie de ne plus être emprisonné (rendez-vous au [477](#)) ?

150

Cordélia parle pour la première fois. Elle regarde autour d'elle, comme si elle venait de s'éveiller d'un rêve. « Où suis-je ? demande-t-elle en tremblant. Que m'est-il arrivé ? » Le voyageur l'enveloppe d'un bras protecteur. « N'aie aucune crainte, dit-il. Tu retrouveras la mémoire quand nous quitterons le Shéol... » Vous fronchez les sourcils ; qu'entend-il par « nous » ? Rendez-vous au [169](#).

151

Ubara la Seler vous avait donné cette cloche pour contrer les pouvoirs du maître des rêves. Si cette cloche a su annuler les illusions du roi-sorcier, elle devrait briser le charme... A l'instant où vous l'agitez, l'équipage tombe à genoux, l'air hébété. Un masque de douleur déforme leurs traits et ils tentent de se boucher les oreilles. Vous vous arrêtez. Les matelots et les pèlerins se relèvent lentement, comme s'ils se réveillaient d'un profond sommeil. Entre-temps, la nuit est tombée et seule la pâle lueur de la lune éclaire la prairie. « Où sont passées les jeunes filles et toutes les victuailles ? » s'étonnent-ils. Progressivement, tous les regards se tournent vers vous - des regards chargés de haine. « C'est ta faute, grondent-ils. Le Paradis a disparu par ta faute... » Si vous voulez leur expliquer que tout cela n'était qu'une illusion, rendez-vous au [540](#). Si vous jugez préférable de prendre la fuite, rendez-vous au [80](#).

152

Si vous avez trouvé un navire pour vous mener jusqu'à l'Ile d'Entasius, rendez-vous au [179](#). Sinon, il faut vous en préoccuper dès maintenant (rendez-vous au [45](#)).

153

Un oiseau vient d'apparaître dans le ciel, suivi d'un autre. En quelques secondes, des centaines d'oiseaux répondent à l'appel de Circé et forment un nuage compact au-dessus de vous. Ils se rapprochent et vous constatez que leur plumage émet une lueur argentée. La nuée se referme sur vous et, un à un, les oiseaux reprennent leur envol. Circé contemple avec un petit sourire l'espace vide où vous vous trouviez et regarde ses oiseaux s'éloigner vers le nord. Vous voyagez ainsi pendant des jours, portés par ces centaines d'ailes. Enfin, une petite île apparaît à l'horizon. La nuée se reforme et se pose sur une place désolée. Étrangement, vous vous matérialisez à nouveau au fur et à mesure que les oiseaux repartent... Vous êtes sur l'Ile d'Entasius. Rendez-vous au [156](#).

154

Le sentier d'empreintes sulfureuses vous entraîne entre des collines inhospitalières recouvertes d'une chape de brume. Vous vous sentez observé, bien que vous ne déceliez aucune trace de vie. La marque des sabots contourne une colline circulaire autour de laquelle sont disposés de petits tumulus. Soudain, le sol vibre près d'un tombeau, tandis qu'un souffle de brume s'échappe d'un autre. Les habitants des tombes ont senti votre présence. Si le voleur possède une harpe et désire s'en servir, rendez-vous au [15](#). Si le prêtre veut intervenir, rendez-vous au [229](#). Sinon, vous pouvez suivre les traces (rendez-vous au [148](#)) ou bien rebrousser chemin et prendre une autre direction (rendez-vous au [250](#)).

155

Le voyageur sourit. « Ne les prenez pas en pitié, dit-il. Ils n'ont que ce qu'ils méritent. » Pendant que vous parliez, la salle s'est remplie en silence et des villageois vous entourent. « Le pire tyran du monde ne vous aurait pas infligé une si horrible punition », murmure un homme d'une voix monocorde. « A l'aide ! » murmure une autre voix. Le voyageur se penche vers vous. « Ne les écoutez pas, dit-il, même si leur sort paraît injuste. En les aidant, vous mettez votre quête en péril... » Si vous voulez aider les villageois, rendez-vous au [538](#). Si vous préférez suivre les conseils du voyageur, rendez-vous au [275](#).

156

Vous avancez le long de la grève désolée. La brume venue de la mer s'étire en longs rubans autour des rochers. Vous espériez trouver un palais, mais cette étendue de terre morose ne porte aucune trace d'habitation. « Vous êtes venu voir Entasius », dit une voix dans votre dos. Une femme vient d'apparaître. « Suivez-moi, reprend-elle. Je suis sa servante. » Elle vous guide à travers les collines jusqu'à un escalier grossièrement taillé à même la roche et menant à l'entrée d'une caverne. Vous la suivez le long d'un étroit tunnel éclairé par des torchères et vous débouchez devant une porte de bronze. Chaque battant est orné d'une tête de profil se rejoignant au centre à l'image de l'ancien dieu sélentin Janus. « Janus est le dieu des voyages et le gardien du seuil », dit la femme en poussant les battants de bronze. Vous pénétrez dans une grotte envahie de stalactites et éclairée par des centaines de bougies fichées dans des niches. Un vieillard est assis sur un trône de pierre. Les stalactites forment une arche au-dessus de lui et tout vous pousse à croire qu'il était déjà là avant qu'elles ne se forment. Sa peau parcheminée a des reflets de cire. La servante

s'avance. « Entasius », dit-elle. Rendez-vous au [316](#).

157

Vous progressez dans la lande qui entoure l'autel de l'Invocation. Vous passez près d'un arbre mort auquel est adossé un étranger. Il est vêtu d'un chapeau à large bord et d'une longue cape de pèlerin. Une lanterne pend à l'extrémité de sa canne recourbée. « Salut, dit-il en vous voyant. On m'appelle le voyageur, je suis là pour vous guider vers ce que vous cherchez. » Allez-vous demander : « Que sais-tu de notre quête ? » (rendez-vous au [183](#)), « Qui es-tu ? » (rendez-vous au [232](#)) ou « Qu'est-ce que l'autel de l'Invocation ? » (rendez-vous au [14](#)) ?

158

MAGICIEN : Peut-être pourriez-vous convaincre Tobias grâce à votre magie ? Quel sortilège allez-vous employer : l'Appel du Faltyn (rendez-vous au [317](#)) ou le sortilège d'Asservissement (rendez-vous au [221](#)) ? Si vous préférez ne pas recourir à la magie, rendez-vous au [118](#).

159

Angvar semble déçu que vous abandonniez si vite. « Tu as eu le courage de me provoquer, dit-il. Si tu étais aussi fort que brave, tu pourrais être un héros. » Il se détourne de vous. Les guerriers rassemblés vous toisent d'un air menaçant. Le voyageur s'en aperçoit et va reprendre son bâton. « Partons, dit-il. L'atmosphère est au combat. Mieux vaut ne plus les provoquer. » Vous jetez un dernier regard à l'assemblée avant de quitter la maison commune. Rendez-vous au [195](#).

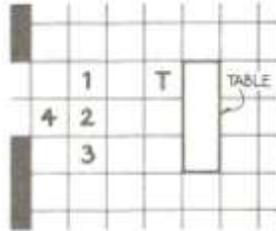
160

La porte au fond du bureau s'ouvre sur un escalier. Vous vous y engouffrez sans attendre et vous gravissez les marches. Le jeune chevalier renonce à vous poursuivre et quitte le bureau pour appeler à l'aide. Rendez-vous au [307](#).

161

Vous atteignez l'armurerie sans avoir rencontré personne. Hélas, au moment où vous pénétrez dans la pièce, vous trouvez un homme en train d'inspecter vos armes posées sur une table ! Tobias... Il se retourne lentement et vous toise sans la moindre émotion. Cet homme ne connaît pas la peur. « Ainsi, vous vous êtes échappé, dit-il. Mais le des tin a guidé vos pas jusqu'à moi. Vous allez

donc mourir... » Sur ces mots, il dégaine son épée, une arme magique à la lame d'un noir d'encre. « Tu fais usage de la sorcellerie, ce n'est pas bien », dites vous en avançant lentement. Tobias devine vos intentions et s'interpose entre vous et la table. « Il faut savoir combattre le mal avec ses propres armes », réplique-t-il. Vous récupérez vos armes si vous atteignez une case adjacente à la table et si vous consacrez un Assaut sans combattre Tobias.



TOBIAS (protection 1, Dommages 5 dés)
 FORCE : 10 HABILITÉ 8
 POUVOIR : 9 ENDURANCE :65

A cause de son fanatisme, Tobias est insensible à l'Asservissement. Il dispose de quatre sortilèges. Lancez un dé à chaque Assaut afin de déterminer ses actions

De 1 à 3 : il combat à l'épée
 De 4 à 6 : il se concentre ou jette un sortilège

Les sortilèges dont il dispose sont les suivants :

Chrysoteuch (Niveau 1)

Ce sortilège accroît sa Protection de 2 points pour la durée du combat. Il va employer ce sortilège en premier.

Eutectia (Niveau 2)

Ce sortilège lui permet de récupérer immédiatement 2 dés + 2 points d'ENDURANCE. Il ne pourra l'utiliser si les joueurs lui infligent plus de 10 points de Dommages à chaque Assaut.

Catachronisme (Niveau 3)

Ce sortilège affecte tous les personnages présents. Ceux qui ne peuvent y résister se voient obligés d'affronter Tobias l'un après l'autre, en Assauts

alternés. Tobias utilisera ce sortilège en premier si vous êtes en groupe. Son effet cesse au bout de 6 Assauts.

Cérunisation (Niveau 4)

Ce sortilège dévastateur frappe une cible unique et provoque une perte de 1 dé x 7 points d'ENDURANCE. L'armure assure la Protection habituelle.

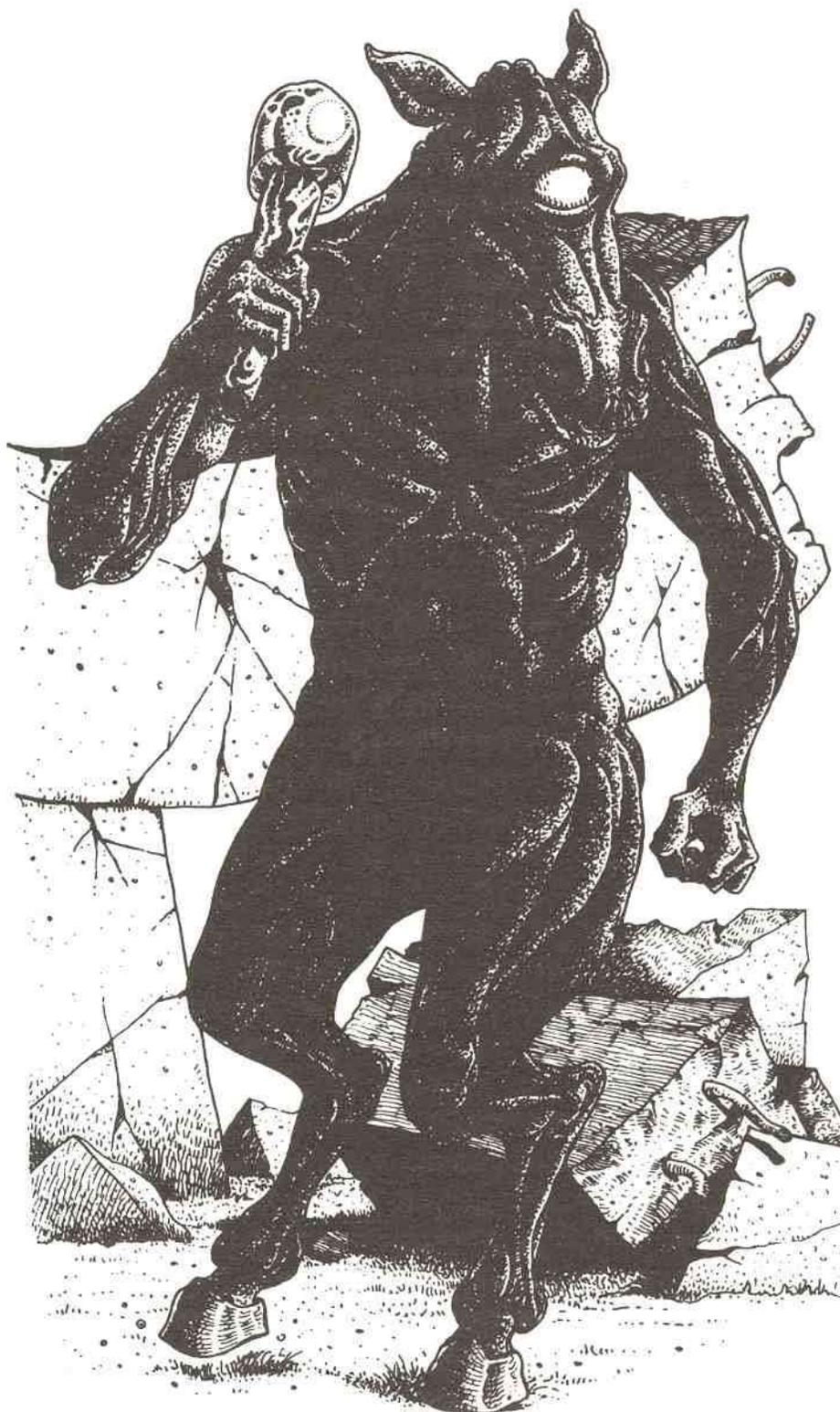
Si vous fuyez dans la cour vers la porte de la citadelle, rendez-vous au [437](#). Si vous tuez Tobias, rendez-vous au [70](#).

162

Vous vous éloignez sous les quolibets des matelots. « Dites bonjour à Jacques-la-Mâchoire! lance Lokven. Peut-être vous gardera-t-il à sa table... » Vous ramez sans répondre, jusqu'à ce que les sarcasmes se perdent dans le vent. Bientôt, les deux navires ne sont plus que des points à l'horizon. Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [204](#). Sinon, rendez-vous au [488](#).

163

La lueur augmente d'intensité et vous devez vous protéger les yeux. Lorsque vous les ouvrez à nouveau, une silhouette gigantesque est apparue. Le monstre semble composé de marbre noir, sa tête et ses jambes sont celles d'un cheval, mais il a le corps d'un humain. Un unique oeil d'or brille au centre de son front. Lentement, il soulève une masse d'armes cristalline. « Je suis Typhon, dit-il. Vous devez me vaincre, vous qui venez du monde d'en-haut, car seule cette victoire vous laissera une chance d'accomplir votre quête. Pourtant je suis invincible... » A ces mots, des fissures apparaissent tout le long de son corps et il tombe brusquement en poussière... Rendez-vous au [398](#).



163 *Un unique œil d'or brille au centre du front de Typhon.*

164

CHEVALIER : Silthor vous toise avec le plus profond mépris et claque des doigts en vous désignant. Une dizaine de matelots vous empoignent et vous forcent à grimper dans le canot. « Est-ce ainsi que tu défends ton honneur ? hurlez-vous tandis que l'on met le canot à la mer. Comment peux-tu espérer le respect de ton équipage, lâche. » Silthor ricane. « Ils respectent l'argent que je leur donne, c'est bien assez... » réplique-t-il avant de lancer l'ordre de repartir. Allez-vous accoster le navire aux voiles rouges (rendez-vous au [90](#)) ou bien vous éloigner des deux vaisseaux (rendez-vous au [162](#)) ?

165

Vous profitez de la querelle opposant les geôliers pour quitter discrètement la pièce (n'oubliez pas que le voleur a perdu 10 Pièces d'Or). Vous bloquez la porte et vous foncez dans le couloir. Rendez-vous au [309](#).

166

La maison commune est construite à l'endroit où l'Achéron et la Léthé se séparent. C'est une magnifique construction de bois rouge, supportée par les linteaux sculptés de têtes de dragons dans le style nordique. Vous repérez quelques bâtiments annexes, probablement des granges et des étables. Malgré la distance qui vous sépare de la bâtisse, vous entendez déjà les exclamations de tout le village rassemblé. « Angvar et ses héros célèbrent leurs combats. Sans nul doute, ils se croient au Vehalla... », dit le voyageur en vous prenant le bras, et il vous désigne une zone de marécages entre les deux rivières. Des dizaines de silhouettes fantomatiques errent entre les lambeaux de brume. Malgré le tumulte qui s'échappe de la maison commune, vous pouvez percevoir leurs plaintes languissantes. « Ce sont les morts sans sépulture, dit le voyageur. Ils sont condamnés à errer ici à jamais. Ce marécage s'appelle le Cocytus, la terre des lamentations... Oublions-les, Angvar nous attend. » Vous vous dirigez vers la porte à double battant, portant chacun un marteau, symbole du dieu Tor. Le voyageur frappe à la porte du bout de son bâton. Le silence se fait à l'intérieur, mais une voix tonnante s'élève. « Ouvrez les portes et entrez ! » Rendez-vous au [526](#).

167

Puldro s'élançait en courant sur l'étroite passerelle. Vous tentez de le suivre, mais il vous distance et atteint la rive bien avant vous. Lorsque vous le rejoignez, le quartier-maître gît à ses pieds, la gorge tranchée d'un coup de lame. « Oh, capitaine, qu'avez-vous fait ? » s'exclame Gathric d'une voix horrifiée. « Voilà comment je traite les mutins, réplique Puldro en essuyant son épée d'une main tremblante. Où sont les autres, maintenant ? » Les pèlerins et l'équipage s'éloignent sur un petit sentier et s'enfoncent vers l'intérieur de l'île. Tout à leurs illusions, ils n'ont pas pris garde au meurtre qui vient d'être commis. « Il faut qu'ils reviennent, dites-vous à Puldro. Sans équipage, le navire est bloqué sur cette île. » Aussitôt, vous prenez la direction du sentier. Rendez-vous au [370](#).

168

VOLEUR : Vous brandissez votre bourse à la face du plus proche geôlier. « Surveiller des prisonniers est un métier bien ingrat, dites-vous. Ne seriez-vous pas mieux dehors à siroter une bonne bière ? » L'homme vous arrache la bourse des mains en ricanant. « Sûrement ! Mais je l'apprécierai mieux en te sachant derrière les barreaux. » Le geôlier compte les pièces à haute voix, sous l'oeil attentif de ses compagnons. « ... Huit, neuf et dix... Cela nous en fait deux chacun. » Vous avancez d'un pas, scandalisé. « Comment ! vous exclamez-vous. Ma bourse contenait le double ! Que tu me voles, je peux le comprendre, mais sois au moins honnête envers tes amis. » Vous empoignez vivement sa manche et, d'un tour de passe-passe, vous faites apparaître 1 Pièce d'Or. Un des geôliers repousse son compère en grognant : « Allez, Gustave, donne le reste... » Quelques secondes plus tard, les hommes se frappent et s'insultent, sans plus se préoccuper de votre présence. Rendez-vous au [165](#).

169

Voici quelque temps, vous avez noté vos doutes. S'ils concernaient le voyageur, rendez-vous au [325](#). Sinon, rendez-vous au [391](#).

170

Le navire vogue suivant un cap nord-nord-ouest, porté par des vents constants. Au coucher du soleil, vous allez rejoindre le capitaine dans sa cabine. Il vous offre un verre de brandy et, après quelques banalités d'usage, en vient au sujet qui l'intéresse. « Personne ne sait exactement où est située l'île d'Entasius, déclare-t-il. Lorsque nous aurons atteint l'Océan de Brumes, je vous propose de

consacrer six jours à sa recherche. Si, passé ce délai, nous ne croisons aucune terre, je reprendrai ma route vers Ferromaine. Là-bas, vous trouverez facilement un autre navire... » Allez-vous protester énergiquement contre cette rupture de contrat (rendez-vous au [513](#)) ou bien accepter sa proposition (rendez-vous au [191](#)) ?

171

VOLEUR : « Nous oeuvrons pour la plus grande gloire du Sauveur, murmurez-vous avec un air de conspirateur. Saint Vartus nous est apparu en rêve pour nous dire que dans une île à l'ouest, une secte satanique travaille à la venue de l'Antéchrist. » Tobias vous observe un long moment, les mâchoires serrées par la rage. « Que Dieu m'en soit témoin, gronde-t-il. Ces suppôts de Satan iront bientôt rôtir dans les flammes de l'Enfer ! Je m'occupe de tout. Nous partirons avant ce soir ! » Vous n'aviez pas prévu cela. Si vous désirez lui avouer que cette histoire d'Antéchrist n'est qu'un mensonge, rendez-vous au [5](#). Si vous préférez continuer à lui mentir mais faire en sorte qu'il abandonne son projet, rendez-vous au [485](#).

172

Les traits de Tobias se durcissent à l'écoute de votre récit. Lorsque vous avez fini, il vous toise d'un air mauvais. « Il est clair que vous adorez le Démon, au point de vouloir le rejoindre aux Enfers. Je ne sais pour quelles obscures raisons vous m'avouez tout cela, mais je finirai par l'apprendre... Gardes ! » Rendez-vous au [550](#).

173

Vous montez à bord pour rejoindre le capitaine Puldre, alors qu'il sermonne une troupe de matelots. Il les renvoie d'un geste énervé et se tourne vers vous. « Salut. Vous avez l'argent? » Si vous pouvez lui remettre 150 Pièces d'Or, rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [418](#). Si vous ne possédez pas cette somme, rendez-vous au [454](#).

174

Vous venez de vaincre Puldro, mais un autre s'est chargé de le tuer quelques heures auparavant. Vous avez combattu un pantin sans âme que la magie animait. Gathric est terrorisé. « Cette île est maudite ! hurle-t-il en arpentant le pont. Nous allons tous mourir ! Nous finirons comme lui, la gorge pleine de poussière et des lentilles de verre au fond des yeux. » Vous le giflez de toutes vos forces pour le ramener à la raison. « Tous seuls, nous ne pouvons manoeuvrer ce navire, dites-vous, mais nous pourrions prendre le canot de sauvetage. » Gathric se tourne vers la frêle embarcation avec une moue dubitative. « L'océan est capricieux, dit-il, et les tempêtes sont fréquentes en cette saison. Nous courons à la mort. » Son regard se pose sur les restes du capitaine. « Après tout, murmure-t-il, la noyade est une mort propre... » Si vous désirez quitter l'île dans le canot de sauvetage, rendez-vous au [378](#). Si vous préférez partir explorer l'île, rendez-vous au [340](#).

175

Il vous faut trouver l'argent avant demain matin, faute de quoi le navire partira sans vous. Si vous avez rencontré un Djinn quelques jours auparavant et que vous lui ayez demandé de vous enrichir, rendez-vous au [26](#). Sinon, vous devez trouver un moyen de vous procurer cette somme. Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [363](#). Si le magicien veut tenter quelque chose, rendez-vous au [452](#). Si aucun d'eux n'est présent, rendez-vous au [7](#).

176

MAGICIEN : Le forgeron empoche votre argent et, d'un geste, il vous enjoint de poser vos poignets sur l'enclume. Il s'empare d'un marteau et d'un burin et, avec une précision remarquable, s'attaque aux maillons de la chaîne. Quelques minutes plus tard, vous massez en souriant vos poignets à nouveau libres de toute entrave. Il est temps maintenant de repartir vers le port. Rendez-vous au [230](#).

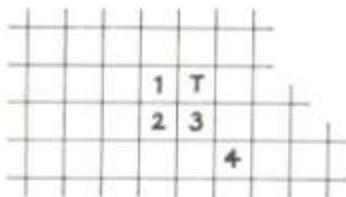
177

VOLEUR : « Je me demande pourquoi le trésor de l'autre colline est laissé sans surveillance », dites-vous. « Un trésor ? où çà ? » demande la Chauve-Souris. Vous désignez la rivière. « Là-bas sur l'autre rive, il y a une cache au sommet de la colline, elle est remplie d'or et de bijoux. » Les deux créatures échangent un regard complice. « Pourquoi n'iriez vous pas voir ? » reprenez-vous. Le Chien Blanc opine du chef et s'apprête à se lever, mais la Chauve-Souris le

retient. « Nous ne pouvons pas laisser le coffre sans surveillance, murmure-t-elle. Je vais y aller. » La Chauve-Souris s'envole à tire-d'aile et disparaît dans la nuit. Vous laissez passer quelques minutes et vous attendez que le Chien manifeste des signes d'impatience. « Ton amie prend son temps, dites-vous. Peut-être a-t-elle décidé de garder le trésor pour elle seule ? » Le Chien sursaute d'indignation : « La Chauve-Souris ne ferait jamais ça ! s'exclame-t-il. La route est longue jusqu'à la colline. » Vous ricanez ouvertement. « A pied, sans doute, mais en volant ? Oui... Après tout, tu as sûrement raison. » Vous redevenez silencieux, conscient d'avoir semé le trouble dans son esprit. Après quelques minutes, le Chien Blanc se lève. « Ma décision est prise, dit-il. Je vais aller à sa rencontre, mais je ne peux laisser le coffre ici. Placez-le sur mon dos, je vais l'emporter avec moi. » Vous faites ce qu'il demande et vous déposez le coffre entre ses épaules. Le Chien Blanc s'éloigne d'un pas lourd et descend la colline. Rendez-vous au [518](#).

178

Vous vous enfuyez à toutes jambes, ne vous arrêtant qu'à plusieurs centaines de mètres du cercle brisé. Typhon a disparu. Soudain, le sol vibre sous vos pieds. La créature utilise la même tactique mais, cette fois, vous êtes prévenu. Le premier joueur selon l'ordre de marche lance trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à son total d'HABILETÉ, il esquive le coup de masse de Typhon. Si le résultat est supérieur, il perd 12 points d'ENDURANCE. Les survivants reprennent le combat (n'oubliez pas de tenir compte des blessures que vous lui aurez infligées précédemment).



TYPHON

LE GÉANT (Protection 3, Dommages 6 dés + 1)

FORCE : 8 HABILETÉ. 6

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 70

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [61](#).



179 *Un conteur narre les fabuleuses aventures de Simbar le marin.*

179

Vous consacrez le reste de la journée à flâner dans le bazar, appréciant le spectacle des avaleurs de sabres, des jongleurs et des cracheurs de feu. Vous vous arrêtez pour entendre un conteur. Il narre les fabuleuses aventures de Simbar le Marin, mais l'appel du muezzin l'interrompt alors qu'il allait raconter l'épisode où Simbar est avalé par un pois son géant. « Pauvre Simbar ! dit-il. Dans le ventre du poisson, il ne pouvait connaître la direction de la ville sainte... » La foule s'esclaffe tandis qu'il se relève. « A demain, mes amis, dit-il. Je vous raconterai comment Simbar parvint à sortir des entrailles du Dendan pour échouer sur les côtes de Néphélé et comment il tomba amoureux de la belle princesse Liabla ! » L'auditoire applaudit et lui jette quelques pièces. Vous vous éloignez en souriant. Il est temps maintenant de trouver un endroit pour la nuit. Rendez-vous au [115](#).

180

La garde vous conduit à l'armurerie et dépose votre armement sur une table pour inspection. Notez que, tant que vous êtes sans armes et jusqu'à ce que vous vous en soyez procuré de nouvelles, votre total de FORCE et vos Dommages sont amputés chacun de 2 points. Si vous possédez l'épée invisible du Marcheur des Cieux ou une lame flexible du Crescentium (dissimulée dans votre ceinture), les gardes ne les trouvent pas. Vous traversez une cour intérieure et vous prenez un escalier menant aux catacombes. La garde passe devant deux solides portes de bois et frappe à une troisième. Un gros homme au visage mangé de barbe apparaît et s'incline avec un air sarcastique pour vous laisser entrer. Les geôliers sont au nombre de quatre et armés de solides gourdins. La garde referme la porte et s'éloigne dans le couloir. Rendez-vous au [523](#).

181

VOLEUR : Si vous portez un masque étincelant que vous ne pouvez ôter, rendez-vous au [236](#). Sinon, rendez-vous au [18](#).

182

Ce qui suit concerne tous les joueurs excepté le voleur.

Le voleur est assommé et les joueurs reportent maintenant leur attention sur vous. « Ceux-là sont ses complices ! » hurle l'un d'eux. Vous allez devoir les affronter. Le voleur ne peut prendre part au combat : plusieurs matelots s'acharnent sur lui à coups de pied.

JOUEUR (Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 8 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 18



Vous ne pouvez fuir et abandonner votre compagnon. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [190](#).

183

Le voyageur esquisse un sourire. « Vous cherchez à m'éprouver, dit-il. Fort bien. Vous êtes venu reprendre l'Épée de Vie, qui vous fut dérobée par Icon Ungody, le Haïken de la montagne des Chants, à l'instant de sa mort. Mais pour retrouver votre bien, il faudra affronter des périls qu'aucun être humain n'a encore affronté. Vous devrez vous présenter devant Azraël, l'ange de la Mort. Je vous y conduirai. » Vous haussez les épaules et vous reprenez votre route en direction de l'autel. Le voyageur vous emboîte le pas. Rendez-vous au [222](#).

184

« Peut-être avez-vous raison », répond le voyageur en entendant votre proposition. Il sort une gourde de cuir et la remplit de l'eau de la Léthé. Cela fait, il la tend à un joueur. Vous pouvez en boire à tout instant, sauf au combat. La gourde contient assez d'eau pour tous les joueurs. Si vous décidez d'en boire, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [312](#) pour en connaître les effets. Le joueur qui porte la gourde la note sur sa *Feuille d'Aventure* de la manière suivante : « eau de la Léthé ([312](#)) ». Rendez-vous au [73](#).



185

Un des geôliers se précipite vers la porte et regarde à travers le judas. « Il a disparu ! s'exclame-t-il, horrifié. Tobias va nous tuer s'il l'apprend. » « C'est impossible, répond l'autre, il n'y a pas d'autre issue. Va voir ce qui se passe. » Le geôlier ouvre nerveusement la porte et pénètre dans le cachot. Rendez-vous au [484](#).

186

« Tu dévoiles enfin ton jeu, voyageur ! vous écriez vous. Qui es-tu réellement ? » Pour toute réponse, de longs rubans de flammes s'enroulent autour de vous. Chaque joueur perd 1 dé + 4 points d'ENDURANCE, moins sa Protection. Quand la fumée du sortilège se dissipe, ce n'est plus le voyageur qui est devant vous, mais votre vieil ennemi Icon Ungody, voleur de l'Épée de Légende et responsable de votre incursion dans le Shéol. « Il fallait s'y attendre, dites-vous. Trouver un guide pour visiter les Enfers, c'est trop beau... » Icon vous toise, le visage frissonnant de rage. « Oui, grogne-t-il. Il était facile de me déguiser. Une petite illusion destinée à tromper les simples d'esprit. » D'un geste ample, il rejette sa cape sur son épaule et s'empare d'une épée scintillante. L'Épée de Légende, le but de votre quête. Votre ennemi la regarde d'un air méprisant et la jette dédaigneusement derrière lui. « Aucune utilité, dit-il. Cette arme n'est pas équilibrée. » Il s'empare de son bâton et en ôte la crosse, révélant une longue lame effilée. D'un mouvement du poignet, il la fait siffler dans les airs. « Je préfère les armes comme le kiri-ha, reprend-il. Laissez-moi vous montrer comme elle est efficace entre les mains d'un maître... » Rendez-vous au [121](#), mais notez qu'Icon s'est déjà concentré sur son sortilège de Haragei.

187

L'Ondin tente d'argumenter, mais il cède devant votre obstination. « Je me demande pourquoi Entasius tenait à vous voir ! » lance-t-il, exaspéré, avant de disparaître dans les flots. « Vous avez eu raison, dit Sérafenne. Cette maudite créature vous aurait conduit directement chez le diable. » Vous aimeriez partager cette conviction ; hélas, le doute subsiste ! Était-il réellement envoyé par Entasius ou était-ce un émissaire des archimages ? Vous ne le saurez jamais. La *Perséphone* vous débarque au port de Sauvesse quelques jours plus tard mais, sans argent pour armer un nouveau navire, votre aventure se termine ici.

188

CHEVALIER : Silthor vous a publiquement accusé de couardise, votre honneur ne saurait le tolérer. Allez-vous lui prouver le contraire en grim pant à bord de l'autre navire (rendez-vous au [201](#)) ou le provoquer en duel (rendez-vous au [164](#)) ?



189

Lokven vous conduit à votre cabine, un réduit de trois mètres sur trois, à l'arrière du navire. « Le capitaine vous invite à le rejoindre ce soir dans sa cabine pour boire un verre, dit-il en vous gratifiant d'un sourire édenté. Peut-être va-t-il vous entretenir de notre destination. Il ne me dit jamais rien... » « Il a bien raison ! » répliquez-vous en le repoussant. Si vous avez acheté les quatre épées au frère de l'aubergiste, rendez-vous au [302](#). Si vous lui avez acheté le torque de la Volonté Suprême, rendez-vous au [294](#). Si vous n'avez fait aucun achat, rendez-vous au [170](#).

190

Vous vous êtes débarrassé de vos adversaires. Voyant que vous aviez l'avantage, les hommes qui s'acharnaient sur le voleur ont pris la fuite. Ce dernier perd 4 dés d'ENDURANCE (ne tenez pas compte d'un résultat qui signifierait la mort, laissez-lui au moins 1 point d'ENDURANCE). Vous savez que la milice urbaine ne s'aventure que très rarement dans les tripots du port, mais ce n'est pas une raison pour vous attarder. Vous empoignez deux sacs d'or sur une table avant de vous enfuir dans les ruelles. Un peu plus tard, vous comptez votre magot 100 Pièces d'Or (n'oubliez pas de déduire l'argent misé par le voleur). Si vous avez rassemblé assez d'argent pour payer la traversée, rendez-vous au [115](#). Sinon, le magicien doit intervenir (rendez-vous au [452](#)). Si votre groupe ne compte pas de magicien vous pouvez encore, si ce n'est déjà fait, vendre quelques-unes de vos possessions à un marchand du port (rendez-vous au [7](#)). Si toutes ces tentatives ont échoué, votre aventure, hélas, se termine ici !

191

Silthor remplit à nouveau les verres d'un air réjoui. « Je savais bien que nous pourrions nous entendre, dit-il en avalant son brandy d'un trait. Je sens que nous allons devenir bons amis... » La soirée se passe et Silthor, à moitié ivre, se montre de plus en plus affable. Bientôt, il s'endort sur sa chaise. Vous quittez la cabine en silence pour retourner à vos quartiers. Rendez-vous au [494](#).

192

« Les mortels viennent rarement par ici, dit le Chien Blanc. Il n'y a rien, à part nous et notre coffre... » La Chauve-Souris le foudroie du regard. « Mon ami faisait référence à notre vieille caisse à bûches, reprend-elle. Il faut beaucoup de bois pour entretenir le feu... » Le voyageur ricane. « Cela ressemble plutôt à une malle à trésors », dit-il. Le Chien rit à son tour, visiblement gêné. « Un trésor par ici ? Quelle bonne plaisanterie ! » Si vous voulez leur demander ce qu'il y a dans la tour au pied de la colline, rendez-vous au [134](#). Si vous demandez à voir l'intérieur du coffre, rendez-vous au [531](#). Si le voleur est présent et s'il ne possède pas le code « Fossile », il peut tenter quelque chose (rendez-vous au [177](#)). Si vous voulez leur demander le chemin d'Azraël, rendez-vous au [106](#). Si vous voulez partir, rendez-vous au [140](#).

193

Emeritus est ravi de vous revoir sains et saufs, mais son enthousiasme se tarit vite quand vous contez vos mésaventures. « Ainsi, vous devez descendre dans le royaume de l'ange de la Mort, le territoire de Shéol. Vos chances d'en revenir sont extrêmement minces... » Il détourne un instant les yeux, comme s'il pleurait déjà de votre perte. « Nous ne nous avouons pas vaincus, répliquez-vous. Il n'est pas d'adversaire qui ne trouve un jour son maître... Que peux-tu nous apprendre sur Shéol ? » Emeritus vous enjoint de le suivre dans sa bibliothèque. Il fouille dans les nombreux manuscrits et sort un vieux rouleau de parchemin. « La Mort est la sueur du Sommeil, dit-il, et tous deux sont les enfants de la Nuit. Shéol, le Royaume des Morts, ne peut être atteint qu'en de rares points de notre monde, là où les frontières de la vie et de la mort se touchent. Hélas, je ne sais où se trouve un tel endroit ! » Votre regard embrasse la multitude de documents et de manuscrits entassés dans cette pièce. Vous ne pouvez vous permettre de perdre trop de temps, mais un supplément d'information serait le bienvenu... Si vous choisissez de partir dès maintenant, rendez-vous au [152](#). Si vous préférez consacrer quelque temps à l'étude des documents, rendez-vous au [401](#).

194

Ce qui suit est réservé au porteur de l'Épée de Légende.

Assurez-vous d'avoir noté le numéro de paragraphe d'où vous venez. L'Épée de Légende fut forgée par l'archange Abdiel. C'est peut-être la plus puissante relique de ce monde. Elle accroît de 3 points le total de FORCE de celui qui la manie et ajoute 2 dés de Dommages. Si vous frappez un Mort Vivant, ce dernier subit une attaque psychique et se désintègre s'il ne peut y résister. L'Épée de Légende possède bien d'autres pouvoirs, mais vous les apprendrez à l'usage. Retournez maintenant au paragraphe d'où vous venez.

195

Vous quittez l'ambiance chaleureuse de la maison commune pour retrouver l'air glacial du Shéol. Si vous avez Scribo le Corbeau, rendez-vous au [34](#). Sinon, rendez-vous au [351](#).

196

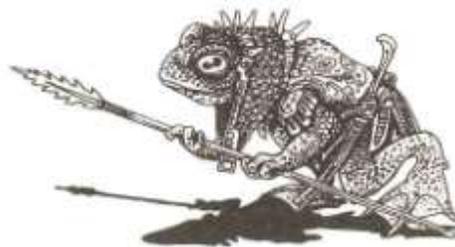
VOLEUR : Soudain, un des joueurs de votre table, un capitaine de navire mercanien, vous agrippe le bras et remonte votre manche, révélant les cartes que vous y dissimuliez. « Maudit tricheur ! » grogne-t-il. Sans crier gare, il vous assène un violent coup de poing à la mâchoire. Lancez un dé. Si le résultat est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [332](#). Si le résultat est inférieur à 3 et si vous êtes seul, rendez-vous au [524](#). Si le résultat est inférieur à 3 et si vos compagnons sont présents, rendez-vous au [182](#).

197

Un de vos objets pourrait peut-être vous permettre de fuir. Allez-vous utiliser une main squelettique (rendez-vous au [503](#)), Scribo le Corbeau (rendez-vous au [356](#)), l'orbe de Feu (rendez-vous au [347](#)), ou bien le sceptre dévastateur du Labyrinthe de Krath (rendez-vous au [542](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [62](#).

198

VOLEUR : Vous vous accroupissez, cherchant les dernières bouffées d'air pur au niveau du sol. Ce faisant, vous repérez la cruche d'eau près des pailles. Vous mouillez votre cape. Sans perdre de temps, vous vous protégez les épaules et le visage de ce linge humide avant de plonger à travers la fournaise. Vous perdez 2 dés d'ENDURANCE. Vous éteignez les flammèches qui grésillent sur vos vêtements. Déjà, vous songez à la fuite. Rendez-vous au [233](#).



199

Quel objet allez-vous employer : un fragment de kalium (rendez-vous au [131](#)), l'orbe rouge du Carnage (rendez-vous au [234](#)) ou l'orbe bleue des Mystères (rendez-vous au [271](#)) ? Si vous ne possédez rien de tout cela, rendez-vous au [387](#).

200

MAGICIEN : ce maudit Faltyn vous tient sous sa coupe ! Vous acceptez de mauvaise grâce et, aussitôt, il fait disparaître vos vêtements et toutes vos possessions, ne vous laissant que vos sous-vêtements, par pudeur. Vous êtes sans armes, sans argent. Si vous possédiez des terres ou des richesses de par le monde, elles ont également disparu. Les biens de vos compagnons, eux, sont demeurés intacts. Satisfait, le Faltyn fait apparaître de petits poissons lumineux tout autour du monstre. Ils font demi-tour et le Requin les suit ! « *Des poissons pilotes, ricane la malicieuse créature. Ils vont le guider sur une autre proie. Je suis ravi de t'avoir revu...* » Sur ces mots, il vous abandonne. Rendez-vous au [435](#).

201

Vous rassemblez vos affaires et un canot vous transporte jusqu'à l'autre navire. Ce bateau ne porte aucun signe qui permette de connaître son port d'origine ou sa nationalité. «Comment se nomme ce navire?» demandez-vous au matelot qui vous hisse à son bord. «C'est *l'Annuvinn*, répond-il. Nous venons d'Érevorn. Nous traversons l'Océan de Brumes, mais ne vous inquiétez pas, l'Ile d'Entasius est sur notre route... » Rendez-vous au [414](#).

202

CHEVALIER : Angvar choisit de vous affronter à la lutte. Les risques de mourir seront plus minces dans un combat à mains nues, bien qu'il semble capable d'assommer un taureau d'un seul coup de poing. Qui plus est, ce colosse vous dépasse de trois têtes. Le combat s'engage. Malgré sa masse imposante, Angvar est le plus rapide ! D'un geste vif, il vous empoigne l'avant-bras et vous soulève. Vous gigotez comme un beau diable, cherchant à trouver une prise, mais peine perdue. De sa main libre, Angvar agrippe votre ceinture et vous brandit sans efforts au-dessus de lui. Dans un rugissement extatique, le colosse vous projette au sol. Vous perdez 2 dés + 3 d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [430](#). Si vous trouvez la mort, vos compagnons se rendent au [46](#).

203

Si vous avez le code « Éclair », rendez-vous au [384](#). Si vous n'avez pas ce code, rendez-vous au [299](#).

204

PRÊTRE : *Jacques la Mâchoire est le nom que les matelots donnent au grand Requin Blanc qui écume ces eaux. Il serait préférable qu'il ne vous invite pas à dîner... Si vous possédez un arc et au moins quatre flèches, rendez-vous au [375](#). Sinon, rendez-vous au [488](#).*

205

MAGICIEN : *Vous invoquez le Faltyn. La créature vous adresse un sourire amusé. « Quelle est la cause de ton agitation ? Il me semble que ces gens viennent te sauver. » « Ils viennent chercher le trésor qui se trouve dans la cale, répondez-vous. Mais ils me tueront s'ils trouvent les deux cadavres. Coule ce maudit navire avant qu'ils n'abordent. » Les matelots ont déjà mis un canot à la mer. Dans quelques minutes, ils vous auront rejoint. Le Faltyn fait semblant de réfléchir tout en savourant votre nervosité. « Je veux les trois quarts du trésor », annonce-t-il. Vous poussez un grognement de rage : « La moitié, pas plus... » « Je veux les trois quarts ou je pars maintenant... » Vous acceptez, feignant l'exaspération. « Dépose ma part en lieu sûr, à Ferromaine, dites-vous. J'irai la chercher plus tard. Fais vite, coule ce bateau ! » Le Faltyn disparaît sous la coque. Un éclair bleu illumine les eaux. Le navire éventré s'enfonce lentement. Sans plus perdre de temps, vous sautez dans le canot qui vient de vous aborder. « Le navire va couler ! hurlez-vous. Éloignez la barque, vite ! » Les matelots s'exécutent en voyant votre air paniqué. « Mais... le trésor ? » s'étonne l'un d'eux. « Oubliez-le, répondez-vous. La cale est déjà noyée. J'aurais dû me douter qu'il était maudit... » Le Faltyn reparait pour vous seul. « Sale voleur ! enrage-t-il. Tu m'as trompé ! Il n'y avait rien dans les cales. » « Pour une fois, ce n'est pas moi le dindon de la farce », ricanez-vous. Le Faltyn disparaît dans un hurlement de rage. Cependant, le canot vous emmène vers la Perséphone. Rendez-vous au [209](#).*

206

MAGICIEN : *Allez-vous recourir à la Détection de la Magie (rendez-vous au [102](#)), à l'Appel du Faltyn (rendez-vous au [470](#)) ou bien à un Oracle (rendez-vous au [82](#)) ? Si vous ne voulez employer aucun de ces sortilèges, rendez-vous au [282](#).*

207

Le soir du treizième jour de navigation, la vigie signale une terre à bâbord. Vous montez sur le pont avec Gus, le chien du bord, sur vos talons. Vous apercevez au lointain une masse rocheuse, scintillant sous le soleil couchant. Puldro vous rejoint, fendant la foule des pèlerins. « Est-ce l'Ile d'Entasius ? » demandez-vous. « Cela m'étonnerait, répond-il. Nous sommes encore dans l'Océan de Déorsk. » Les pèlerins rassemblés se pressent le long du bastingage et le navire tangue dangereusement. « Reculez ! hurle le quartier-maître. Vous allez nous faire chavirer ! » « Si telle est la volonté de notre Seigneur, nous l'acceptons ! réplique un pèlerin au regard illuminé. Cette île est peut-être la Terre Promise. Le Seigneur nous y a guidés ! » Cette suggestion provoque l'enthousiasme des pèlerins. Çà et là, des cris fusent : « C'est le rocher du paradis ! Nous sommes sauvés ! » Le capitaine comprend brusquement leurs intentions. « C'est peut-être l'Ile de Médusa au regard pétrifiant ! hurle-t-il en retour. Ou bien le Shéol. Nous ne pouvons aborder cette terre ! » Hélas, la ferveur des pèlerins semble avoir déteint sur l'équipage ! En dépit des protestations de leur capitaine, les matelots manoeuvrent le navire en direction de l'île. Arrivés à proximité, quelques fanatiques plongent par-dessus bord pour la rejoindre à la nage. Vous échangez un regard sombre avec le capitaine. Il va falloir mouiller l'ancre ici. Rendez-vous au [460](#).

208

PRÊTRE : Vous vous concentrez sur la porte et vous faites usage de votre clairvoyance. *Vous voyez une chapelle, dans laquelle plusieurs chevaliers sont rassemblés en prière. La sortie n'est pas par ici, il vaut mieux continuer dans le couloir.* Rendez-vous au [19](#).

209

Sérafenne, le second, prend le commandement de la *Perséphone*. Vous tentez de le persuader de vous conduire jusqu'à l'Ile d'Entasius, mais il refuse catégoriquement et décide de retourner au port de Sauvesse. Cinq jours passent. Les joueurs blessés récupèrent 10 points d'ENDURANCE, à moins qu'ils ne souffrent du mal de l'Étoile des Pestiférés. Le matin du sixième jour, la vigie signale une forme fonçant vers le navire. Vous montez sur le pont pour apercevoir une créature dotée d'un torse humain et dont le corps se termine en une longue queue, comme un Serpent de Mer. La créature hybride se lève à hauteur du pont. « Entasius m'envoie, déclare-t-elle. Accrochez-vous à mes écailles et je vous conduirai à lui. » Si vous faites ce qu'il dit, rendez-vous au

[313](#). Si vous refusez de quitter le navire, soupçonnant une ruse, rendez-vous au [187](#).

210

MAGICIEN : Vous vous frottez les poignets en souriant et vous jetez un coup d'oeil discret par le judas. Parfait, seuls deux geôliers montent la garde. Lentement, vous entamez votre sortilège d'Asservissement. L'un des gardes se raidit, le regard absent. Mentalement, vous lui intimez l'ordre d'assommer son compère. L'homme, pris par surprise, s'écroule lourdement sur le sol. Toujours sous votre contrôle, le geôlier vous remet les clefs et se laisse docilement attacher avec son compagnon assommé. Vous refermez la porte derrière vous et vous foncez sans tarder dans le couloir. Rendez-vous au [309](#).

211

Ce qui suit est réservé aux joueurs qui portent des bracelets.

Assurez-vous d'avoir noté le numéro de paragraphe d'où vous venez. Les bracelets vous assurent une protection partielle contre les éclairs. Quand vous les portez, vous ne subissez que la moitié des Dommages (arrondi au chiffre supérieur) occasionnés par les attaques électriques (y compris le sortilège de Météore et de Foudre Noire). Par exemple, un sortilège de Foudre Noire ne vous ferait perdre que 11 points d'ENDURANCE au lieu de 22. Retournez maintenant au paragraphe d'où vous venez.

212

Hélas, vous ne disposez pas d'une telle somme ! « C'est dommage, dit Trancier en se grattant la barbe. Si vous le voulez, je peux vous déposer au port de Sauvesse, sur la côte sud de la Chaubrie. De là, vous pourrez armer un navire. » Sans argent, cela sera impossible. Vous acceptez son offre, mais votre quête se termine ici.

213

Vous retournez à toute allure dans l'auberge. « Vite ! Les Dévoreurs sont en route ! vous exclamez-vous. Prenez les nappes et les draps ! Accrochez-les aux poutres ! » Les villageois s'exécutent et bientôt la pièce tout entière se trouve masquée de voiles. Grâce à votre clairvoyance, vous allez pouvoir repérer les Démons alors qu'ils ne pourront voir d'où viennent les coups (lors du combat à venir, n'oubliez pas d'enlever 2 points de FORCE aux Dévoreurs, en raison de l'avantage que vous avez sur eux). Rendez-vous au [463](#).

214

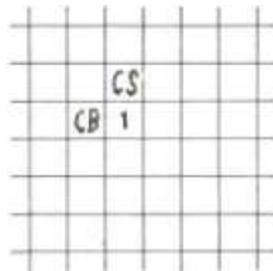
Si vous accompagnez Puldro pour explorer le palais, rendez-vous au [409](#). Si vous retournez au navire sans lui, rendez-vous au [411](#).

215

PRÊTRE : Vous trouvez le calme nécessaire à la Lévitation dans ce lieu où la réalité n'a pas de prise. Vous vous élevez lentement vers le sommet de la tour. Une trappe a été ménagée au centre de la terrasse et un faisceau de lumière verte s'en échappe. Vous percevez un souffle rauque provenant de l'intérieur, comme si une créature respirait avec peine. Un coffre de bronze se trouve à proximité de la trappe. Si vous vous posez à côté pour l'ouvrir, la créature de la tour pourra vous entendre. Si vous désirez courir le risque, rendez-vous au [261](#). Si vous préférez redescendre, retournez au [323](#) et faites un autre choix.

216

Les créatures jettent un regard envieux sur vos possessions. « De nouveaux objets pour notre trésor ! » s'exclament-ils à l'unisson tout en s'élançant à l'attaque.



CHAUVE-SOURIS CORNUE (Dommages 3 dés)

FORCE : 9 HABILITÉ : 10

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 42

CHIEN BLANC (Protection 1, Dommages 4 dés + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 56

Si vous les tuez, rendez-vous au [379](#). Si vous prenez la fuite, allez-vous retourner vers la rivière (rendez-vous au [515](#)) ou vers la tour, si vous ne l'avez pas encore explorée (rendez-vous au [475](#)) ?



217

CHEVALIER : D'un vigoureux coup de pied, vous remontez à la surface. Vos poumons vous brûlent et la vitesse vous étourdit, mais vous savez que le Requin est derrière vous et la simple pensée de sa mâchoire démesurée vous donne la force de nager. Lancez deux dés, ajoutez votre Niveau et retranchez 1 par tranche de 10 points d'ENDURANCE qui manquent à votre total de départ. Si le résultat est inférieur ou égal à 14, le monstre vous dévore avant que vous n'atteigniez le canot. Les survivants se rendent au [78](#). Si le résultat est supérieur ou égal à 15, vous parvenez à vous hisser dans la barque. Rendez-vous au [387](#).

218

Les plaintes de Gus se prolongent toute la nuit et vous empêchent de trouver le sommeil. Le lendemain matin, vous vous levez avec une furieuse envie de le faire cuire pour votre petit déjeuner. « Silence, sale bête ! » hurlez-vous, exaspéré. « Mon chien vous cause-t-il des soucis ? » demande une voix. Vous vous penchez par-dessus le bastingage et vous découvrez Puldro. « Abaissez la passerelle, s'écrie-t-il. Je veux monter à bord ! » Puldro s'avance sur l'étroit ponton de bois, titubant comme s'il était ivre. Son regard brille d'un éclat bizarre. L'attitude de Gus vient confirmer vos doutes. Le chien s'est arrêté à quelque distance de son maître. Les oreilles basses et le poil hérissé, il grogne nerveusement. « Brave chien », dit Puldro d'un ton monocorde. Gus s'éloigne en gémissant et va se terrer contre le bastingage. « Jette ton épée, Puldro », dites-vous. Pour toute réponse, il pousse un hurlement de rage. Vous vous élancez à l'attaque. Rendez-vous au [357](#) pour le combattre, mais vous pouvez le frapper librement pendant un Assaut, avant qu'il ne s'empare de son épée.

219

Vous attendez que le joueur ouvrant la marche ait brandi le bouclier pour gravir l'escalier. Vous parvenez au premier étage devant une arche s'ouvrant sur une salle nimbée de lumière verte. Une femme est là, vous tournant le dos. Ses mains aux longs ongles de bronze sortent de sa toge noire. Sa chevelure est une masse grouillante de serpents. Elle n'a pas encore remarqué votre présence. « Gorgone ! » vous écriez-vous tout en détournant le regard et vous protégeant du bouclier. Rendez-vous au [420](#).

220

Quelques jours plus tard, la vigie signale un navire. Vous montez sur le pont et vous rejoignez Puldro. « C'est un drakkar, dit-il, inquiet. Des pirates ou pire encore, les Hommes Bleus de la Mer. Je n'arrive pas à distinguer leur pavillon. » Le navire s'approche et vous repérez le symbole EN qui orne la voile blanche : la marque d'Entasius. Puldro est rassuré. « Le sorcier vous envoie un navire, dit-il. Parfait, je vais pouvoir reprendre ma route. » Des ordres sont donnés et la *Providence* entame les manœuvres d'approche. Rendez-vous au [456](#).

221

Tobias s'immobilise alors que le sortilège prend effet. Pendant un instant, il fixe le ciel d'un air absent, mais une lueur mauvaise éclaire son regard. « Misérable ! gronde-t-il. Tu pensais m'abuser avec ta sorcellerie... Gardes ! Emparez-vous de lui ! » Rendez-vous au [550](#).

222

L'autel apparaît à travers la brume, surmonté d'un dôme que soutiennent des piliers sculptés à l'image de Démons. Derrière, vous repérez un petit bassin dans les eaux duquel frétilent des poissons argentés. « Voici le bassin des Souvenirs, dit le voyageur en y plongeant la main. J'ai entendu dire qu'il permet de retrouver la mémoire et sert d'antidote aux eaux de la Léthé... » Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [348](#). Sinon, rendez-vous au [407](#).

223

A votre approche, une lueur se dégage du demi-cercle. Un sifflement quasi inaudible emplit l'air. Aussitôt, les goélands squelettes poussent des cris effrayés et s'éloignent vers les flots. Si le magicien veut tenter un Oracle, rendez-vous au [315](#). Sinon, vous pouvez vous approcher encore (rendez-vous au [163](#)) ou bien faire un détour et vous enfoncer dans les terres (rendez-vous au [250](#)).

224

Les six malandrins gisent à vos pieds. Vous pouvez prendre leurs armes, ainsi que leurs armures de cuir (Protection 1). En les fouillant, vous trouvez 6 Pièces d'Or. Vous appelez l'aubergiste pour qu'il fasse enlever les cadavres et vous retournez vous coucher. A votre réveil, le soleil est déjà haut dans le ciel. Vous vous habillez à la hâte et vous avalez votre déjeuner. Chaque joueur blessé récupère 1 point d'ENDURANCE, pour la nourriture, plus un nombre de points équivalant à la moitié de son Niveau pour la nuit de sommeil. Vous alliez quitter l'auberge, quand l'aubergiste s'interpose, accompagné d'un inconnu. « Mon frère est marchand de curiosités... et d'objets magiques », ajoute-t-il alors que vous le repoussez en grognant. Si vous désirez voir ce que l'homme vous propose, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez rejoindre le bateau au plus vite, rendez-vous au [506](#).

225

MAGICIEN : Si vous lancez un sortilège de Foudre Noire ou un Météore, rendez-vous au [545](#). Si vous jetez un autre sortilège, rendez-vous au [394](#) et déterminez ses effets avant de commencer le combat.

226

Lorsque vous vous réveillez, un navire a abordé *l'Annuvinn*. « Ohé, du bateau ! lance le capitaine en vous voyant. Qu'est-il arrivé à votre navire ? » Tout en reprenant vos esprits, vous observez le bateau. C'est un baleinier et, à en juger par l'accent du capitaine, il vient de Chaubrie. « *L'Annuvinn* n'est plus qu'un vaisseau fantôme », répondez-vous avant d'entamer le récit de vos mésaventures. « Ainsi, vous vous rendez dans une île au nord, dans l'espoir d'y rencontrer un sorcier. Je me nomme Trancier de Quadrille. J'ai entendu parler d'une telle île. Pour 50 Pièces d'Or, j'accepte de vous y conduire. » Si vous disposez d'une telle somme, rendez-vous au [100](#). Sinon, vous pouvez lui proposer une arme magique en paiement du voyage (rendez-vous au [532](#)). Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [319](#). Si vous avez une autre idée, rendez-vous au [212](#).

227

Vous poussez le battant de la porte et vous pénétrez dans une salle baignée d'une lueur verte provenant de l'étage supérieur. Une arche s'ouvre sur une autre pièce au fond de la salle et un escalier mène à l'étage. Si vous désirez gravir les marches, rendez-vous au [292](#). Si vous voulez visiter l'autre pièce, rendez-vous au [500](#). Si vous préférez quitter la tour, rendez-vous au [257](#).

228

Vous prenez place dans le canot et vous ramez de toutes vos forces en direction du drakkar. Silthor lâche un ordre et une nuée de flèches s'envole vers vous en sifflant. Chaque joueur est touché par 1 dé de flèches, chacune d'elles infligeant 1 dé de Dommages (moins la Protection). Les survivants atteignent enfin l'autre bateau. Rendez-vous au [492](#).

229

PRÊTRE : Les Esprits gagnent en pouvoir tout autour de vous. Vous devez les éliminer avant qu'ils ne se transforment en Goules. Lancez deux dés pour chacun des sept tumulus. Si le résultat est supérieur ou égal à 9, l'Esprit est balayé et ne viendra pas vous tourmenter. Prenez note du nombre d'Esprits que vous éliminez. Si vous les éliminez tous les sept, rendez-vous au [111](#). Sinon, rendez-vous au [148](#).

230

Quelques minutes plus tard, vous errez sur le port, en quête d'un navire. En interrogeant les matelots, vous retenez deux navires. La *Providence* est un vaisseau transportant des pèlerins jusqu'en Elles lande. Peut-être pourrez-vous convaincre le capitaine de faire un détour par l'Océan de Brumes. L'autre bateau s'appelle la *Lance d'Or*. C'est un navire marchand en partance pour Ferromaine. Lequel allez-vous choisir : la *Providence* (rendez-vous au [291](#)) ou la *Lance d'Or* (rendez-vous au [486](#)) ?

231

Malgré tous vos efforts, vous n'avez pu rassembler la somme demandée par le capitaine du navire. Cette quête, pour laquelle vous avez risqué maintes fois votre vie, se termine ici. Les bateaux prendront la mer sans vous...

232

« Moi ? répond-il avec un sourire. Je suis une ombre, un Fantôme... Autrefois, on m'appelait le seigneur de la montagne des Chants. Je pris le nom d'Ultio en arrivant dans le Shéol. Maintenant, je ne suis plus que le voyageur, votre guide... » Vous haussez les épaules et vous reprenez votre route en direction de l'autel. Le voyageur vous emboîte le pas. Rendez-vous au [222](#).

233

VOLEUR : Vous vous barbouillez le visage de suie et vous ébouriffez vos cheveux avant d'ouvrir brusquement la porte. Vous découvrez plusieurs chevaliers agenouillés en prière devant un autel. « Au feu ! hurlez-vous. Un des prisonniers de Tobias vient d'incendier sa cellule ! » Les hommes se relèvent brusquement. Vous les regardez s'agiter dans la plus complète confusion, mais l'un d'eux prend la direction des opérations. « Va donner l'alarme, vous ordonne-t-il, et qu'on apporte de l'eau. Vite ! » Vous vous inclinez avant de filer dans le couloir en souriant. La panique va augmenter vos chances d'évasion. Rendez-vous au [555](#).

234

Vous jetez l'orbe au-devant du monstre, tout en murmurant le mot secret : « Sang ». Des filets rouges s'échappent de ses flancs, teintant l'eau couleur sang. L'orbe s'enfonce dans les profondeurs, suivi par le Requin, affolé par l'odeur du sang. Rayez l'orbe du carnage de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [435](#).

235

Le vestibule donne accès à deux couloirs. Aucun n'est éclairé et la lueur des masques n'y pénètre pas au-delà de quelques mètres. Il vous semble toute fois entrevoir un mouvement furtif dans celui de droite... Celui de gauche paraît désert. Si le magicien désire examiner les masques, rendez-vous au [336](#). Si votre groupe ne compte pas de magicien et si vous désirez malgré tout examiner les masques, rendez-vous au [280](#). Si vous poursuivez votre progression, allez-vous emprunter le couloir de droite (rendez-vous au [549](#)) ou celui de gauche (rendez-vous au [141](#)) ?

236

VOLEUR : Vous aviez prévu de prendre l'apparence du capitaine mais, hélas, vous aviez oublié ce maudit masque ! Malgré tous vos efforts, vous ne pouvez le retirer. Vous allez vérifier que vos adversaires sont bien morts et vous prenez un coutelas à la ceinture du Géant. Vous n'avez pas d'autre solution... En grimaçant, vous vous entaillez le corps de manière à laisser croire à des blessures provoquées au combat. Réduisez de moitié votre total d'ENDURANCE (vos compagnons doivent agir de même). Simulant l'épuisement, vous titubez en remontant sur le pont. « Le barbare est devenu fou en voyant le trésor, lancez-vous aux matelots de la *Perséphone*. Il a tué le capitaine et manqué de peu de nous éliminer tous. » Vos blessures rendent votre histoire crédible. « Je savais bien qu'il ne fallait pas lui faire confiance, je l'avais toujours dit... grommelle le quartier-maître. Je vais envoyer mes hommes vous chercher, ainsi que le trésor... » Vous n'en avez aucune envie ! Si le magicien désire invoquer le Faltyn, rendez-vous au [205](#). Sinon, rendez-vous au [327](#).

237

Vous retournez au navire. Les pèlerins et l'équipage sont encore moroses, mais leur ressentiment s'est estompé avec la nuit. « Tout cela n'était qu'une illusion... » dites-vous. Puldro vous interrompt : « Oublions cela, tranche-t-il. Allez ! Au travail ! Levez l'ancre et hissez les voiles, la fête est finie. » Les matelots obéissent en grommelant mais, bientôt, l'activité leur rend leur bonne humeur et c'est au rythme d'une gigue que le navire reprend la mer. Rendez-vous au [220](#).

238

VOLEUR : Au bout de quelques tours, les matelots marquent une pause pour commander une nouvelle tournée d'alcool. Vous en profitez pour escamoter les dés et sortir de votre manche une paire de dés pipés. A partir de cet instant, la partie tourne à votre avantage. Si vous désirez doubler votre mise de départ, rendez-vous au [286](#). Si vous voulez tripler votre mise, rendez-vous au [251](#). Si vous voulez la quadrupler, rendez-vous au [96](#).

239

Les jours succèdent aux jours. Les joueurs qui possèdent des rations peuvent en rayer une de leur *Feuille d'Aventure* et récupérer 1 point d'ENDURANCE. Les joueurs qui souffrent du mal de l'Étoile des Pestiférés perdent 1 point d'ENDURANCE. Allongés sur le pont de *l'Annuvinn*, vous contemplez le ciel

quand un point noir attire votre attention. Une créature ailée, semblable à un petit Dragon, vole vers vous, soulevant une cage de bois de grande dimension. La créature pose son fardeau sur le pont et va se percher dans la mâture. « Entasius m'envoie vous chercher, dit-elle d'une voix croassante. Prenez place dans la cage. » Vous vous redressez lentement, protégeant vos yeux des rayons du soleil. Et si c'était une nouvelle ruse des archimages ? Vous ne savez que penser. Si vous pénétrez dans la cage, rendez-vous au [139](#). Si vous ne croyez pas la créature, rendez-vous au [252](#).

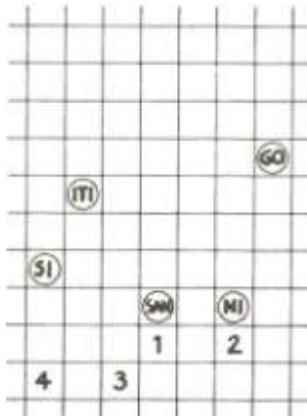
240

Les cinq répliques brandissent leurs épées d'un même geste.

SIMULACRE (Dommages 5 dés)

FORCE : 9 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 9



Vous ne connaîtrez leur total d'ENDURANCE qu'après les avoir blessés. Si vous blessez le simulacre appelé ITI, rendez-vous au [11](#). Si vous blessez le simulacre appelé NI, rendez-vous au [389](#). Si vous blessez le simulacre appelé SAN, rendez-vous au [404](#). Si vous blessez le simulacre appelé SI, rendez-vous au [65](#). Si vous blessez le simulacre appelé GO, rendez-vous au [245](#).

241

Au sommet des marches, vous arrivez devant une arche ouvrant sur une salle baignée de lumière verte. Une femme vêtue de noir vous tourne le dos. Ses mains noueuses sont armées de griffes de bronze et sa chevelure forme une masse grouillante... de serpents ! Vous entendant, elle tourne lentement la tête dans votre direction. « Une Gorgone ! s'écrie le voyageur. Vite ! Fermez les yeux ! » Rendez-vous au [108](#).

242

Vous prenez position autour de la porte, prêt à combattre. « Comment se manifestent-ils ? » demandez-vous aux villageois. « Les Dévoreurs répondent à l'appel de la chouette effraie. Quand elle pousse son ululement de mort, ils quittent leurs tanières des collines. » Si vous êtes un prêtre solitaire, rendez-vous au [360](#). Si le voleur veut intervenir, rendez-vous au [84](#). Sinon, rendez-vous au [463](#).

243

PREMIER JOUEUR: Vous alliez toucher la Licorne quand elle se cabre et fouette l'air de ses sabots. Vous devez rouler à terre pour ne pas être touché. La créature hennit et disparaît entre les arbres. « Ne vous avais-je pas dit de ne jamais quitter le chemin ? s'exclame le voyageur. Cette bête vous aurait entraîné au plus profond de la forêt pour vous conduire à son maître, l'Oni... Le Fays, devrais-je dire. Heureusement que votre amulette vous a protégé. » Vous vous relevez rageusement et vous époussetez votre cape. « La croix n'est pas une amulette », répliquez-vous. Pour toute réponse, le voyageur hausse les épaules et reprend sa route. Rendez-vous au [530](#).

244

VOLEUR : Vous bondissez sur la barque de Caron. Le frêle esquif tangué dangereusement et vous devez vous accrocher à lui pour ne pas tomber. Vous profitez de ce contact pour plonger la main dans sa poche et lui subtiliser une poignée d'Oboles. Caron n'a pas remarqué le vol. « Quelle impudence ! dit-il. Je ne t'ai pas invité à mon bord. Descends immédiatement. » Vous obéissez et vous bondissez à nouveau sur la berge. Vous en profitez pour lui tourner le dos et vérifier qu'il s'agit bien d'Oboles. « Mille excuses, dites-vous en le saluant. Voudriez-vous nous mener sur l'autre rive ? Nous avons ce que vous demandez... » Rendez-vous au [469](#).

245

Celui que vous avez blessé disparaît comme une bulle de savon ! Ce n'était qu'un Double, mais lequel est le véritable Icon ? Retournez au [240](#) et reprenez le combat après avoir rayé le simulacre appelé GO.

246

Le lendemain matin, des cris vous arrachent à votre sommeil. Vous reconnaissez la voix de Puldro. « Ohé, du bateau ! s'écrie-t-il. Abaissez la passerelle ! » Avec l'aide de Gathric, vous faites glisser la planche par-dessus le bastingage. « Quelles nouvelles ? » demandez-vous tandis qu'il grimpe à bord. Puldro vous fixe d'un air absent, les lèvres retroussées en un rictus nerveux. « Les nouvelles ? Les voilà ! » s'écrie-t-il en plongeant son épée dans le torse du joueur le plus proche. Le premier joueur selon l'ordre de marche perd 3 dés d'ENDURANCE (moins sa Protection). Rendez-vous au [357](#) pour le combattre, mais il peut vous frapper pendant un Assaut, le temps que vous vous empariez de vos armes, à moins que vous ne combattiez à mains nues.

247

Les matelots reculent en vous voyant vous pencher sur la trappe. « Non ! s'écrie l'un d'eux. Pourquoi descendre vers l'horreur ? Restez à la lumière... Ce qui est oublié doit rester oublié. » Le second maître se racle la barbe avec son crochet. « Rien n'est oublié », marmonne-t-il. Vous soulevez le panneau. Au même instant, la lueur d'un éclair illumine les quelques marches disparaissant dans les ténèbres silencieuses. Si vous préférez rebrousser chemin et reprendre un verre, rendez-vous au [433](#). Si vous voulez descendre, rendez-vous au [440](#).

248

VOLEUR : Vous sortez la petite trousse de crochets dissimulée en permanence dans votre botte. Les menottes qui emprisonnent le magicien sont dotées d'une serrure rudimentaire et, en quelques secondes, vous avez tôt fait de les lui ôter. Rendez-vous au [210](#).

249

CHEVALIER : Les menottes du magicien cèdent enfin. Vous reculez de quelques pas, reprenant votre souffle, tandis que votre compagnon se concentre déjà sur un sortilège. Rendez-vous au [210](#).

250

Vous arrivez en vue d'une rivière aux eaux bouillonnantes. Vous longez la berge et apercevez au loin plusieurs maisons de pierres sèches. Si vous désirez entrer dans ce village, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez suivre le cours de la rivière, rendez-vous au [551](#).

251

VOLEUR : Vous triplez votre mise de départ. Notez cette somme sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [528](#).

252

« Retourne voir les archimages ! vous écriez-vous et dis-leur que leur ruse a échoué ! » La créature déploie ses ailes. « Je sers Entasius, répond-elle. Je vais lui dire que vous refusez son aide. » Sur ces mots, le Dragon prend son envol et s'éloigne. Il part vers le nord-ouest, en direction de l'Ile d'Entasius, mais dès qu'il sera hors de vue, vous êtes persuadé qu'il s'en ira rejoindre les terres gelées de Krarth. Rendez-vous au [60](#).

253

MAGICIEN : Vous vous éclairez la gorge afin d'attirer l'attention de Tobias. « Ceci vous fera peut-être changer d'avis... » dites-vous en lui tendant le parchemin que le Faltyn vient de créer pour vous. Tobias le déroule en marmonnant, sans remarquer la faible odeur de soufre qui s'en dégage. Toute son attention est fixée sur le sceau pourpre en bas du parchemin. « Par cet avis, j'ordonne à tout membre de la Ligue d'aider et d'assister sans réserves le porteur de ce sauf-conduit... » Il vous rend le document en haussant les épaules. « Fort bien, grommelle-t-il. Je m'incline... » Pendant que Tobias vous prépare une lettre d'introduction pour le capitaine d'un navire, vous payez le Faltyn. Il vous réclame 15 Pièces d'Or (si vous ne possédez pas une telle somme, il se contentera de ce que vous avez, plus un objet de votre choix). Faites les aménagements nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*. Tobias appelle un sergent de sa garde. « Conduisez ces hommes à bord de la *Lance d'Or* », dit-il en vous remettant le document. Rendez-vous au [514](#).

254

La cloche retentit dans le silence de la tour. Une ombre apparaît dans la découpe de l'arche et avance sur le palier. « Ding, dong ! dit-elle. Le son du Tocsin. » Elle lève les bras vers le ciel. Instinctivement, vous la regardez et la vue de cette Gorgone est la dernière que vous aurez jamais. Réduit en poussière, votre aventure se termine ici.

M		
	M	
	M	M
M	M	1
M	2	3
	M	4
		M
		M

255

« Comment ? s'insurge Silthor. Vous rompez vous même notre accord et vous osez me menacer ! S'emparer par la force de l'argent d'un capitaine, c'est de la piraterie. » Il se tourne vers ses hommes. « Montrez-leur ce que nous faisons des pirates ! » Une dizaine de matelots s'avancent en brandissant des sabres.

MARINS (Dommages 1 dé)

FORCE : 7 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 12

Si vous en tuez plus de six, rendez-vous au [403](#). Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [228](#).





256 *Une femme enveloppée dans une longue cape grise apparaît.*

256

A peine avez-vous posé le premier pied sur le pont qu'une femme apparaît. Une longue cape grise l'enveloppe. La couleur de sa peau est identique à celle de ses vêtements. « Écarte-toi, Morgud, grommelle le voyageur. Tu n'as pas le pouvoir de nous arrêter, sinon par tes paroles. » « Je n'essaierai même pas, fils de Sugensiki, répond-elle avant de se tourner vers vous. Votre guide vous a-t-il révélé que les eaux de cette rivière apportent l'oubli ? De nombreuses âmes viennent boire ici pour oublier leur passé. » « Ne lui prêtez pas attention, dit le voyageur en s'engageant sur le pont. Elle pourrait vous parler pour l'éternité. » Si vous voulez emporter de cette eau pour un usage ultérieur, rendez-vous au [184](#). Si vous voulez en boire maintenant, rendez-vous au [321](#). Si vous suivez le voyageur, rendez-vous au [73](#).

257

Qu'allez-vous faire maintenant? Si ce n'est déjà fait, vous pouvez repartir vers les sources du Styx (rendez-vous au [515](#)) ou escalader la colline (rendez-vous au [466](#)).

258

VOLEUR : Vous gagnez cinq fois votre mise de départ. Si vous aviez, par exemple, parié 40 Pièces d'Or, vous avez maintenant 200 Pièces d'Or de plus qu'au départ. Rendez-vous au [528](#).

259

MAGICIEN : Vous courez un risque en demandant au forgeron de vous ôter les menottes, mais vous n'avez pas le choix. Vous vous avancez jusqu'à l'enclume et vous lui présentez vos poignets. « Peux-tu enlever cela ? » demandez-vous. L'homme vous observe un instant et vous pousse dans un coin d'ombre, à l'abri d'une patrouille venant à passer. « Bien sûr, répond-il. Et je peux même oublier que tu les portais... » Il vous fixe d'un air amusé. « Combien ? » demandez-vous finalement. « 15 Pièces d'Or », murmure-t-il. Si vous pouvez payer cette somme, rendez-vous au [176](#). Sinon, rendez-vous au [516](#).

260

VOLEUR : Vous gagnez deux fois votre mise de départ. Si vous aviez par exemple parié 45 Pièces d'Or, vous avez maintenant 90 Pièces d'Or de plus. Rendez-vous au [528](#).

261

PRÊTRE : Le bruit de vos pas sur les dalles est couvert par la respiration du monstre. Vous ouvrez le coffre et en sortez une large croix d'Osiris en or. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* avec le numéro **25**. Rendez-vous à ce paragraphe si vous décidez de la porter autour du cou (mais n'oubliez pas ce faisant de noter le numéro de paragraphe que vous quittez). Vous pouvez maintenant retrouver vos compagnons au pied de la tour. Chaque joueur marque le code « Fossile » sur sa *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au 515 si vous voulez retourner à la rivière. Si vous voulez escalader la colline, rendez-vous au [466](#).

262

Azraël est un Géant haut comme une montagne. Sa peau est d'un noir d'encre et un fin bandeau d'étoffe blanche lui couvre les yeux. Une épée gigantesque est plantée devant lui et il a les deux mains posées sur son pommeau d'ivoire. Azraël est un ange. Ses traits sont d'une fascinante pureté et sa beauté quasi féminine contraste étrangement avec sa musculature noueuse. Deux ailes prennent naissance entre ses épaules et s'élèvent vers le ciel. Les plumes qui les composent sont ornées de motifs semblables à ceux d'un paon et forment une mosaïque de milliers d'yeux. La légende prétend que chaque œil représente une vie humaine et qu'ils se ferment quand elle vient à mourir. Quand tous les yeux seront clos viendra l'heure du jugement dernier, et cette heure ne saurait tarder. La majorité des yeux sont déjà fermés. La mort prend le pas sur la vie... Si Cordélia est avec vous, rendez-vous au [150](#). Sinon, rendez-vous au [441](#).

263

PRÊTRE : *Les masques représentent des entités démoniaques issues des anciens mythes de Marazid. Ils luisent de cet éclat surnaturel depuis peut-être plusieurs siècles. Hélas, rien ne permet de savoir s'ils possèdent d'autres facultés et si ces pouvoirs sont maléfiques!* Rendez-vous au [235](#).

264

De retour à bord, vous retrouvez Gathric dissimulé derrière un tonneau. « Je me suis enfui quand j'ai vu quelle tournure prenaient les événements, murmure-t-il. Pauvre capitaine... Tué par ces fanatiques. » Gus, le chien, hurle à la mort, pleurant la disparition de son maître. « Quelles chances avons-nous de manoeuvrer ce navire ? » demandez-vous. « Aucune! réplique Gathric. A nous tous, nous ne pourrions même pas lever l'ancre. Il faudrait au minimum dix

hommes, mais nous n'en trouverons aucun parmi cette bande de fous meurtriers. » « Nous prendrons donc ça », dites-vous en soulevant la bâche du canot de sauvetage. Gathric pousse un gémissement apeuré : « Nous serons engloutis à la première tempête ! » « Mieux vaut encore la noyade à la mort horrible qui nous guette sur cette île », répliquez-vous. A ces mots, vous remontez la passerelle. La nuit s'écoule, mais vous ne pouvez trouver le sommeil. Le lendemain matin, vous vous préparez à quitter l'île. Rendez-vous au [378](#).

265

Une étrange ambiance plane sur le village. Les gens que vous rencontrez sont perdus dans leurs pensées. Ils se tiennent immobiles, livides, une lueur hantée dans les yeux. Vous vous dirigez vers la taverne et vous entrez dans la salle commune recouverte d'une épaisse couche de poussière. Derrière le comptoir, l'aubergiste et sa femme vous regardent avancer. Ils ne respirent pas. En silence, la femme vous tend une chope de bière éventée. « Nous voyons peu d'étrangers ici », dit un homme accoudé au comptoir. La partie supérieure de son crâne est ouverte en deux par une profonde entaille encore maculée de sang noir. « Une vieille blessure, dit-il. Elle me fut fatale. » La porte de l'auberge s'ouvre et un homme fait son apparition. Un étranger, comme vous. Il s'avance, le regard brillant sous son chapeau à large bord. Il porte la longue cape des voyageurs et s'appuie sur un bâton recourbé d'où pend une lanterne. L'homme vous salue. « J'ai porté de nombreux noms durant mon existence. Dystéos, quand j'étais vivant... A mon arrivée ici, je me suis appelé Ultio, maintenant je ne suis que le voyageur. Je vous guiderai devant la Mort. » Vous souriez d'un air entendu. « Pourquoi ferais-tu cela ? » « Je dois rembourser une vieille dette contractée quand j'étais jeune. Ce serait trop long à expliquer. Vous êtes-vous restauré ? » Il jette quelques pièces ternies sur le comptoir. Quelques minutes plus tard, l'aubergiste revient avec un morceau de pain noir et du lard. Rendez-vous au [465](#).

266

MAGICIEN : Vous disposez de trois Assauts pour lancer votre sortilège de Vampire, y compris le temps nécessaire à sa préparation (à moins que vous ne l'ayez déjà en tête). Si vous réussissez, rendez-vous au [301](#). Si vous ne l'avez pas encore lancé après le troisième Assaut, rendez-vous au [387](#).

267

PRÊTRE : L'exorcisme ne fonctionne que sur les esprits ou les Morts Vivants, or Icon était bien vivant lorsque vous l'avez projeté dans le Shéol. C'est un être de chair et de sang que vous combattez et non un Fantôme. Retournez au [349](#) et reprenez le combat.

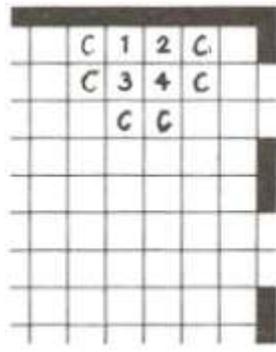
268

Quelques heures plus tard, des bruits furtifs vous arrachent à votre sommeil. Six voleurs ont fait irruption dans votre chambre et s'approchent lentement, armés de dagues acérées.

CAMBRIOLEURS (Protection 1, Dommages 1 dé)

FORCE : 7 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 6 ENDURANCE: 15



Les voleurs vous frappent librement pendant un Assaut, le temps que vous repreniez vos esprits. Si vous cherchez à vous emparer de vos armes, ce contretemps permet aux voleurs de vous frapper librement une deuxième fois. Vous combattez sans armure (Protection 0). Si vous choisissez de fuir, vous devrez vous cacher dans les ruelles (rendez-vous au [119](#)). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [224](#).

269

Ce qui suit est réservé aux joueurs survivants.

Vous voyez avec horreur votre ami emporté dans les airs par une horde d'Elfes Noirs. Ils disparaissent avant même que vous puissiez réagir, ne laissant derrière eux qu'une traînée de brume argentée. « Je vous avais dit de ne pas vous éloigner du chemin, soupire le voyageur. Votre compagnon est perdu, vous ne le reverrez jamais. » La Licorne, elle aussi, a disparu. Ce n'était qu'une

illusion destinée à vous abuser. Le coeur serré par la disparition de votre ami, vous reprenez votre route. Rendez vous au [530](#).

270

Ce n'est pas Achérus qui vous répond mais un matelot au visage couturé de cicatrices et dont la main droite sectionnée a été remplacée par un crochet de fer. « Dans la cale, répond-il avec un rictus grimaçant, il y a la chose que nous ne pouvons plus voir... » Achérus frappe violemment du poing sur la table. « Il n'y a rien ! tranche-t-il. C'était avant... » Sa voix s'éteint, comme s'il ne pouvait en dire plus. « Il y a la chose », murmure à nouveau le manchot en tournant le dos à la trappe. Si vous voulez explorer la cale, rendez-vous au [247](#). Si vous préférez boire un verre avec l'équipage, rendez-vous au [29](#).

271

Vous attendez que le monstre passe à proximité de votre embarcation pour jeter l'orbe au fond de sa gueule béante. Le Requin l'engloutit et plonge pour dévorer sa proie en toute tranquillité. Au moment où il disparaît, vous murmurez le mot secret qui active l'orbe : « Mort ». La mer se pare d'un étrange éclat gris-bleu venant des profondeurs. Le prédateur vient d'exploser mais vous devez faire face à un tout autre danger. Les rayons destructeurs de l'orbe des Mystères courent maintenant à la surface des eaux et enveloppent votre navire. Chaque joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec 1 dé + 3. Les victimes qui manquent ce lancer meurent sur-le-champ. Rayez l'orbe de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous survivez, rendez-vous au [435](#).

272

Vous pensez fortement à Icon Ungody et vous soufflez dans la corne. Une plainte lugubre s'élève et déchire le silence de la lande, semblant résonner dans les moindres recoins du Shéol. Vous attendez nerveusement que votre ennemi apparaisse, mais l'écho se tait sans que personne vienne. « Curieux, dit le voyageur. Cet appel devrait le forcer à venir, où qu'il se trouve. » Retournez au [386](#).

273

L'orbe se pulvérise et une odeur épouvantable s'en dégage. L'équipage dans son délire n'a rien remarqué. Puldro se pince le nez avec une grimace dégoûtée. « Ce n'est pas une boule puante qui leur rendra la raison ! » s'exclame-t-il d'une voix nasillarde. Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous désirez explorer l'île, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez retourner au navire, rendez-vous au [75](#).

274

La corne émet une plainte lugubre et, avant que son écho ne s'éteigne, vous sentez une présence à vos côtés. C'est votre compagnon. Il a répondu à votre appel et vous le reconnaissez malgré la pâleur terrifiante de sa peau. Il pourra combattre à vos côtés pendant que vous êtes dans le Shéol, mais il ne pourra pas revenir sur terre, dans le monde des vivants. Il retrouve son Niveau et ses capacités antérieures et son ENDURANCE est à son total de départ, mais il n'est armé que d'un bâton et vêtu d'une simple tunique. Retournez au [386](#).

275

Le voyageur se lève et s'enroule dans sa cape « Vous faites bien de ne pas vous occuper d'eux. Venez, nous avons de la route à faire... » Vous êtes épuisé. « La nuit est tombée, répondez-vous d'un air las. Devons-nous voyager de nuit ? » Le voyageur ricane. « Oubliez le jour et la nuit. Cela ne veut rien dire ici. Les ténèbres tombent de manière imprévisible. Les sujets d'Azraël ne dorment jamais, ils vivent déjà le grand sommeil... D'abord, nous devons atteindre la porte des Brumes. » Vous rassemblez péniblement vos affaires et vous sortez derrière lui. Si vous avez le code « Tabula », rendez-vous au [467](#). Sinon, rendez-vous au [428](#).

276

Un murmure résonne alors à vos oreilles : « Je te délivre de ton serment. Entasius a donné sa vie contre celle de sa bien-aimée. La balance est à nouveau équilibrée. Mais le jour viendra où il faudra te présenter devant moi... » Un souffle glacial vous effleure. La Mort vient de quitter la pièce. Rendez-vous au [482](#).

277

Vous devez rejoindre sans tarder le centre du Shéol. Vous repartez en direction du pont. Rendez-vous au [256](#).

278

Une créature horrible obstrue le passage. Dans votre hâte d'atteindre le trésor, vous n'avez pas remarqué l'alcôve où elle se dissimulait. Ses yeux à facettes luisent dans la pénombre, le monstre semble issu du croisement abject d'un singe et d'un insecte. A cause de ce maudit Faltyn, vous ne pouvez plus vous téléporter, il va falloir combattre.

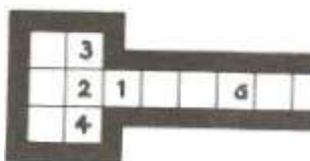
GARDIEN

DU TRÉSOR (Protection 1, Dommages 3 dés)

FORCE : 9 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 9 ENDURANCE :45

Si vous êtes vainqueur, vous quittez le souterrain et vous retournez en ville. Rendez-vous au [115](#).



279

MAGICIEN : Le Faltyn vous murmure un plan à l'oreille. « Buvons avant toute chose », dites-vous, suivant les conseils de la créature. Vous empoignez une corne à boire, contenant près de deux litres et vous la videz au trois quarts ! Vous la reposez en reprenant votre souffle. Angvar s'en empare et la remplit à son tour. Pendant qu'il boit, vous notez de la surprise dans ses yeux. « *J'ai connecté la corne à la rivière, ricane la créature. Il va avaler des centaines de litres. Pendant ce temps je vais me concentrer et te rendre aussi lourd qu'une colline...* » Angvar repose la corne avec dégoût. « Je n'ai jamais bu une bière aussi mauvaise, grogne-t-il. Bien ! Commençons le combat. » Il s'élançe et vous empoigne le bras. Vous sentez qu'il peine un instant, mais il vous soulève de terre et finalement il vous brandit au-dessus de sa tête ! « *Incroyable ! s'étonne le Faltyn. Il pourrait soulever des montagnes ! Je préfère disparaître...* » Vous n'avez pas le temps de répondre, car Angvar vient de vous projeter violemment au sol. Le combat est terminé. Rendez-vous au [430](#).

280

PREMIER JOUEUR : Vous décrochez un masque de la paroi. Des étincelles s'en échappent et, presque malgré vous, vous le portez à votre visage. Le masque s'illumine et une brève douleur vous arrache un cri. Instinctivement, vous cherchez à l'ôter, mais il est maintenant soudé à votre visage. Les effets de ce masque sont doubles : ils vous permettent de penser et de vous déplacer deux fois plus rapidement. Vous pouvez donc agir deux fois par Assaut (vous déplacer, frapper, contrer, tirer, vous concentrer, lancer un sortilège ou fuir) ; en contrepartie, il vous rend deux fois plus vulnérable aux blessures. Vous doublez donc les points d'ENDURANCE que vous perdez en recevant des coups (cela ne s'applique pas aux effets d'un sortilège, de la fatigue ou de la maladie). Maintenant que les effets des masques sont connus, les autres membres du groupe choisissent s'ils veulent eux aussi en porter un. Dans ce cas, notez le **280** sur votre *Feuille d'Aventure*, si vous en venez à en oublier les effets. N'oubliez pas qu'une fois mis, ils ne peuvent plus être ôtés. Maintenant, allez-vous emprunter le couloir de droite (rendez-vous au [549](#)) ou bien celui de gauche (rendez-vous au [141](#)) ?

281

« Vous avez raison, dit Silthor. Si par malheur ce navire est désert, les matelots vont croire que les eaux sont maudites. Ces chiens seraient capables de se mutiner. » Aussitôt, il ordonne de faire un large détour. Rendez-vous au [12](#).

282

Puldro se tourne vers vous, l'air grave. « Je dois visiter ce palais, dit-il. Il faut éclaircir ce mystère. Je ne vous en voudrai pas si vous refusez de m'accompagner mais, en tant que capitaine de la *Providence*, je suis responsable de mon équipage et de mes passagers. » Vous admirez son courage car, malgré sa détermination, vous sentez qu'il est terrifié. Si vous avez noté le mot « Colère », rendez-vous au [554](#). Sinon, rendez-vous au [214](#).

283

Circé pousse un profond soupir. « Je me soumetts, dit-elle. Ulixès fut le seul humain à me vaincre et je ne pensais pas connaître une nouvelle fois la défaite. » « Tu dois réparer le mal que tu as fait », dites-vous. « Je ne peux ressusciter les morts, mais je vais lever le sortilège qui pèse sur le navire et son équipage. Est-ce tout ? » « Non, dites-vous. Nous voulons entrer dans le Royaume des

Morts et retrouver l'Épée de Légende. » Circé esquisse un étrange sourire. « Ulixès le fit lui aussi, pour consulter Tirésias le prophète, mais Ulixès n'était pas un homme ordinaire. Il était presque un dieu et de nos jours la frontière qui nous sépare du royaume d'en-bas n'est plus si facile à franchir... Je peux seulement vous envoyer auprès d'Entasius le Magicien. » « C'était le but de notre voyage », dites-vous. En réponse, Circé lève les bras vers le ciel et entame une étrange incantation, semblable à un chant d'oiseau. Rendez-vous au [153](#).

284

Vous jetez un regard inquiet dans le couloir, mais fort heureusement le bruit de la bataille n'a pas attiré l'attention. Vous pouvez prendre les épées des chevaliers. Sans plus perdre de temps, vous quittez la chapelle pour foncer dans le couloir. Rendez-vous au [19](#).

285

Ce qui suit concerne tous les joueurs à l'exception du prêtre.

Le visage effrayé du geôlier apparaît entre les barreaux du judas. « Où est-il parti ? demande-t-il d'une voix blanche. Tobias va nous tuer s'il apprend que nous avons laissé filer un prisonnier. » Son compère apparaît à son tour. « Allez, grogne-t-il. Ne me racontez pas d'histoires. Où se cache-t-il ? » Vous haussez les épaules avec une moue interrogative. « Il s'est volatilisé... » Le geôlier ouvre la porte en marmonnant des injures. « C'est ce qu'on va voir. Franz, charge l'arbalète. » Rendez-vous au [484](#).

286

VOLEUR : Vous doublez votre mise de départ. Notez cette somme sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [528](#).

287

La plainte de la corne se répercute en écho sur le dôme et la lumière faiblit jusqu'à vous engloutir dans les plus épaisses ténèbres. Une lueur jaillit alors d'un bâton d'or tenu par un vieillard squelettique. Il s'avance et lève son bâton à hauteur du visage. « Je suis Tirésias, murmure-t-il d'une voix faible. Autrefois j'étais roi, je ne suis plus qu'un sujet au Royaume des Morts. Je connais les raisons qui vous poussent dans les plaines d'Asphodel. Vous recherchez l'Épée de Vie et vous devez retrouver une femme. Vous souhaitez aussi retourner dans le monde des vivants. Pour cela, vous devrez affronter Aidonéos lui-même...

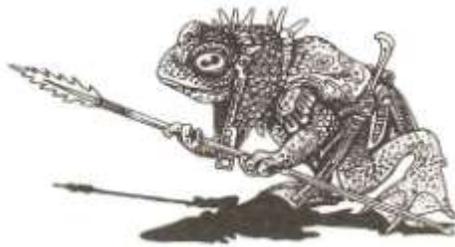
Celui que vous appelez Azraël. » « Quelle route devons-nous prendre pour cela ? » demandez-vous. Le visage de Tirésias s'éclaire d'un sourire. « Rendez-vous à l'autel et récoltez les eaux du bassin, puis prenez le pont couvert qui enjambe le cours de la Léthé. Là encore, vous recueillerez les eaux de la rivière, mais il ne faudra pas boire avant d'avoir traversé la Forêt de Fer et pénétré dans les plaines. Alors, vous boirez les eaux de la Léthé. Lorsque vous aurez traversé la plaine, vous pourrez boire les eaux du bassin. Si vous possédez la monnaie que réclame le passeur, vous pourrez atteindre l'autre berge du Styx. Sur cette rive, un talisman de grande valeur est dissimulé dans une tour, mais ce trésor est gardé par Strenno, la Gorgone. Évitez cet endroit si vous ne possédez pas une surface capable de refléter son regard. La colline près de la tour est habitée par d'étranges créatures, gardiennes d'antiques armes... Plus loin, vous rencontrerez une nouvelle forêt... Ne quittez jamais le chemin qui la traverse, il vous conduira aux contreforts des Monts de la Désolation. Là, vous devez affronter Leï Kung, ou Hraghal, le cracheur d'éclairs. Si vous survivez, il vous faudra traverser les cavernes de Tartarus, où les anciens dieux enferment les âmes à châtier. La créature aux cent yeux et aux cent noms vous attendra dans la plaine au centre des montagnes, au centre de son royaume... » Tirésias abaisse son bâton et le dissimule dans sa main, plongeant à nouveau l'autel dans l'obscurité. « Attendez ! » dites-vous en avançant, mais votre main ne rencontre que le vide. La lumière glauque du Shéol reparaît. Le Fantôme a disparu. Retournez au [386](#).

288

PRÊTRE : Dans votre hâte de fuir, vous ne pouvez trouver l'état de sérénité nécessaire pour vous abstraire de la réalité. Vous allez devoir attendre quelque temps avant la prochaine tentative. Si le magicien et le chevalier sont présents, rendez-vous au [13](#). Sinon, rendez-vous au [197](#).



[376](#). Si vous désirez proposer de l'argent au capitaine, rendez-vous au [72](#).



292

Au premier étage, vous découvrez un monticule de cendres grises d'où émerge une épée rouillée. Vous pouvez la prendre ; elle n'est pas magique. Si vous inspectez le tas de cendres, rendez-vous au [417](#). Si vous continuez à gravir les marches, rendez-vous au [241](#). Si vous quittez la tour, rendez-vous au [257](#).

293

MAGICIEN: Voilà l'occasion idéale d'utiliser votre sortilège de Téléportation. Vous (et vos compagnons) êtes aussitôt transportés à l'extérieur de la citadelle, près des murailles d'un caravansérail. A cette heure, les passants ont déserté les rues afin de se protéger de la chaleur. Un mendiant vous aperçoit pourtant à l'instant où vous vous matérialisez. « Vous êtes des envoyés du ciel ! s'exclame-t-il. Vous tombez bien, j'ai justement quelques requêtes pour le Seigneur d'en haut. » Vous le repoussez sans ménagement. « Écarte-toi, mendiant, dites-vous. L'Épée de Vie ne nous attendra pas... » « L'Épée de Vie ? » reprend-il. Si vous désirez lui parler, rendez-vous au [337](#). Si vous préférez gagner directement le port afin d'y trouver un navire, rendez-vous au [230](#).

294

Après un examen attentif du torque, vous êtes convaincu qu'il n'a rien de magique. Qui plus est, l'objet est en cuivre et pas en or. L'infâme marchand a profité de votre hâte de rejoindre le port pour vous escroquer. Si vous lui avez aussi acheté quatre épées, rendez-vous au [302](#). Sinon, rendez-vous au [170](#).

295

Pendant que vous flottiez dans les airs, vous avez remarqué un autel près d'un bassin et, plus loin, une maison commune. Si vous désirez retrouver l'autel, rendez-vous au [222](#). Si vous voulez aller à la maison commune, rendez-vous au [142](#). Si vous voulez traverser le pont, rendez-vous au [256](#).

296

Circé esquisse un mouvement de recul en voyant que sa magie n'a pas de prise sur Puldro. « Comment ? s'étonne-t-elle. Aucun humain ne peut résister à mes sorts ! » Puldro s'avance en brandissant son épée. « Tu n'es pas au bout de tes surprises, sorcière ! Ma lame va mettre un terme à ton règne de terreur ! » Rendez-vous au [343](#).

297

« Il m'est difficile de vous prouver les pouvoirs du torque ou de l'amulette, dit-il, mais regardez ceci... » Le marchand frappe dans ses mains et un esclave soulève un lourd bouclier. « Est-il magique, lui aussi ? » demandez-vous. « Non, répond le marchand. C'est un banal bouclier de bois cerclé de fer. » Il brandit une des épées et l'abat sur le bouclier qui vole en éclats. « Vous avez vu ? dit-il en replaçant l'arme dans son fourreau. Pourtant, je ne suis pas un guerrier, mais maniée par un expert, cette épée est capable de prodiges. » Si ces objets ne vous intéressent pas, prenez congé et rejoignez le port (rendez-vous au [506](#)). Si vous désirez acheter un objet, rendez-vous au [123](#). Si le magicien veut lancer un sortilège, qu'il se rende au [94](#).

298

VOLEUR : Vous gagnez dix fois votre mise de départ. Si par exemple vous aviez 45 Pièces d'Or, vous avez maintenant 450 Pièces d'Or de plus. Rendez-vous au [528](#).

299

Le voyageur vous conduit vers un pont couvert qui enjambe la Léthé. Sur l'autre rive s'étend une vaste forêt de pins noirs et, au loin, vous entrevoyez la silhouette chaotique d'une chaîne montagneuse. Rendez-vous au [256](#).

300

Les geôliers vous poussent sans ménagement dans un cachot humide. Une face ricanante apparaît à travers les barreaux du judas. « Un vrai trou à rats, n'est-ce pas ? Patience, mes jolis, vous n'y moisirez pas longtemps. Je suis sûr que Tobias choisit déjà les bûches pour vous faire griller... » Les hommes partent d'un rire sinistre. Si le chevalier et le magicien sont tous deux présents, rendez-vous au [13](#). Si le prêtre désire intervenir, rendez-vous au [149](#). Sinon, rendez-vous au [197](#).

301

MAGICIEN : Votre sortilège percute le Requin de plein fouet. Calculez les Dommages provoqués, sachant que le monstre a 3 points de POUVOIR et 11 points de Protection. Si le Requin perd plus de 15 points d'ENDURANCE, il abandonne le combat et s'éloigne (rendez-vous au [435](#)). S'il perd moins de 15 points d'ENDURANCE, rendez-vous au [387](#).

302

En examinant les épées, vous vous rendez compte avec dépit que le marchand vous a berné. Elles n'ont aucun pouvoir magique. Il est trop tard maintenant, mais vous jurez qu'à votre retour, il apprendra ce qu'il en coûte de vous tromper. Si vous avez aussi acheté le torque de la Volonté suprême et que vous ne l'avez pas encore examiné, rendez-vous au [294](#). Sinon, rendez-vous au [170](#).

303

VOLEUR : Vous jugez préférable de ne rien tenter dans l'immédiat et vous vous laissez tranquillement enfermer dans une cellule. Quelques heures passent. En regardant à travers les barreaux, vous remarquez que vos geôliers ne sont plus que deux. Voilà l'occasion que vous attendiez. Si le magicien est avec vous, rendez-vous au [248](#). Sinon, rendez-vous au [426](#).

304

La *Lance d'Or* quitte lentement le port. C'est un solide bateau, mû par une seule voile carrée. Si les vents sont favorables, vous devriez atteindre l'Ile d'Entasius en moins d'un mois. Le bateau quitte la rade sous les vivats des matelots. Vous vous demandez si le capitaine les a avertis du changement de cap... Un vent constant gonfle les voiles. Après avoir donné ses instructions, le capitaine Silthor vient dans votre direction, accompagné d'un homme qu'il vous présente comme son quartier-maître, Lokven. Si votre groupe compte un chevalier, rendez-vous au [189](#). Sinon, rendez-vous au [20](#).

305

MAGICIEN : Seul votre sortilège de Téléportation pourra vous tirer d'embarras. Vos autres pouvoirs seraient sans effet sur une foule aussi nombreuse. Vous disposez de trois Assauts pour jeter ce sortilège (y compris le temps nécessaire à la concentration) avant que la foule ne se rue sur vous. Si vous réussissez dans le temps imparti, vous vous téléportez (ainsi que votre groupe) à quelque distance de là (rendez-vous au [80](#)). Si vous manquez votre sortilège, le voleur doit intervenir (rendez-vous au [352](#)). Si votre groupe ne comprend pas de voleur, vous succombez sous les coups de la foule en colère.

306

« Vous avez l'argent? » demande Silthor, dès que vous êtes montés à bord. Si vous pouvez lui remettre 250 Pièces d'Or, rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [304](#). Si vous ne possédez pas cette somme, rendez-vous au [454](#).

307

Vous émergez dans une ruelle déserte. Il est un peu plus de midi et les commerçants du bazar ont cessé toute activité pour aller se protéger de la chaleur accablante. Vous êtes maintenant des fugitifs. Il vaut mieux pour votre sécurité ne pas vous attarder à Crescentium, aussi prenez-vous la direction du port. Rendez-vous au [415](#).

308

« Écoutez, dit Silthor, si vous prenez ce navire, je peux repartir à destination de Ferromaine. J'ai une cargaison à vendre et ce retard me coûte de l'argent. Si vous acceptez de partir maintenant, je vous donne 100 Pièces d'Or. » Si vous acceptez, notez cette somme sur votre *Feuille d'Aventure* (à partager entre tous les joueurs) et rendez-vous au [201](#). Si vous persistez dans votre refus, rendez-vous au [525](#).

309

Vous arrivez à hauteur d'une porte. Si votre groupe compte un prêtre désireux d'intervenir, rendez-vous au [208](#). Sinon, vous pouvez ouvrir la porte (rendez-vous au [290](#)) ou poursuivre votre progression dans le couloir (rendez-vous au [19](#)).



310

Vous atteignez le sommet de la falaise au terme d'une escalade qui vous a paru interminable. Le vent froid qui vous fouette le visage charrie des effluves de charnier. Dans le ciel, les squelettes des mouettes poursuivent une ronde inlassable. Vous pouvez maintenant mieux observer cette sculpture. Le cercle de pierre devait être entier autrefois mais, manifestement, il s'est écroulé sous son propre poids et il n'en subsiste qu'un fragment. Si vous désirez vous approcher du demi-cercle de pierre, rendez-vous au [223](#). Si vous préférez vous engager à l'intérieur des terres, rendez-vous au [250](#).

311

Deux chevaliers accourent, attirés par le remue-ménage. Vous voyant aux prises avec le forgeron, ils s'élancent à l'attaque, interdisant toute fuite. En quelques minutes, les autres marchands de l'allée arrivent en renfort. Les coups pleuvent de toutes parts, la populace s'acharne sur vous. Elle se retire enfin, ne laissant que des cadavres. Votre aventure est terminée.

312

Ce qui suit est réservé aux joueurs qui boivent. Assurez-vous d'avoir noté le numéro de paragraphe d'où vous venez. Les eaux de la Léthé font perdre la mémoire. A l'instant où elle coule au fond de votre gorge, vous perdez le souvenir de toute une période de votre existence. Vous vous souvenez encore de votre quête et du nom de vos compagnons, mais certaines de vos facultés sont définitivement perdues. Votre total d'ENDURANCE est inchangé, mais vos totaux de FORCE, d'HABILETÉ et de POUVOIR sont redevenus ceux d'un personnage de Niveau 2. Procédez aux ajustements sur votre *Feuille d'Aventure* et notez-y le code « Léthé ». Retournez au paragraphe d'où vous venez.

313

Vous prenez congé de Sérafenne et des matelots. Ils demeurent silencieux, mais le regard qu'ils vous portent signifie que vous courez à votre perte. L'Ondin s'élançe à la surface des eaux et adopte une vitesse qui vous permet de respirer entre deux vagues. Malgré cela, vous êtes éclaboussé en permanence et vous devez lutter pour vous maintenir accroché aux écailles de la créature. « Combien de temps dure le voyage ? » hurlez-vous. « Des jours, vous répond l'Ondin. Mais cela ne vous paraîtra pas si long. Entasius a modifié le temps autour de moi... » Rapidement, vous sombrez dans un état proche du délire. Fouetté en permanence par les embruns et incapable de voir, vous perdez la notion du temps. Enfin, la créature se tourne vers vous et ralentit. « Vous êtes arrivé », dit-il. Vous reprenez conscience pour apercevoir une place désolée, bordée de falaises disparaissant dans la brume. Vous nagez les quelques mètres qui vous séparent du rivage mais, quand vous atteignez la plage, l'Ondin a disparu. Rendez-vous au [156](#).

314

« C'est une bonne idée, dit le voyageur en remplissant une gourde. Peut-être cela vous aidera-t-il plus tard... » Si des joueurs veulent boire de cette eau, qu'ils notent le paragraphe où ils se trouvent avant de se rendre au [496](#) pour en connaître les effets. Vous pouvez boire à tout instant sauf au combat. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* : les eaux du bassin des Souvenirs ([496](#)). Rendez-vous au [423](#).

315

MAGICIEN : Vous constatez avec plaisir que vos pouvoirs opèrent parfaitement. *Le voile du temps s'entrouvre et vous vous voyez engagé dans un combat contre un monstre à tête de cheval, armé d'une masse de cristal... Si vous êtes vainqueur, un trésor vous attend. Les images se brouillent et vous retrouvez le présent, si cette notion a encore un sens au Royaume des Morts. Si vous voulez vous approcher encore du cercle brisé, rendez-vous au [163](#). Si vous préférez vous enfoncer dans les terres, rendez-vous au [250](#).*



316 « Allez dans le territoire du Shéol, implore
Entasius, et ramenez-moi Cordélia. »

316

Le regard d'Entasius s'illumine. « Je me souviens du temps de ma jeunesse, murmure-t-il, comme pour lui-même. Ces images du passé sont figées à jamais dans un écrin de glace. Cordélia, mon amour. Le souvenir de son sourire réchauffe encore mon coeur et lui donne la force de battre. Je vis moins dans ce monde que dans les rêves du prochain... où elle est partie. » Ses yeux se posent sur vous. « Allez dans le territoire du Shéol, implore-t-il, et ramenez-la moi. » « Une telle chose est-elle possible ? » demandez-vous. « La raison me dit que non mais, au plus profond de moi-même, je suis sûr qu'Azraël ne peut la retenir. Seule la foi me maintient en vie et la foi me dit qu'elle me reviendra un jour. » Vous détournez votre regard du sien, ébloui par son éclat. « Si tel est le prix qu'il nous faut payer, nous acceptons. S'il existe un moyen de revenir du Shéol, ce sera avec Cordélia ou jamais. » Un instant, l'émotion lui déforme les traits. « Allez, donc. Ma servante vous montrera le chemin. » La lueur des chandelles a soudain perdu de son intensité. Vous vous inclinez devant le vieil homme et vous quittez la pièce. Rendez-vous au [546](#).

317

MAGICIEN : Le Faltyn se manifeste à la périphérie de votre vision. « *Tu te trouves au bastion du Rocher si je ne m'abuse, dit la malicieuse créature. Que veux-tu ?* » Vous allez discrètement à l'abri des regards et vous murmurez : « Tu dois convaincre ce fanatique de nous trouver un navire. Que suggères-tu ? » *Le Faltyn vous toise avec dédain.* « *Rien du tout, réplique-t-il. J'obéis, c'est déjà beaucoup. Ne compte pas sur moi pour prendre des initiatives.* » Vous réfléchissez. Allez-vous lui demander de faire apparaître une fausse lettre d'introduction signée du doge de Ferromaine (rendez-vous au [253](#)) ou de susciter l'illusion d'un ange s'adressant à Tobias (rendez-vous au [48](#)) ? Si aucune de ces idées ne vous semble judicieuse, renvoyez le Faltyn et rendez-vous au [118](#).

318

MAGICIEN : *L'acceptation du paradoxe vous bloque l'esprit. Vous ne pouvez plus bouger ou penser, revivant pour l'éternité la même fraction de temps.* Les autres joueurs se rendent au [49](#). Si vous étiez seul, votre aventure se termine ici.

319

VOLEUR : « Cinquante Pièces d'Or ! vous esclaffez-vous. Vous les aurez, capitaine, avant la fin de cette journée. » Vous jetez un regard furtif autour de vous et vous lui lancez d'un air conspirateur « Devinez ce que nous transportons... » Trancier hésite un instant, mais la cupidité l'emporte et il s'apprête à vous rejoindre. Quelques minutes plus tard, il monte à votre bord, accompagné d'un gigantesque Mercanien. « Tangbrand a reçu un coup de sabot sur la tête dans sa petite enfance, déclare Trancier. Il est un peu simplet, mais il est loyal et fort comme le cheval qui l'a frappé. Vous pouvez parler sans crainte devant lui. » « Fort bien, capitaine, répondez-vous. *L'Annuvinn* transporte plusieurs coffres d'argent et de bijoux. L'équipage s'est entre-tué en cherchant à s'en emparer. Laissez-moi vous montrer... » Vous ouvrez la marche et vous descendez dans la cale. Tangbrand ne vous quitte pas des yeux. Voyant qu'il n'y a rien, le capitaine se tourne vers vous mais, d'un violent coup de poing derrière l'oreille, vous l'assommez. Tangbrand n'a pas réagi. A-t-il seulement compris ce que vous venez de faire ? Oui, tout de même... Il brandit son épée. Rendez-vous au [10](#).

320

Ce qui suit est réservé aux joueurs qui boivent.

Vous plongez la main dans le bassin et vous buvez une gorgée d'eau. Une vague de souvenirs et de sensations submerge votre esprit. Vous revivez dans votre chair les blessures les plus douloureuses de votre existence, vous ressentez les pires frayeurs. C'est plus qu'un esprit humain peut endurer. Lancez un dé. Si vous obtenez :

1: vous surmontez cette épreuve sans aucune séquelle

2 : vous mourez sous le choc

3 : vous perdez 2 points d'HABILETÉ

de 4 à 6 : vous devenez fou. Avant chaque combat, vous lancerez un dé. Si vous obtenez 1, vous combattez vos propres compagnons ; 2, vous n'intervenez pas ; de 3 à 6, vous combattez normalement

Notez les effets sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [423](#).

321

Les joueurs qui boivent notent le code « Léthé » sur leur *Feuille d'Aventure*. Les eaux de la Léthé font perdre la mémoire. A l'instant où elles coulent au fond de votre gorge, vous perdez le souvenir de toute une période de votre existence. Vous vous souvenez encore de votre quête et du nom de vos compagnons, mais certaines de vos facultés sont définitivement perdues. Votre total d'ENDURANCE est inchangé, mais vos totaux de FORCE, d'HABILETÉ et de POUVOIR sont redevenus ceux d'un personnage de Niveau 2. Procédez aux ajustements sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [73](#).

322

Si vous avez le code « Tabula », rendez-vous au [497](#). Sinon, rendez-vous au [203](#).

323

Si le prêtre désire léviter vers le sommet de la tour, rendez-vous au [215](#). Si le magicien désire tenter un Oracle, rendez-vous au [366](#). Si vous ouvrez la porte de la tour, rendez-vous au [227](#).

324

Vous secouez la cloche de fer. Ubara vous l'avait donnée pour affronter le roi-sorcier du Royaume de Wyrd. Elle avait réussi, à cette époque, à détruire le monde onirique du tyran et vous êtes persuadé que les illusions provoquées par Circé sont de même nature. En effet, dès les premières notes, l'espace autour de vous semble se dissoudre. Les guerriers de bronze disparaissent et l'île n'est plus maintenant qu'une vaste étendue de roche grise. Circé pousse un hurlement d'horreur. « Il me faudra des années pour rebâtir cet univers ! » s'exclame-t-elle. « Rends-toi, Circé ! » ordonnez-vous. Rendez-vous au [283](#).

325

Si vous le suspectez de vouloir vous nuire, rendez-vous au [186](#). Si vous pensez qu'il n'est pas celui qu'il prétend être, rendez-vous au [534](#). Si vous suspectez qu'il s'agit d'Icon Ungody, votre ennemi juré, rendez-vous au [468](#).

326

Ce qui suit est réservé aux joueurs sous l'emprise de l'Étoile des Dons.

Lancez un dé. Si vous obtenez :

1 : vos jambes se soudent entre elles à hauteur des genoux. Vous ne pouvez plus vous déplacer en combat que d'une case par Assaut et votre total de FORCE est réduit de 1 point

2 : vous perdez votre acuité visuelle ; votre total de FORCE est réduit de 1 point et vous ne pouvez plus utiliser vos capacités de tir ou de lancer. Si vous êtes magicien, vous devez vous approcher à deux cases de votre adversaire pour employer vos sortilèges d'attaque

3 : hormis les armes magiques, toutes les armes que vous touchez se réduisent en poussière ; faute d'arme magique, vous combattez à mains nues

4 : votre épiderme s'épaissit jusqu'à former une carapace (Protection 1) mais vous ne pouvez plus porter d'armure

5 : votre esprit est touché : désormais, si vous ne résistez pas à un sortilège mental, vous perdez 1 point de POUVOIR (jusqu'à un total minimum de 2) ; en revanche, si vous résistez à une attaque magique, vous gagnez 1 point de POUVOIR (jusqu'à un maximum de 11)

6 : vous perdez immédiatement 250 points d'Expérience

Procédez aux modifications de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [226](#).

327

VOLEUR : « Attendez ! hurlez-vous tandis qu'ils mettent un canot à la mer. Le trésor de *l'Annvinn* est la proie d'une malédiction. Si vous le prenez à votre bord, vous êtes perdus ! » Les matelots froncent les sourcils. Lancez deux dés et ajoutez votre Niveau. Si le résultat est supérieur ou égal à 15, rendez-vous au [427](#). Si le résultat est inférieur ou égal à 14, rendez-vous au [128](#).

328

Sans plus attendre, vous vous élancez dans le couloir. Heureusement cette partie de la forteresse n'est pas gardée, mais il va falloir maintenant quitter ce fortin grouillant d'hommes en armes. Rendez-vous au [309](#).

329

Vos jambes deviennent lourdes comme du plomb. Depuis combien de temps arpentez-vous cette plaine? Vous ne le savez plus, chaque pas vous entraîne un peu plus encore dans les profondeurs de l'oubli. Vous regardez le sol et vous suffoquez d'horreur. Tous les visages des êtres disparus, amis ou ennemis, que vous avez connus sont rassemblés en une masse grouillante. Leurs mains jaillissent du sol, implorant de l'aide. Vous tombez à genoux, cherchant à avancer encore, bien que ne sachant plus pourquoi. Le voyageur se retourne vers vous. Manifestement, les visions ne l'affectent pas. « Vous avez foulé la Fange de la Mortalité, crie-t-il. Tous les souvenirs de votre existence tentent de vous empêcher d'aller plus avant dans le Royaume des Morts. Détournez les yeux ! » Lancez trois dés. Il faut un résultat inférieur ou égal à votre total de POUVOIR pour ne pas être absorbé par la Fange de la Mortalité. Les victimes et tout leur équipement sont définitivement perdues. Si vous réussissez votre lancer, vous franchissez cette zone pour atteindre sans encombre les limites de la plaine. Si vous possédez le code « Léthé », vous n'êtes pas affecté par les visions et vous traversez la plaine sans lancer de dés. Rendez-vous au [342](#).

330

VOLEUR : « Regarde ces charmantes servantes », dites-vous à Puldro, sans plus vous préoccuper de la présence de Circé. « Les mets succulents qu'elles nous apportent vont nous combler de bonheur. Ta nature soupçonneuse ne te permet pas d'apprécier les plaisirs de ce paradis... » Vous vous élancez d'un bond sur le socle d'une statue, près de l'escalier. Circé esquisse un sourire et reporte son attention sur Puldro. « Veux-tu une pomme, capitaine ? » lancez-vous. Circé, pensant que vous êtes sous le charme de son sortilège, ne vous prête plus aucune attention. D'un bond impétueux, vous vous élancez vers l'escalier, atterrissant derrière la magicienne. Avant même qu'elle ne puisse réagir, vous pointez votre couteau sous sa gorge. « Plus un geste, murmurez-vous, ou bien je t'égorge. Ce serait dommage de trancher un aussi joli cou... » « Je me rends », dit-elle dans un souffle. Rendez-vous au [283](#).

331

CHEVALIER : Vous lui portez un coup mortel et le monstre s'enfonce lentement dans les profondeurs de l'océan. Vous remontez à la surface dans une mare de sang. Quelques secondes de plus et vos poumons éclataient... Vous retournez au bateau, épuisé mais exultant. Rendez-vous au [435](#).

332

VOLEUR : Vous esquivez le coup de poing et, dans le même geste, vous vous emparez d'une bourse déposée sur la table, avant de foncer tel un diable vers la sortie. Les joueurs stupéfaits par la rapidité de votre réaction, hésitent un instant avant de vous prendre en chasse (vos compagnons ont assisté à la scène et se sont éclipsés discrètement). Vous semez sans difficulté vos poursuivants dans les ruelles obscures. Caché dans un coin d'ombre, vous comptez votre butin : 40 Pièces d'Or. Si vous avez rassemblé assez d'argent pour payer la traversée, rendez-vous au [115](#). Sinon, le magicien doit intervenir (rendez-vous au [452](#)). Si votre groupe ne compte pas de magicien, vous pouvez encore, si ce n'est déjà fait, vendre quelques-unes de vos possessions à un marchand du port (rendez-vous au [7](#)). Si toutes ces tentatives ont échoué, votre aventure, hélas, se termine ici !

333

Quel objet allez-vous employer ? Un long bâton de cuivre (rendez-vous au [521](#)), un bouclier miroir (rendez-vous au [368](#)), un orbe magique (rendez-vous au [56](#)) ou bien le bâton de commandement des Mages (rendez-vous au [434](#)) ? Si vous ne possédez rien de tout cela, rendez-vous au [339](#).

334

Soudain, la figure de proue s'anime et tourne la tête dans votre direction. « Entasius a suivi vos efforts pour le joindre, dit une voix tonnante. Grimpez à mon bord, je vais vous mener à lui. » Silthor est ravi. Il va pouvoir reprendre sa route vers Ferromaine. Sans attendre, il ordonne qu'on rassemble vos affaires et qu'on mette un canot à la mer. Si vous voulez récupérer le prix de la traversée, rendez-vous au [31](#). Si votre voyage a été arrangé par Tobias ou si vous préférez oublier cette question d'argent, vous montez dans le canot qui vous mène au drakkar. Rendez-vous au [492](#).

335

Si vous plongez la main dans les eaux du Styx, lancez un dé. Si vous obtenez :

De 1 à 3 : vous mourez instantanément (votre équipement peut être récupéré)

De 4 à 6 : vous devenez partiellement invulnérable ; sur le point de subir une blessure par arme, lancez un dé ; si vous faites 6, la blessure est annulée.

Si vous survivez, rendez-vous au [137](#).

336

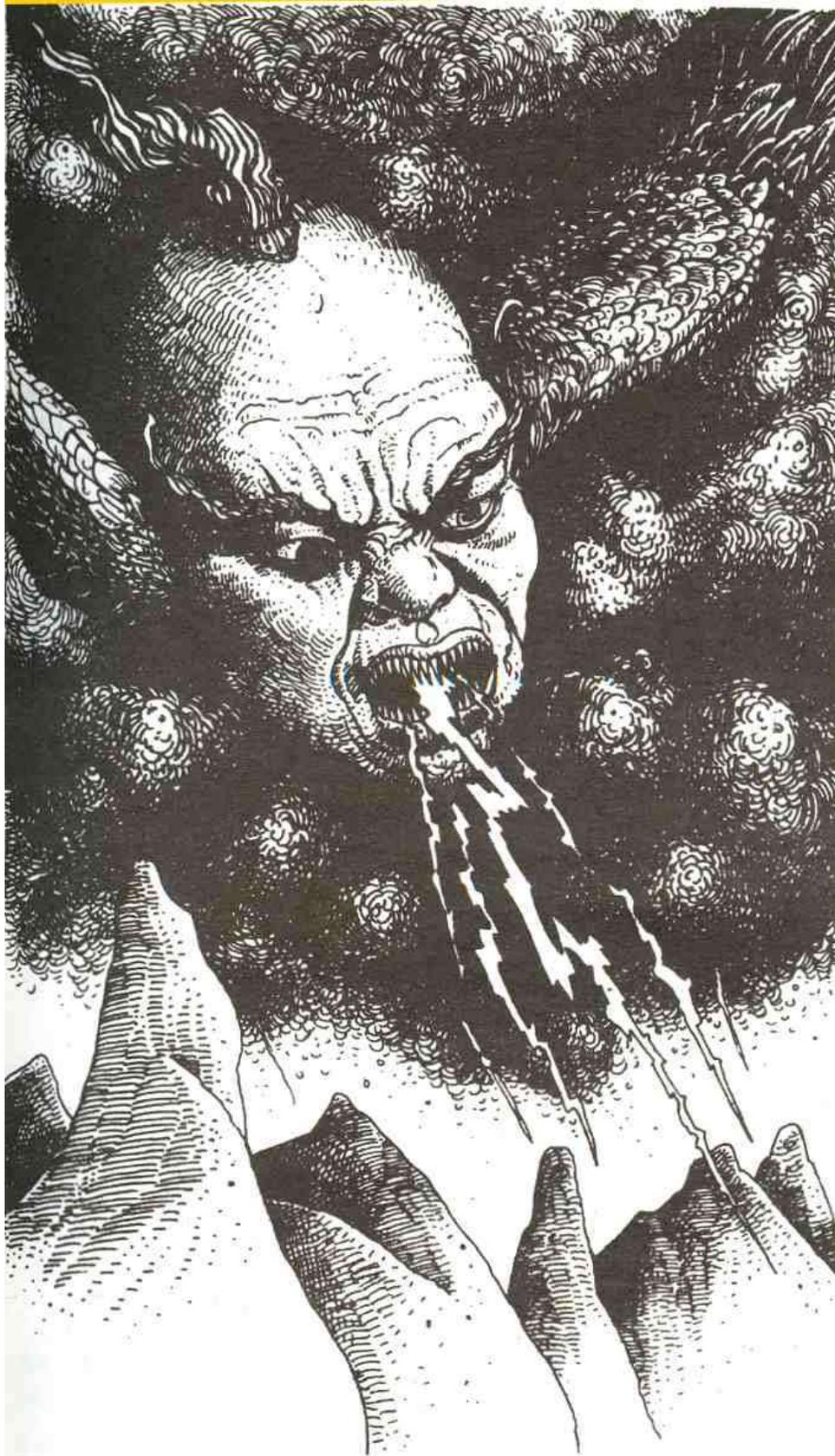
MAGICIEN : La Détection de la Magie vous apprend que ces masques sont fortement chargés d'énergie surnaturelle, ce qui n'est pas pour vous étonner. En vous concentrant davantage, vous sentez que cette énergie est mi-bénéfique, mi-maléfique. Si vous désirez essayer un des masques, rendez-vous au [280](#). Sinon, allez-vous emprunter le couloir de gauche (rendez-vous au [141](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [549](#)) ?

337

« Que sais-tu de l'Épée de Vie ? » demandez-vous. « Peu de choses, répond-il. J'ai travaillé quelque temps chez un enlumineur. J'ai pu ainsi compulsier des traités de magie et d'autres documents... » L'homme s'interrompt, un sourire au coin des lèvres. « Mais la connaissance est un bien inestimable en ce bas monde », reprend-il. Si vous désirez lui remettre 2 Pièces d'Or, rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [393](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [230](#).

338

PRÊTRE : Si vous êtes avec le chevalier, ce dernier perd 50 points d'Expérience pour ne pas avoir relevé le défi. Cette pénalité prendra effet à la fin de l'aventure. Vous avez une révélation. Ce guerrier puissant qui siège en toute impunité au milieu du Shéol dans cette maison somptueuse et accueillante ne peut être humain. Dans ce cas, il serait... « Tor ! vous exclamez-vous. Dieu du Tonnerre, qui siège au milieu des braves qui ont combattu pour sa gloire. Je demande la protection d'Odin ton père, créateur des runes et gardien des secrets, protecteur de la sagesse et du savoir... » Angvar vous regarde, l'air grave. « Tu nous a nommés, dit-il. Tu peux être assuré que personne ne te cherchera querelle en ce lieu. » Rendez-vous au [495](#).



339 *Le Lei Kung combat en crachant
des éclairs.*

339

Vous ne pouvez atteindre le Leï Kung qu'avec des sortilèges ou des armes de jet. Si le prêtre désire léviter, il pourra engager le combat dans les airs et frapper avec son bâton. Le Leï Kung combat quant à lui en crachant des éclairs.

LEÏ KUNG (Dommages 4 dés)

FORCE : 9 HABILITÉ : 8
POUVOIR : 9 ENDURANCE : 35

Si vous possédez un objet qui vous protège des éclairs, il fonctionnera parfaitement dans le cas présent. Si vous fuyez, rendez-vous au [85](#). Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au [459](#).

340

Une femme de haute stature vous attend sur la plage. Elle est vêtue d'une longue tunique blanche, à la manière des anciens Emphidoriens. Ses lèvres charnues sont d'un rouge éclatant, sa longue chevelure brille d'un éclat doré. Derrière elle, se tient une troupe de soldats de bronze, armés de gourdins métalliques. « Je suis Circé, dit-elle. Personne ne peut quitter mon île sans mon autorisation. » A son signal, la troupe s'avance lentement. « Rares sont les mortels qui résistent à mon appel, reprend-elle. Votre volonté va être récompensée à la juste valeur... » Les dix guerriers de bronze se déploient avec des gestes mécaniques. Dos à la mer, vous préparez le combat.

4	G	G	G				
1			G	G		C	
3			G	G			
2	G	G	G				

GUERRIER

DE BRONZE (Protection 1, Dommages 1 dé)

FORCE : 7 HABILITÉ : 6
POUVOIR : 8 ENDURANCE : 10

Derrière eux, Circé se concentre sur le sortilège de Regard Mortel (Niveau 5). Pour le réussir, Circé devra donc obtenir un résultat inférieur ou égal à 10 avec 2 dés + 5 au premier Assaut, avec 2 dés + 4 au deuxième Assaut, etc. Le

sortilège réussi, elle se concentre une nouvelle fois.

CIRCÉ (Dommages 1 dé - 2)

FORCE : 5 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 11 ENDURANCE : 30

Le Regard Mortel est un sortilège mental qui affecte une seule victime. Celle-ci meurt aussitôt, si elle ne peut y résister. Les joueurs qui portent un collier de fleurs d'ail sauvage sont insensibles à ce sortilège. Si vous possédez la cloche de fer et que vous désiriez l'employer en cours d'affrontement, rendez-vous au [324](#) (comptez un Assaut pour vous en emparer). Si vous tuez Circé, rendez-vous au [41](#). Si vous parvenez à l'asservir, rendez-vous au [448](#). Si vous préférez fuir grâce à la Téléportation, rendez-vous au [24](#).

341

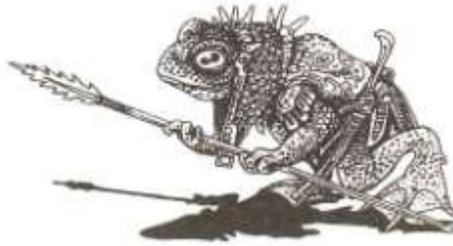
Un mouvement dans les taillis vous fait sursauter. Une licorne noire à corne d'argent se tient à quelques mètres de vous. Vous l'appellez d'un geste, mais elle demeure immobile et broute tranquillement. Si vous désirez vous approcher et saisir ses rênes, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez l'ignorer et poursuivre votre route, rendez-vous au [530](#).

342

Finalement, vous entendez le clapotis d'une rivière se mêlant au cri d'un oiseau de nuit. Si vous possédez Scribo le Corbeau et si un joueur possède le code « Léthé », rendez-vous au [520](#). Sinon, rendez-vous au [83](#).

343

Les joueurs qui portent un collier de fleurs d'ail sauvage sont immunisés contre la magie de Circé. Les joueurs qui portent des colliers de fleurs rouges ou des colliers de fleurs mélangées ne sont pas immunisés. Il est trop tard maintenant pour changer de collier. Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [330](#). Si le magicien veut agir, rendez-vous au [535](#). Sinon, rendez-vous au [416](#).



344

MAGICIEN : Vous sondez le futur proche et vous vous voyez buvant l'eau de la fontaine, le visage tordu de douleur, une lueur de folie dans les yeux... Vous portez votre attention sur l'autel et vous voyez une large corne de cuivre suspendue à la voûte. Puis les effets du sortilège se dissipent. Rendez-vous au [423](#).

345

Vous présentez vos main nues à l'intendant. « Les véritables amis d'Angvar ne portent jamais d'arme dans ce lieu », dites-vous. L'intendant s'incline et cède le passage. Rendez-vous au [495](#).

346

Le Squelette s'avance et vous touche. Vous vous apprêtez à riposter.

SQUELETTE (Dommages 3 dés)

FORCE : 8 **HABILETÉ :** 8
POUVOIR : 7 **ENDURANCE :** 3

	4		1		
	3	2	5		

Son aura augmente au fur et à mesure du combat. Son total de **POUVOIR** gagne 1 point par Assaut. Il vous blesse par contact et, ce faisant, draine votre force vitale. Les points d'**ENDURANCE** qu'il vous enlève viennent s'ajouter aux siens. Vous ne pouvez fuir sur ce terrain mou, à moins d'user de Téléportation. Si vous vous téléportez, rendez-vous au [310](#). Si le prêtre désire tenter un exorcisme, rendez-vous au [529](#). Si vous parvenez à le détruire, rendez-vous au [547](#).

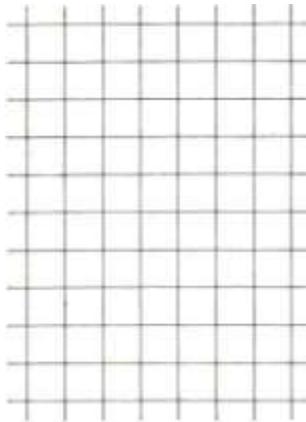
347

Vous murmurez le mot qui active l'orbe avant de le projeter contre la porte de votre geôle. Le panneau de bois s'embrase, dégageant d'épaisses volutes de fumée noire. Les geôliers pris de panique s'enfuient dans le couloir. Vous tentez de traverser la muraille de flammes, mais la chaleur vous en empêche. Vous vous plaquez contre les parois. L'incendie ne risque pas de s'étendre, mais déjà la fumée vous étouffe...

Si votre groupe compte un voleur, rendez-vous au [198](#). Sinon, incapable de fuir, vous allez mourir asphyxié et la garde ne trouvera que des cadavres lorsqu'elle aura éteint le feu.

348

PRÊTRE : *Certains lettrés prétendent que toute personne buvant au bassin des Souvenirs revit une nouvelle fois toutes les blessures et les sentiments éprouvés au cours de son existence. Cette expérience peut être fatale ou tout du moins rendre fou, mais il est dit en effet que cette eau est l'antidote de celle de la Léthé.* Rendez-vous au [407](#).



349

Vous savez maintenant lesquels sont les Doubles magiques de votre adversaire. Placez-vous ainsi que votre ennemi sur le plan et poursuivez le combat. Si vous avez déjà détruit certains Doubles, rayez-les de la liste. N'oubliez pas d'ajuster le total d'ENDURANCE du véritable Icon si vous lui avez infligé des blessures.

SIMULACRE (Dommages 5 dés)

FORCE : 9 HABILITÉ : 9
POUVOIR : 9 ENDURANCE : 1

ICON (Dommages 5 dés)

FORCE : 9 HABILITÉ : 9
POUVOIR : 9 ENDURANCE : 55

Icon est insensible au sortilège d'Asservissement. Il dispose de quatre sortilèges. A moins qu'un joueur éliminé ne tienne son rôle, lancez un dé à chaque Assaut. Si vous obtenez

De 1 à 3 : il combat à l'épée

De 4 à 6 : il se concentre ou jette un sortilège

Ses sortilèges sont les suivants :

Haragei (Niveau 1)

Ce sortilège accroît sa force pendant quatre Assauts et lui permet de provoquer 6 dés de Dommages. Il affectionne ce sortilège s'il affronte un ou deux adversaires.

Hiraki (Niveau 2)

Ce sortilège d'attaque suscite une boule de feu qui inflige 1 dé + 4 points de Dommages à tous les joueurs. Il l'utilise s'il affronte trois adversaires ou plus.

Nindo (Niveau 3)

Icon devient invisible pendant quatre Assauts. Durant cette période, tous les Dommages contre lui sont calculés avec trois dés (quatre s'il esquive).

Shaken (Niveau 4)

Quatre étoiles de lancer sont projetées sur une cible unique. Chaque shaken inflige 2 dés de Dommages (moins la Protection). Le joueur touché doit consacrer un Assaut à retirer le shaken de son corps. S'il fie le fait pas, il perd 1 point d'ENDURANCE supplémentaire par Assaut et par shaken, l'armure n'assurant plus aucune Protection.

Si le prêtre désire tenter un exorcisme, rendez-vous au [267](#). Si vous tuez Icon, rendez-vous au [52](#).

350

Vous décidez d'établir un tour de garde. Gathric prendra le premier quart. Vers minuit, vous montez sur le pont pour le relayer et vous le trouvez profondément endormi au pied du mât. Vous le réveillez d'un violent coup de pied dans les côtes. « Imbécile ! hurlez-vous. Es-tu inconscient ? Qui sait quels dangers nous guettent sur cette île. » Gathric s'apprête à répondre quand le chien Gus s'élance vers le bastingage et se fige, les oreilles dressées en direction de l'île. Il pousse une longue plainte qui vous arrache un frisson. Gathric se signe et vous lance un regard inquiet. Vous prenez le chien dans vos bras mais, malgré vos attentions, il ne cesse de hurler à la mort. Allez-vous le reposer sur le pont (rendez-vous au [218](#)) ou bien l'enfermer dans la cale pour ne plus l'entendre (rendez-vous au [246](#)) ?

351

Si vous avez le code « Tabula », rendez-vous au [425](#). Sinon, rendez-vous au [86](#).

352

VOLEUR : Comme toujours, la ruse va vous tirer d'embarras. Vous repérez un tronçon d'arbre mort non loin d'un bosquet. Vous bondissez dessus tout en dégrafant votre cape. Sans perdre un instant, vous vous faufilez dans les taillis, abandonnant votre vêtement sur la souche. Les matelots, dans leur furie, n'ont pas remarqué votre stratagème. L'un d'eux, pensant que vous êtes évanoui au sol, s'acharne sur le billot de bois afin de vous achever. Il se rend vite compte de sa méprise mais, entre-temps, vous avez fui en direction du navire. L'idée d'abandonner vos camarades ne vous plaît guère, mais c'était le seul moyen de sauver votre vie. Tous les autres joueurs sont morts et leur équipement définitivement perdu. Rendez-vous au [264](#).

353

Notez le code « Fossile » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous fouillez la pièce et vous découvrez une lanterne d'émeraude brillant d'une lumière froide et une lance d'os magique (qui donne 1 point d'HABILETÉ supplémentaire à celui qui la manie). Le voyageur a trouvé un escalier dissimulé derrière un rideau. Vous gravissez les marches et vous débouchez sur la terrasse au sommet de la tour. Là, vous trouvez un coffre de bronze contenant une croix d'Osiris en or. Vous pouvez porter cette amulette à tout instant (rendez-vous au [25](#) pour en découvrir les propriétés, et n'oubliez pas, dans ce cas, de noter le numéro du paragraphe que vous quittez). Si vous avez le code « Rubis », rendez-vous au [371](#). Sinon, rendez-vous au [257](#).

354

Ce que vous preniez pour des galets s'avère être des centaines d'ossements de rongeurs ou de chats. Contournant cette zone sinistre, vous longez la plage de sable gris qui borde cet océan couleur de poussière. Brusquement, le sol cède sous vos pieds. Vous vous écartez vivement pour constater avec horreur que vos jambes sont souillées de sang coagulé ! Ce n'est pas votre sang, vous n'êtes pas blessé, mais des mares rougeâtres apparaissent maintenant là où vos pas ont brisé la croûte de sel qui recouvre la plage. Soudain, un Squelette sanguinolent émerge du sable. Une lueur verdâtre anime ses orbites vides. Si vous vous précipitez vers la falaise, rendez-vous au [536](#). Si vous préférez rester sur place et combattre, rendez-vous au [346](#).

355

Une corne de bronze est suspendue au-dessus de l'autel, accrochée à la voûte par un fil. Malgré vos efforts, vous ne pouvez arracher la corne. « Grâce à cette corne, vous pouvez appeler quiconque se trouve au Royaume des Morts, déclare le voyageur. Soufflez dans la corne et pensez à la personne que vous désirez voir. » Si vous employez la corne, rendez-vous au [386](#). Si vous préférez quitter l'autel, rendez-vous au [423](#).

356

Vous demandez à Scribo d'aller dérober les clefs. L'oiseau vous écoute, attentif, comme s'il vous comprenait, et prend son envol. Passant à travers les barreaux, il se pose à proximité de la table des deux geôliers. Il s'approche du trousseau de clef accroché au dossier d'une chaise et... émet un croassement sonore. Les deux hommes sursautent et aperçoivent l'animal qui s'est élancé sur

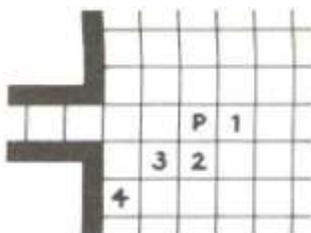
la table. « Vous pensiez peut-être qu'il allait vous aider à vous évader, ricane un des geôliers. Apparemment, il a choisi le camp des plus forts... » Les deux hommes s'esclaffent bruyamment en voyant Scribo picorer sans vergogne les miettes de leur repas. Maudit volatile!... Rendez-vous au [62](#).

357

Dès les premiers coups échangés, l'oeil droit de Puldro jaillit de son orbite et roule sur le pont. Un œil de verre... Pour comble d'horreur, ce n'est pas du sang qui coule de la blessure, mais une infâme poussière grisâtre.

PULDRO (Dommages 3 dés)

FORCE : 6 HABILITÉ : 4
POUVOIR : 12 ENDURANCE: 40



Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [476](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [174](#).

358

Vous progressez pendant des heures dans cette étendue désolée, sans remarquer une seule fois de présence animale. Les rares plantes que vous pouvez apercevoir semblent reculer au fur et à mesure de votre progression. Il n'y a pas un souffle de vent et seule votre respiration vient troubler le silence obsédant qui plane aux alentours. Vous parlez de moins en moins, chacun d'entre vous devenant le prisonnier de ses propres pensées. Si vous n'avez pas le code « Léthé », rendez-vous au [329](#). Si tous les joueurs ont ce code sur leur *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [342](#).

359

Vous naviguez depuis trois semaines quand, un matin, vous êtes réveillé par des clameurs. L'équipage s'est rassemblé sur le pont et observe un curieux navire. Ses voiles écarlates ont été abaissées et roulées. « C'est peut-être un vaisseau fantôme, s'interroge Silthor. Il existe de nombreuses histoires de navires abandonnés par leur équipage... » Allez-vous lui suggérer de s'approcher du navire (rendez-vous au [377](#)) ou, au contraire, de s'en éloigner au plus vite (rendez-vous au [281](#)) ?

360

Vous sortez dans la rue et utilisez votre pouvoir de Lévitacion pour vous élever au-dessus du village. Vous pouvez maintenant embrasser d'un seul regard toute la région. Les Dévoreurs se rassemblent sur la lande, ils seront au village dans quelques minutes. Au loin, vous pouvez entrevoir un pont couvert enjambant la rivière. Une forêt noire s'étend à perte de vue sur l'autre rive. Vous distinguez aussi un autel près d'un bassin aux eaux scintillantes et, à la limite de votre vision, une maison commune de style nordique. Notez le code « Éclair » sur votre *Feuille d'Aventure* avant de redescendre sur le sol. Rendez-vous au [213](#).

361

Votre compagnon pousse un grognement de douleur et tente de se relever. Malgré ses brûlures, il est encore en vie! Le bracelet d'Angvar a absorbé une partie de la décharge électrique, lui évitant ainsi une mort certaine. Le joueur blessé perd quand même la moitié (arrondir au chiffre inférieur) des points d'ENDURANCE qu'il possédait encore. Rendez-vous au [4](#).

362

De toute évidence, vous ne pourrez pas le distancer, mais si vous vous séparez, il n'en attaquera qu'un seul. « Nous nous rejoindrons au pied des montagnes, près de la cascade du Styx ! » hurlez-vous au voyageur. Il répond d'un signe, et votre groupe se divise. Le Leï Kung vous survole et choisit une victime. Lancez deux dés. Celui qui obtient le résultat le plus faible devient la cible du monstre. Un éclair le percute et il meurt foudroyé. Les autres joueurs se rendent au [412](#).

363

VOLEUR : Se procurer de l'argent est chose facile pour vous, il suffit de le prendre à ceux qui en ont. Vous errez quelque temps aux abords du port, avant de trouver un tripot. Plusieurs groupes de matelots jouent leur solde aux dés. Vous remarquez aussi une assemblée d'officiers et de marchands engagés dans une partie de cartes. Si vous désirez y prendre part, rendez-vous au [147](#). Si vous préférez tenter votre chance aux dés, rendez-vous au [383](#).

364

Tobias vous observe en silence, ses traits impassibles ne trahissant pas la moindre émotion. « Je ne pourrai vous aider si vous ne voulez rien me dire, déclare-t-il finalement. Rien ne me prouve que votre quête est juste. » Si votre groupe compte un magicien désireux d'intervenir, rendez-vous au [158](#). Sinon, rendez-vous au [118](#).

365

« Un Chien Géant vous guidera sur place. » Ses paroles grondent comme le tonnerre, un froid intense vous envahit. « Ce n'était pas une potion de sommeil, mais de mort », murmurez-vous. « Quelle différence ? » réplique-t-elle. Le sang bat à vos tempes et le néant vous envahit. Rendez-vous au [471](#).

366

MAGICIEN : Vous lancez le sortilège d'Oracle tout en vous concentrant sur l'idée de pénétrer dans la tour. *Avec une précision remarquable, vous vous voyez avancer lentement vers un escalier. Votre regard parcourt -la pièce et vous remarquez de nombreux monticules de cendre grise sur le sol. Vous entamez l'ascension des marches...* Si vous désirez briser le sort maintenant, retournez au [323](#) et faites un autre choix. Si vous voulez maintenir le sortilège pour voir ce qu'il y a au sommet des marches, rendez-vous au [101](#).

367

« Sage décision, dit Emeritus. Vous avez besoin de vous remettre de vos émotions. Nous reprendrons notre travail demain... » Il vous accompagne jusqu'à votre chambre. Épuisé, vous vous allongez sur votre couche et vous sombrez dans un profond sommeil. Rendez-vous au [122](#).

368

L'éclair du Leï Kung déchire le ciel et vient percuter le bouclier. Le métal devient écarlate et explose en une multitude de fragments. Le joueur qui le tenait perd 2 dés d'ENDURANCE (moins sa Protection). Rayez le bouclier de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [113](#).

369

Vous débouchez dans la cour, les chevaliers sur vos talons. Vous lancez un rapide regard en direction de l'armurerie, mais il est hors de question de récupérer vos armes. Deux sentinelles gardent la porte d'entrée. Si vous forcez le passage, il vous sera facile de vous fondre dans la foule du marché. Rendez-vous au [437](#).

370

« Cette île doit être habitée », dites-vous en désignant le sentier. Quelques mètres plus loin, un escalier de pierre, grossièrement taillé à même la roche, confirme vos soupçons. Vous gravissez les marches et vous traversez un bosquet avant de déboucher sur une plaine herbeuse à flanc de colline. Les pèlerins ont entamé une ronde joyeuse, d'autres se roulent dans l'herbe, comme s'ils étaient retombés en enfance. « Venez vous joindre à nous ! s'exclame un gros homme. Prenez une chope de bière et venez danser avec ces gracieuses jeunes filles. » Puldro le repousse sans ménagement. « Pauvres fous ! hurle-t-il. Il n'y a rien ! vous êtes envoûtés ! » Si vous désirez regagner le navire, rendez-vous au [75](#). Si vous jugez préférable d'explorer l'île, rendez-vous au [77](#). Si vous pensez qu'un objet pourrait s'avérer utile, rendez-vous au [380](#).

371

Quittant la tour, vous constatez que le magicien a recouvré ses esprits. « Lorsque la Gorgone fut tuée, déclare le voyageur, le futur ne pouvait plus être comme tu le voyais, le paradoxe n'avait plus de raison d'être. » Le magicien fronce les sourcils. « Tu sembles bien au fait des pratiques magiques », dit-il « Je pratiquais moi-même, de mon vivant. Partons maintenant, la Gorgone a deux sœurs et je ne voudrais pas les rencontrer. » Si ce n'est déjà fait, vous pouvez encore gravir la colline (rendez-vous au [466](#)) ou bien reprendre votre route vers les sources du Styx (rendez-vous au [515](#)).

372

Angvar accepte votre reddition d'une bonne claque dans le dos qui vous démet l'épaule. « Tu as bien combattu, dit-il. Mes propres guerriers n'auraient pas fait mieux. Prends place à notre table et raconte-moi pourquoi tu es ici. » Rendez-vous au [495](#).

373

Ceci ne concerne que les joueurs qui ont manqué leur lancer de dés. La lumière bleue vous entoure. Les collines ont disparu et vous vous trouvez dans une vaste salle de marbre bleu. Le ciel au-dessus de vous est couleur de bronze. Une silhouette impériale vient d'apparaître, vêtue de bleu. Elle étend ses bras et la lumière devient aveuglante. Peu à peu, vous vous anéantissez dans la lumière. Vous êtes mort. Si tous les joueurs ont manqué leur lancer de dés, l'aventure est terminée. Si vous l'avez réussi, rendez-vous au [27](#).

374

A l'instant où vous touchez l'anneau au centre de la porte, le battant s'ouvre en grinçant. Un escalier de pierre s'enfonce dans la terre. Vous entamez la descente. Par endroits, le soleil filtrant par des failles de la roche éclaire des parois d'onyx poli. Vous débouchez sur un couloir illuminé. La lumière émane d'étranges masques grimaçants accrochés dans la pierre. Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [263](#). Sinon, rendez-vous au [235](#).

375

PRÊTRE : Vous savez, d'après vos études de zoologie, que le grand Requin Blanc est aveugle. Il est sans cesse accompagné de poissons pilotes qui le dirigent pendant la chasse. Ces poissons agissent en éclaireurs, sélectionnent les proies et, en retour, se nourrissent des restes. Vous armez votre arc et vous allez vous poster à la proue de l'embarcation. Grâce à votre clairvoyance, vous repérez les poissons pilotes, filant à la surface des eaux, et vous les éliminez l'un après l'autre (rayez quatre flèches de votre *Feuille d'Aventure*). Quelque temps plus tard, l'aileron du grand Requin Blanc apparaît à distance, mais le prédateur vous ignore. Votre embarcation garde le cap au sud. Rendez-vous au [435](#).



374 *La lumière émane d'étranges masques grimaçants accrochés dans la pierre.*

376

« Emeritus nous envoie, dites-vous. Il vous a guéri du scorbut, je crois... » Puldro fronce les sourcils. « En effet, répond-il. J'ai proposé de le payer pour ces soins, mais il a refusé... Je ne me sens pas redevable... » Vous réfléchissez un instant. Allez-vous lui proposer de payer la course (rendez-vous au **72**) ou bien tenter votre chance auprès du capitaine de la *Lance d'Or* (rendez-vous au **486**) ?

377

« Si nous évitons ce navire, qui sait ce que vont s'imaginer les matelots, dites-vous. Il vaut mieux aller voir que de laisser la superstition gagner l'équipage. » Silthor est dubitatif, mais il se rend à vos arguments. « Cap sur le navire », ordonne-t-il. Rendez-vous au **145**.

378

Gathric vous aide à mettre le canot à la mer, mais il se rétracte au dernier moment. « Je vais rester, dit-il, visiblement gêné. Les autres vont peut-être reprendre leurs esprits... » Vous haussez les épaules et vous prenez place dans l'embarcation. « Que le Sauveur soit avec vous ! crie-t-il alors que vous vous éloignez. N'arrêtez pas de ramer, quoi qu'il vous en coûte, et surtout prenez garde au grand Requin Blanc qui rôde dans ces eaux... » Il est bien temps de vous prévenir. La rage au ventre, vous vous éloignez de l'île. Calculant votre destination d'après la course du soleil, vous ramez vers le nord. Si le prêtre possède un arc et au moins quatre flèches, rendez-vous au **375**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **488**.

379

Vous roulez les cadavres à l'abri d'un bosquet proche et vous allez ouvrir le coffre. Il contient 500 Pièces d'Or percées au centre et rassemblées à l'aide de ficelles en colliers de cinquante pièces. Chaque collier compte comme un objet. Les coffres renferment en outre les objets suivants :

Une armure de plates en argent (Protection 5) assez légère pour être portée par un magicien

Deux cottes de mailles magiques (Protection 4)

Une cuirasse magique (Protection 3) pouvant être portée par un magicien

Deux haches magiques qui infligent 1 dé de Dommages supplémentaires

Un arc magique dont les flèches infligent 1 dé + 4 de Dommages

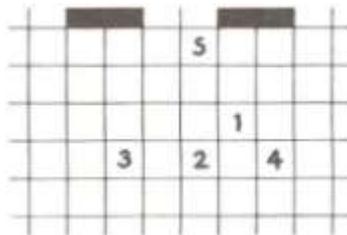
Prenez ce que vous voulez. Si ce n'est déjà fait vous pouvez explorer la tour (rendez-vous au [475](#)) ou bien reprendre votre route vers les montagnes (rendez-vous au [515](#)).

380

Quel objet allez-vous utiliser ? Une cloche de fer (rendez-vous au [151](#)), l'orbe des Mystères (rendez-vous au [400](#)), les yeux-joyaux (rendez-vous au [436](#)) ou une harpe (rendez-vous au [109](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets, vous pouvez explorer l'île (rendez-vous au [77](#)), ou bien retourner au navire (rendez-vous au [75](#)).

381

La corne émet une note stridente, à laquelle répond le fracas du tonnerre. Susurrien pénètre sous le dôme, un sourire prédateur au coin des lèvres. Vous voyant, il lève les bras et se concentre pour lancer un sortilège contre vous.



SUSURRIEN (Dommages 2 dés + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 10 ENDURANCE : 80

Lancez un dé pour déterminer ce qu'il fait à chaque Assaut (sauf pour le premier, où il prépare et lance un sortilège de Souffle Mortel). Si vous obtenez :

1 ou 2 : il combat à l'épée

3 ou 4 : il prépare ou lance un sortilège d'Asservissement

5 : il prépare ou lance un sortilège de Souffle Mortel

6 : il prépare ou lance un sortilège de Vampire

Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [322](#). Si vous êtes vainqueur, son corps disparaît et vous pouvez invoquer quelqu'un d'autre. Retournez au [386](#).

382

Le voyageur vous rejoint à quelque distance du village. Il vous avait faussé compagnie pendant le combat. « Merci de ton aide », lui dites-vous avec sarcasme. « Je suis guide, pas gardien. Ces monstres ne peuvent rien contre moi tant que je ne les agresse pas et, pour votre quête, il est préférable que je reste en bonne condition, n'est-ce pas ? » Si vous avez le code « Tabula », rendez-vous au [467](#). Sinon, rendez-vous au [428](#).

383

VOLEUR : Vous n'êtes guère habitué à ces jeux de cartes compliqués prisés des nantis. Vous vous approchez d'une table où un groupe de matelots dispute bruyamment une partie de dés. Vous leur demandez s'il est possible de se joindre à eux. « Sûr, pèlerin ! s'exclame l'un d'eux. Dépose ton offrande sur l'autel de la chance ! » Décidez de la somme que vous allez consacrer au jeu. Il vous est permis d'emprunter à vos compagnons. Inscrivez le total de votre mise et rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [238](#).

384

Si vous n'avez pas encore visité la maison commune d'Angvar et que vous désiriez le faire maintenant, rendez-vous au [142](#). Sinon, rendez-vous au [277](#).

385

Vous gravissez quelques marches pour déboucher dans une cour intérieure avec une fontaine au centre. Vous reconnaissez l'endroit et vous vous faufilez à pas feutrés vers la sortie donnant sur la cour centrale. Il est presque midi et une chaleur accablante s'est abattue sur la ville. Quelques sentinelles gardent mollement l'entrée de la citadelle. Par surprise, il sera possible de forcer le passage et de disparaître dans le bazar. Si vous désirez foncer vers la sortie, rendez-vous au [437](#). Si vous préférez aller d'abord à l'armurerie récupérer votre armement, rendez-vous au [161](#).

386

Si Circé vous a révélé le nom de celui qu'Ulixès rencontra dans le Royaume des Morts, rendez-vous au [110](#). Sinon, vous pouvez appeler Tobias (rendez-vous au [98](#)), Icon (rendez-vous au [272](#)) ou Cordélia (rendez-vous au [504](#)).

Vous pouvez aussi invoquer un personnage mort avant que vous n'entriez dans le Shéol (rendez-vous au [274](#)), le prince Susurrien (rendez-vous au [381](#)) ou bien Psyché (rendez-vous au [64](#)). Lorsque vous aurez appelé qui vous désirez, rendez-vous au [423](#).

387

Le monstre s'élance sur votre barque qui se disloque sous le choc ! Les joueurs sont éjectés, à demi-assommés. Lancez un dé. Si vous faites 1, le Requin vous épargne par miracle ; si vous faites 2 ou plus, vous êtes dévoré. Le prêtre peut tenter de léviter (rendez-vous au [42](#)). Si vous survivez, rendez-vous au [431](#).

388

L'aubergiste change brusquement d'attitude. « Bien sûr, si vous n'avez pas les moyens, dit-il avec dédain... Un couche et le repas coûtent 2 Pièces d'Or par personne. » Si vous acceptez de payer, rayez-vous 2 Pièces d'Or et rendez-vous au [104](#). Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas payer une telle somme, il vous faudra dormir dans la rue (rendez-vous au [119](#)).

389

Celui que vous avez blessé disparaît comme une bulle de savon ! Il n'était qu'un Double, mais lequel est le véritable Icon ? Retournez au [240](#) et reprenez le combat après avoir rayé le simulacre appelé NI.

390

Pendant vingt jours, la *Perséphone* vogue en direction du nord. Pendant ce temps, vous récupérez jusqu'à 40 points d'ENDURANCE, sauf si l'Étoile des Pestiférés vous a contaminé. Enfin, un soir, après une course interminable sur l'Océan de Brumes, vous atteignez les abords rocheux d'une île. Tranquier lance des ordres pour qu'on prépare un canot. « Je ne sais pas ce qui vous pousse dans ce coin perdu, dit-il, mais je vous souhaite bonne chance. » Vous le remerciez et vous partez à la rame en direction de l'île. Vous accostez sur une plage, tandis que la *Perséphone* s'éloigne dans le brouillard. Rendez-vous au [156](#).

391

Vous vous tournez vers le voyageur pour lui demander de s'expliquer sur sa remarque. Vous remarquez avec stupeur que cinq êtres identiques se tiennent à présent devant vous. Ils ne portent plus les frusques de celui qui vous a guidé jusqu'ici, mais arborent tous les traits de votre ennemi juré Icon Ungody ! Les cinq apparitions partent d'un rire commun et parlent à l'unisson. « Oui, c'est moi, Utayama-No Sungensiki Aiken ! Tout autre que vous m'aurait démasqué depuis longtemps, mais votre cervelle est toujours aussi obtuse. Je vous ai attendu ici, au royaume des Morts, guettant votre progression dans le monde d'en haut grâce à mon pouvoir d'oniromancie. Nous allons enfin mettre un terme définitif à ce qui nous oppose. » Vous scrutez les cinq silhouettes, l'une après l'autre, tentant de trouver le détail qui trahirait le véritable Icon. « Tu as raison, dites-vous, cherchant à gagner du temps. Depuis que je t'ai vaincu dans le Labyrinthe de Krarth, tu ne cesses de me poursuivre de ta haine. Ton orgueil t'empêche d'accepter la défaite. Il est temps en effet que tout cela se termine... » « Je suis d'accord, disent les cinq à l'unisson. Essayez de me tuer, si vous me trouvez parmi mes doubles... » Rendez-vous au [240](#).

392

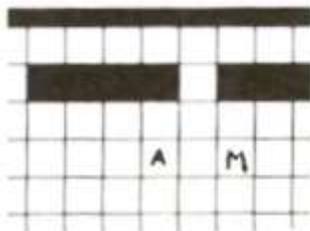
Le drakkar vogue sans relâche pendant plusieurs semaines. Grâce à cette traversée paisible, vous retrouvez votre total de départ d'ENDURANCE. La figure de proue se révèle un piètre interlocuteur. Sa conversation se limite aux estimations météorologiques et à la durée de la traversée. La nuit, elle entame des chants mélancoliques sur la grandeur perdue de l'Empire de Selentium. Le drakkar est doté de couchettes recouvertes d'épaisses fourrures et vous trouvez un coffre rempli de rations de voyage, près d'un tonnelet d'eau douce. Un beau jour, enfin, la Sirène vous annonce pour le lendemain la fin de votre périple. Rendez-vous au [71](#).

393

Le mendiant empoche votre argent d'un air satisfait. « Allez voir Emeritus le Guérisseur, dit-il. Cet homme connaît de nombreux secrets, peut-être pourra-t-il vous aider... » Cette information ne valait pas le prix que vous l'avez payée, mais que pouviez-vous attendre d'un mendiant ? Vous vous éloignez en grommelant mais, chemin faisant, cette proposition ne vous paraît pas si stupide. Si vous décidez de rendre visite à Emeritus, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez gagner directement le port, rendez-vous au [230](#).

394

MAGICIEN : Angvar se rue à la charge comme un taureau enragé.



ANGVAR (Dommages 7 dés)

FORCE : 11 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 950

Angvar est insensible à toute forme de magie. La victoire est impossible. Si vous choisissez la fuite (avec vos compagnons), rendez-vous au [195](#). Si vous déposez les armes, rendez-vous au [449](#). Si Angvar vous tue, vos compagnons se rendent au [46](#).

395

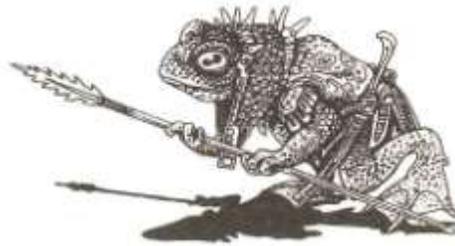
Ce qui suit est réservé au premier joueur selon l'ordre de marche.

A peine quittez-vous le chemin qu'une multitude de mains squelettiques vous empoignent ! Vous entrevoyez des milliers d'yeux verts et des lèvres aux ricanelements sardoniques. Une force surnaturelle vous soulève de terre et vous entraîne à travers le treillis de branches dans lequel vous vous transformez en un mince ruban de brume. Vos compagnons se rendent au [269](#). Si vous étiez un joueur solitaire, votre aventure est terminée.

396

VOLEUR : «Vieille fripouille ! vous exclamez vous. Tu nous a extorqué 600 Pièces d'Or pour cette traversée et tu refuses de nous en rendre le sixième. Je ne peux plus me taire, ta cupidité est révoltante ! » Vous vous tournez vers l'équipage. « Écoutez, mes amis, votre capitaine a touché 600 Pièces d'Or, mais il n'a rien partagé avec vous, j'en suis sûr... » Un grondement outragé parcourt le pont. « Il nous a dit que vous aviez payé 50 Pièces d'Or ! Nous n'avons reçu que 2 Pièces par personne. » Vous acquiescez. « Cela ne me surprend guère. Mais il n'est pas dit que vous resterez dans l'embarras. Quand votre capitaine m'aura remboursé, je m'engage à vous remettre 50 Pièces d'Or que vous vous partagerez. » Lokven, le second, s'approche du capitaine et lui murmure à

l'oreille. « Accepte, Silthor ou tu risques la mutinerie. » Le capitaine se rend à vos exigences et vous redistribuez la somme promise aux matelots. Notez 50 Pièces d'Or sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous secouez le reste de la bourse sous le nez du capitaine, blanc de rage, avant de prendre place dans le canot qui va vous mener au drakkar. Rendez-vous au [492](#).



397

La magie de Circé transforme le magicien en chenille ! Elle s'avance lentement et l'écrase sous son talon. Le magicien est pulvérisé et toutes ses possessions ont disparu avec lui. « Je n'ai pas trahi ma parole, dit-elle avec une moue amusée. Mon sortilège n'était pas mortel ! » Les survivants peuvent choisir de déposer les armes (rendez-vous au [511](#)) ou d'attaquer (rendez-vous au [416](#)). Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [330](#).

398

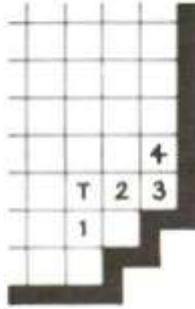
Vous poussez un soupir de soulagement, vous demandant ce qui a bien pu arriver à votre invulnérable ennemi, quand il se reforme devant vos yeux ! « Vous apprendrez vite la leçon, gronde-t-il. Tout est différent dans le Royaume des Morts. » Sans crier gare, il abat sa masse sur le premier joueur selon l'ordre de marche. La victime perd 15 points d'ENDURANCE (moins sa Protection). Si vous survivez, vous devez le combattre...

TYPHON

LE GÉANT (Protection 3, Dommages 6 dés + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 70



Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [178](#). Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au [61](#).

399

« Nous avons juré à Entasius que Cordélia lui reviendrait, quel qu'en soit le prix, admettez-vous. Je prendrai donc sa place dans votre royaume. » Azraël vous sourit. « Tu es le digne successeur d'Ulixès, d'Eraklos et de Vallandar. S'il ne tenait qu'à moi, tu retournerais dans le monde des vivants, mais telle est la loi du Créateur, je peux prendre qui je veux, au moment que je choisis, mais le nombre des morts doit rester immuable... Je vais te renvoyer avec Cordélia dans le monde des vivants. Quand tu auras conclu ton accord avec Entasius et que tu lui auras remis l'Épée de Légende, je viendrai réclamer ton âme... » Vous écoutez ces paroles, le coeur serré. Jamais vous ne pourrez combattre les archimages mais, au moins, reverrez-vous le monde d'en haut pour un instant, et Entasius saura bien remettre l'Épée à un héros digne de la porter... Azraël lève le bras vers le firmament étoilé. Le ciel se déchire et un faisceau de lumière aveuglante tombe sur le Shéol. Azraël vient d'ouvrir le passage. Un tourbillon de neige s'enroule autour de vous. Le froid glacial vous ronge jusqu'aux os et gèle vos poumons. Vous poussez un hurlement de terreur. « Silence ! ordonne Azraël. Ce n'est pas la mort que tu crains mais la sensation de renaître à la vie ! » Le tourbillon vous entraîne vers les hauteurs. Votre esprit explose en un million de souvenirs se bousculant en désordre dans votre esprit. Le chaos vous submerge... Vous reprenez conscience au contact d'une main posée sur vous. Vous êtes sur une plage balayée par les vagues. Des femmes s'affairent autour de vous pour vous porter secours mais, à l'instant de voir leur visage, vous vous évanouissez à nouveau... Vous vous réveillez sur une table de pierre, dans cette caverne où tout a commencé. La servante est près de vous. Elle vient de déposer un liquide noir sur vos lèvres. Vous vous redressez, encore étourdi. Vous êtes vêtu d'une robe blanche et l'Épée de Légende est à côté de vous. Cordélia est présente, elle aussi, et elle regarde autour d'elle sans

comprendre. « Vous étiez nu quand nous vous avons recueilli sur la grève, dit la servante d'une voix douce. Nous n'aviez plus rien, à part cette Épée. » Vous secouez la tête, comme pour vous débarrasser d'un mauvais rêve. « Je n'ai que peu de temps, dites-vous. J'ai conclu un pacte avec la Mort, elle va venir me réclamer. Quel est ce liquide amer ? » La servante repose le vase d'albâtre qui le contenait : « C'est l'antidote du produit qui vous a envoyé dans le Shéol. » Elle s'approche de Cordélia. « N'ayez aucune crainte, lui dit-elle. Vous êtes de nouveau dans le monde des vivants. Entasius vous attendait. » Cordélia se lève et le vieux magicien fait son entrée. « Oui, mon amour, dit-il. Nous voici à nouveau réunis et plus rien ne nous séparera désormais... » Il s'avance vers la jeune fille, mais elle réprime un frisson quand il cherche à la toucher. « Tu n'es pas Entasius ! s'exclame-t-elle, effrayée. Mon Entasius est jeune et fort... Toi, tu n'es qu'un vieillard. » Le vieux magicien pousse un cri de douleur en lisant dans les yeux de sa belle la répulsion qu'il lui inspire. « J'aurai donc attendu tout ce temps pour rien, gémit-il. Celle que j'ai perdue ne me reviendra jamais... » Il se tourne, comme si quelqu'un venait de pénétrer dans la pièce. Vous suivez son regard, mais vous ne voyez rien. « Azraël, dit-il d'une voix désolée, pendant tous ces siècles, j'ai contré ton pouvoir. Le temps perdu ne peut être rattrapé, je le comprends maintenant. Je n'ai jamais aimé qu'un souvenir. Je suis à toi maintenant... » Une ombre le recouvre et, pendant un instant, vous croyez voir une silhouette en robe noire. Entasius porte la main à son cœur et s'écroule, mort... Un murmure résonne à vos oreilles : « Je te libère de ton serment. Entasius a donné sa vie contre celle de sa bien aimée. La balance est à nouveau équilibrée. Mais le jour viendra où il faudra te présenter devant moi... » Un souffle glacial vous effleure. La Mort vient de quitter la pièce, ne laissant que des sanglots derrière elle. Cordélia est penchée sur le vieux magicien et pleure doucement en caressant sa tête blanche. Il est trop tard pour les regrets. La servante quitte la pièce en silence et vous lui emboîtez le pas. Rendez-vous au [438](#).

400

Vous déposez l'orbe des Mystères sur le sol et vous murmurez la formule qui l'anime. Une inquiétante lueur bleue s'en dégage. Lancez trois dés. Si le résultat est supérieur à votre total de POUVOIR, rendez-vous au [373](#). Si tous les joueurs ont un résultat inférieur ou égal à leur total de POUVOIR, rendez-vous au [273](#).

401

Emeritus tient à vous assister dans cette tâche. « Ma bibliothèque est fournie, dit-il en désignant les murs couverts de rayons, et le temps nous est compté. Par quoi allons-nous commencer? » Si vous souhaitez des renseignements sur Entasius, rendez-vous au [507](#). Si vous voulez des informations sur le territoire de Shéol, rendez-vous au [519](#). Si vous préférez en savoir plus sur la Mort elle-même, rendez-vous au [429](#).

402

Notez les bracelets d'argent sur votre Feuille d'Aventure. Vous pouvez les mettre à tout instant (rendez-vous au [211](#), mais n'oubliez pas de noter le numéro de paragraphe que vous quittez). Si vous êtes prêt à partir, rendez-vous au [195](#).

403

Les matelots reculent et abandonnent le combat. « Que faites-vous ? s'exclame Silthor. Allez, reprenez la lutte ! » Un des hommes secoue la tête, hors d'haleine. « Inutile, capitaine, ils ne sont pas humains... » Tous les matelots abandonnent leurs sabres en signe de défaite. Silthor n'a d'autre choix que de vous rembourser. Le canot vous transporte sur l'autre navire, plus riches d'une bourse de 100 Pièces d'Or (à répartir entre les joueurs). Rendez-vous au [492](#).

404

Celui que vous avez blessé disparaît comme une bulle de savon ! Il n'était qu'un Double, mais lequel est le véritable Icon ? Retournez au [240](#) et reprenez le combat après avoir rayé le simulacre appelé SAN.

405

Rayez toutes vos possessions de votre *Feuille d'Aventure*, à l'exception de l'Épée de Légende. Tout ce que vous portiez s'est perdu lors du transfert. Vous venez de renaître à la vie et cette résurrection vous a transformé. Votre corps a été purgé de toutes les maladies, malédictions ou amnésie dont vous pouviez souffrir. Vos totaux de FORCE, d'HABILETÉ, de POUVOIR et d'ENDURANCE retrouvent leur total de départ. Cette renaissance a fait de vous un héros et vos capacités sont augmentées. Si vous êtes chevalier, vous pouvez maintenant frapper deux fois par Assaut. Lorsque vous combattez à mains nues, votre total de FORCE et les Dommages que vous infligez demeurent inchangés. Si vous êtes prêtre, vous déterminez les soins que vous

prodiguez avec 1 dé - 1 (au lieu de 1 dé - 2). Si vous êtes voleur, votre agilité est telle que vos adversaires doivent maintenant lancer trois dés pour vous toucher (quatre si vous esquivez). Si vous êtes magicien, vous ne lancez plus qu'un dé lorsque vous jetez un sortilège. Notez ces modifications sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [92](#).

406

CHEVALIER : Vous ne voyez d'autre issue que d'affronter ce monstre. Il est gigantesque mais, après tout, ce n'est jamais qu'un poisson... Vous ôtez votre armure pour plonger. Vous vous accrochez à son aileron et, le chevauchant tel un étalon sauvage, vous le frappez avec toute la rage de vaincre héritée de vos ancêtres. Le monstre se débat et tente de vous désarçonner. Il s'enfonce dans les profondeurs. A chaque Assaut, la pression de l'eau se fait plus forte. Lancez un dé au premier Assaut, deux au deuxième, trois au troisième, etc. Votre .total de FORCE est réduit de moitié tant que vous combattez dans l'eau (arrondir au chiffre supérieur). Le Requin a 11 de Protection et 75 points d'ENDURANCE. Si vous décidez d'abandonner la lutte et de remonter à la surface, rendez-vous au [217](#). Si vous tuez le Requin, rendez-vous au [331](#). Si vous trouvez la mort, vos compagnons se rendent au [78](#).

407

Si le magicien désire tenter un sortilège d'Oracle, rendez-vous au [344](#). Sinon, rendez-vous au [423](#).

408

Vous reprenez connaissance dans un environnement irréel. Le ciel est uniformément verdâtre, tel un gigantesque dôme. De hautes falaises escarpées barrent l'horizon à perte de vue, longeant une plage de galets noirs. A distance, un cercle de pierre brisé domine la plage. Vous ne repérez aucune faille dans la falaise. Le seul moyen d'atteindre le cercle est d'escalader la paroi. Si vous désirez escalader la falaise, rendez-vous au [536](#). Si vous préférez longer la plage, rendez-vous au [354](#).

409

Vous progressez le long d'une avenue bordée de sculptures gigantesques qui mène à un portique. Vous débouchez sur la cour centrale d'un palais. Des bâtiments de vastes proportions entourent la place, formant un ensemble monumental, au centre duquel vous vous sentez minuscule. « Regardez ! » murmure Puldro en désignant un temple dominant la place. Notre tourmenteur est en haut de ces marches, j'en suis sûr. » Vous vous dirigez vers l'escalier de marbre s'élevant en pente abrupte. Les marches s'illuminent sous vos pas, éclairant progressivement toute la place. Vous atteignez les hautes colonnes entourant la bâtisse. De longs filaments de brume descendent du premier étage et s'enroulent en serpentant autour des colonnes. Le sol étincelant projette des ombres dansantes sur les murs. Le fond du temple s'illumine, révélant une femme, au sommet d'un escalier de marbre. Malgré l'étrange lumière qui baigne les lieux, elle apparaît aussi clairement qu'en plein jour. « Je suis Circé », dit-elle, et sa voix se répercute en écho dans le temple silencieux. Rendez-vous au [57](#).

410

PRÊTRE : Chez le Requin, les pensées, les sensations et l'action ne font qu'un. C'est cet état de fusion totale que vous recherchez vous aussi. Cette révélation vous apporte la sérénité nécessaire pour vous élever lentement dans les airs, surplombant le requin qui vient de s'abattre sur le canot. Si vous êtes seul, rendez-vous au [421](#). Si vos compagnons ont survécu, vous les rejoignez (rendez-vous au [431](#)).

411

Vous retrouvez Gathric à bord du bateau, dissimulé derrière un tonneau. Lorsque vous lui dites où le capitaine s'est rendu, il est agité de tremblements incontrôlables. « Pauvre capitaine ! gémit-il. Nous ne le reverrons plus. Il s'est sacrifié pour tenter de nous sauver. Cet homme était un saint... » « Tu ne cessais pourtant de le critiquer derrière son dos », répondez-vous. Gathric se signe. « C'est vrai qu'il était tyrannique, mais il avait toujours en tête la sécurité de son équipage... » Les gémissements du chien Gus attirent votre attention. L'animal s'est dressé contre le bastingage, les oreilles droites, attentif au moindre appel de son maître. Vous doutez qu'il le revoie jamais... Rendez-vous au [350](#).

412

Vous courez à l'abri derrière les rochers bordant la rivière et vous voyez votre compagnon s'enfuir, poursuivi sans relâche par le Leï Kung. Les éclairs de foudre explosent les uns après les autres autour de lui et, fatalement, l'un d'eux atteint son but. Votre ami s'écroule à terre, le corps dévoré de flammes. Le monstre décrit un cercle au-dessus de sa victime avant de disparaître dans le ciel en direction de la lune. « Selon les légendes, l'ancre du Leï Kung se trouve sur la face cachée de la lune », dit une voix derrière vous. Le voyageur vous a rejoint. « Comment le sais-tu ? » demandez-vous, interloqué. « Le Leï Kung est un dieu du Kithaï. Ce pays est proche du mien. Je suis désolé pour votre ami... » Vous hochez la tête et vous allez vers le cadavre de votre compagnon. Si le joueur touché par le Leï Kung portait un bracelet offert par Angvar, rendez-vous au [361](#). Sinon, rendez-vous au [508](#).

413

CHEVALIER : Vous avez présumé de vos forces. Malgré vos efforts, le maillon refuse de céder. Vous abandonnez avec un grognement exaspéré et vous vous accordez quelques minutes de repos avant la prochaine tentative. Hélas, vous n'en aurez jamais l'occasion ! Entendant la clef dans la porte, vous vous tournez pour apercevoir Tobias, entouré de sa garde. « J'ai longuement prié, dit-il. Il est clair maintenant que vous devez mourir... Le bûcher vous attend. » Malgré vos protestations, la troupe vous entraîne dans la cour. Dans quelques instants, vous périrez dans les flammes...

414

Comme vous n'aviez pas mentionné votre destination, les paroles de ce matelot ne font qu'accroître votre malaise. Vous ne pouvez retourner sur la *Providence* sans perdre la face, mais c'est avec appréhension que vous le voyez s'éloigner. Vous demandez à rencontrer le capitaine de *l'Annuvinn*. « Nous n'avons pas de capitaine, dit un homme qui porte un lourd anneau d'argent au doigt. J'étais... Je suis Achérus, le second. Je peux répondre à vos questions, mais faites vite, car un orage se prépare. » Interloqué, vous suivez son regard et vous constatez que l'horizon s'est brusquement obscurci. Quelques minutes auparavant le ciel était sans nuages... Inquiet, vous le suivez dans le poste où tout l'équipage s'est rassemblé. « Comment savez-vous que nous nous rendons à l'Ile d'Entasius ? » demandez-vous en haussant la voix pour couvrir le tumulte de la tempête. Le navire tangue dangereusement mais cela ne semble pas préoccuper l'équipage. « Il n'y a pas d'autre destination possible, répond Achérus en haussant les



414 « Que diriez-vous de partager une bouteille de rhum ? » propose Achérus.

épaules. Que diriez-vous de partager une bouteille de rhum et de chanter avec nous ? » Vous observez les alentours. Pas de rats. Bizarre, sur un navire aussi vieux... Votre regard se pose sur la trappe menant à la cale. Elle a été condamnée. Si vous voulez demander ce qu'il y a dans la cale, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez boire un verre avec l'équipage, rendez-vous au [29](#).

415

Pour rejoindre le port, vous devez traverser l'ancienne mosquée d'Asmarin. Ce lieu de culte fut incendié lors de la première invasion de Crescentium et, depuis, un marché couvert en occupe les ruines. Vous avancez dans la pénombre des allées illuminées par endroits par des rais de lumière filtrant de la coupole détruite. Vous arrivez à hauteur d'une alcôve dans laquelle un forgeron s'est établi. L'homme est en train de former un fer à cheval et l'odeur âcre du fer chauffé au rouge emplit l'atmosphère. Si le magicien a encore ses menottes aux poignets, rendez-vous au [259](#). Sinon, rendez-vous au [230](#).

416

Puldro est aussi impatient que vous d'affronter Circé. Il combat à votre côté.

PULDRO (Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 7 HABILITÉ : 7

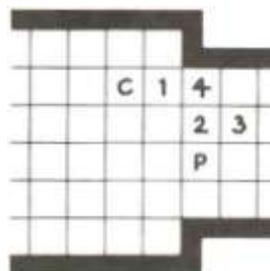
POUVOIR : 6 ENDURANCE : 25

Dans un premier temps, vos coups n'atteindront pas Circé. Elle s'est entourée d'un Bouclier Protecteur, sortilège qui absorbe vos coups.

CIRCÉ (Dommages 1 dé - 2, Bouclier : 60)

FORCE : 5 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 10 Bouclier Protecteur : 30



Enlevez les points au Bouclier Protecteur comme si vous déduisiez des points d'ENDURANCE à tout autre adversaire. Circé s'est concentrée sur un sortilège Regard Mortel (Niveau 5). Pour le réussir, Circé devra donc obtenir un résultat inférieur ou égal à 10 avec 2 dés + 5 au premier Assaut, avec 2 dés + 4 au deuxième Assaut, etc. Le sortilège réussi, elle se concentre une nouvelle fois. Le Regard Mortel est un sortilège mental qui affecte une seule victime. Celle-ci meurt aussitôt si elle ne peut y résister. Par ordre de préférence, les cibles sont le chevalier, le voleur, le prêtre, le magicien et Puldro. Les joueurs qui portent un collier de fleurs d'ail sauvage sont insensibles à ce sortilège. Si vous possédez la cloche de fer et si vous désirez l'employer, rendez-vous au [539](#) (comptez un Assaut pour vous en emparer). Si Le Bouclier Protecteur de Circé atteint zéro, elle est à votre merci (rendez-vous au [283](#)). Si vous parvenez à l'asservir, rendez-vous au [448](#).

417

Vous éparpillez les cendres et vous poussez un cri d'horreur en découvrant un cœur humain fossilisé ! Si vous gravissez les marches, rendez-vous au [241](#). Si vous voulez utiliser un objet, rendez-vous au [59](#). Si vous quittez la tour, rendez-vous au [257](#).



418

Puldro arpente frénétiquement le pont, aboyant ses ordres aux matelots accrochés dans les haubans. La *Providence* quitte le port et avance en pleine mer sous les vivats de l'équipage et des pèlerins. Le capitaine s'avance vers vous et vous désigne un homme émergeant des cales. « Voici Gathric, mon fidèle second... Gathric, montre-leur où s'installer... Je vous verrai plus tard. La prière est dite sur le pont au coucher du soleil. » Gathric vous conduit dans le gaillard arrière où s'entassaient déjà de nombreux pèlerins. Chacun dispose de deux mètres sur un... Gathric remarque votre air désapprobateur et hausse les épaules tout en repartant à son travail. Vous vous installez de votre mieux dans le faible espace qui vous est imparti. Si vous avez acheté les quatre épées au

marchand de l'auberge, rendez-vous au [462](#). Si vous lui avez acheté le torque de la Volonté Suprême, rendez-vous au [483](#). Sinon, rendez-vous au [88](#).

419

Les semaines passent et les conditions de vie à bord se révèlent précaires. Si vous êtes blessé, lancez un dé. Si vous obtenez

1 ou 2 : vos blessures s'infectent et vous ne récupérez que 1 dé d'ENDURANCE

De 3 à 5 : des nausées vous réveillent chaque nuit et vous ne récupérez que 8 points d'ENDURANCE

6: vous vous habituez de votre mieux et vous récupérez 16 points d'ENDURANCE

Votre total d'ENDURANCE ne peut en aucun cas dépasser le total de départ. Rendez-vous au [359](#).

420

Un hurlement insupportable déchire le silence ! Il se prolonge et l'air semble sur le point de se briser comme du cristal. Puis le cri se transforme en plainte et s'éteint dans un souffle. Un monticule de poussière *grise se forme* lentement sur le sol. La vue de son propre visage a eu raison de la Gorgone. Elle n'est plus maintenant qu'un petit tas de cendres. Le bouclier s'est corrodé et est devenu mat. Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*, il ne servira plus. Rendez-vous au [353](#).

421

Vous prolongez votre transe et vous vous laissez porter par les vents, flottant sans effort au-dessus des eaux. Comme le crépuscule descend, un navire se pointe à l'horizon. Sa figure de proue est une Sirène. Le symbole EN se détache en rouge sur sa voile blanche. Des boucliers d'or scintillent sous les derniers rayons du soleil couchant. Vous arrivez à hauteur du drakkar. Vos efforts d'observation brisent votre concentration et vous devez vous poser sur le pont. Soudain, la Sirène tourne son visage de bois dans votre direction. « Entasius a suivi vos efforts pour le joindre, dit-elle d'une voix tonnante. Je vais vous mener à lui. » Rendez-vous au [392](#).

422

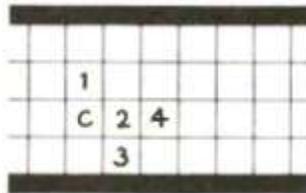
Le Démon pousse un hurlement de joie en vous voyant vous élaner à l'attaque. Comme toutes les créatures de son espèce, il adore provoquer et ressentir la douleur.

CACODÉMON (Protection 6, Dommages 3 dés + 3)

FORCE : 8 HABILITÉ : 10

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 27

Il ne peut se déplacer, mais sa langue serpentine peut atteindre une cible distante de cinq cases sur le plan. Si vous fuyez, rendez-vous au [491](#). Si vous le tuez, rendez-vous au [481](#).



423

Si vous désirez boire les eaux du bassin, rendez-vous au [458](#). Si vous préférez en remplir une gourde, rendez-vous au [314](#). Si vous n'avez pas encore pénétré sous la voûte de l'autel, rendez-vous au [355](#). Si vous êtes prêt à quitter cet endroit, rendez-vous au [322](#).

424

VOLEUR : Si vous êtes avec le chevalier, ce dernier perd 50 points d'Expérience pour ne pas avoir relevé le défi. Cette pénalité prendra effet à la fin de cette aventure. Vous toisez Angvar. Il est manifestement beaucoup plus fort que n'importe quel mortel. Votre agilité vous permettrait peut-être de tenir pendant quelques minutes, mais l'issue de la bataille se conclurait fatalement par votre mort. « Je crains, monseigneur, qu'un combat entre nous ne soit un triste spectacle à offrir à vos guerriers. Laissez-moi plutôt vous raconter ce qu'il advint autrefois à deux personnes comme nous. Le premier était un puissant guerrier, l'autre était un voleur dont la langue perfide était aussi mauvaise qu'un serpent. Les dieux Tor et Log, tous deux membres de la maison d'Odin, se cherchaient constamment querelle... » Vous leur racontez de quelle manière Log persuada Tor de quitter Asgard pour combattre les Géants qui se

rassemblaient en bandes meurtrières. L'assemblée des guerriers vibre à votre récit, saluant les victoires de Tor à Jotunheim et grondant contre les fourberies de Log qui complot pour le maintenir éloigné de son trône... L'histoire se termine par le retour de Tor qui découvre que Log a volé la chevelure d'or de sa femme. Tor l'oblige à lui redonner de nouvelles tresses d'or et, pour le punir, lui coud les lèvres. «De cette manière, dites-vous, le voleur ne peut avoir le dernier mot. » Angvar et l'assemblée s'esclaffent et le chef vous tend une corne remplie de bière fraîche pour étancher votre soif. «J'ai beaucoup apprécié ton histoire, dit Angvar. Je pourrai raconter maintenant comment un voleur tint tous mes hommes en haleine par la seule force de ses mots. Prends place à notre table et raconte-moi ce qui te mène par ici. » Rendez-vous au [495](#).

425

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez explorer l'autel de l'Invocation (rendez-vous au [222](#)). Si vous ne voulez pas y aller, rendez-vous au [277](#) si vous avez le code « Jaller ». Si vous n'avez pas ce code, rendez-vous au [299](#).

426

VOLEUR : Vous sortez la petite trousse de crochets dissimulée en permanence dans votre botte et vous vous agenouillez devant la porte. Le mécanisme de la serrure est plus compliqué qu'il n'y paraît et il faut agir en silence, sans attirer l'attention des gardes. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [126](#). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [81](#).

427

VOLEUR : « Ces voiles rouges ont été trempées dans le sang de l'équipage, dites-vous. Regardez cette épave rongée de sel, chaque soir des hordes fantomatiques hantent le pont. Je les ai entendus. Ils se rassemblent autour du trésor, virevoltant comme des flammes, revivant sans cesse le combat qui les fit s'entre-tuer jusqu'au dernier pour la possession de ce trésor. Ils maudissent tous ceux qui tentent de s'approcher de leur bien. Priez pour votre pauvre capitaine et pour ce barbare sans cervelle, leurs spectres vont grossir les rangs de ce navire... » L'équipage de la *Perséphone* vous écoute dans un silence pesant. « Je... je vous envoie une barque », dit le second, d'une voix déformée par l'angoisse. Quelques minutes plus tard, vous embarquez sur la *Perséphone*. Les matelots entament la manœuvre et s'éloignent au plus vite du vaisseau fantôme. Rendez-vous au [209](#).

428

Notez le code « Aller » sur votre *Feuille d'Aventure*. Longeant la rivière, vous arrivez en vue d'un pont couvert. Sur l'autre rive, une forêt noire s'étend à perte de vue. Au loin, la découpe chaotique d'une chaîne montagneuse se perd dans la brume. Si vous avez noté le code «Éclair », rendez-vous au [295](#). Si vous avez noté le code « Heorot », rendez-vous au [510](#). Si vous n'avez aucun de ces codes, vous suivez le voyageur pour traverser le pont (rendez-vous au [256](#)).

429

En compulsant de nombreux ouvrages de mythologie, vous finissez par apprendre que la Mort est un archange nommé Azraël. Il règne sur un territoire peuplé d'âmes perdues, le territoire de Shéol, et réside en permanence au centre d'une vaste plaine d'où il peut à loisir observer tous ses sujets. Selon certaines légendes, Azraël posséderait un nombre incalculable d'yeux qui lui permettraient d'embrasser le temps et l'espace d'un seul regard. Chaque fois qu'il fermerait un oeil, une vie humaine cesserait d'exister... Vos recherches se sont poursuivies jusqu'à une heure tardive et la fatigue commence à vous envahir, aussi décidez-vous de vous accorder un peu de repos. Rendez-vous au [367](#).

430

Vous vous relevez péniblement, les oreilles vrombissantes. Reprenant vos esprits, vous comprenez que le tumulte provient des applaudissements de l'assemblée. « Le combat est terminé, dit Angvar. Mes hommes saluent ton courage. Prends une corne à boire et assieds-toi. » Rendez-vous au [367](#).

431

Vous vous accrochez désespérément aux débris de la barque. Tous les joueurs, à l'exception du voleur, doivent se débarrasser de leur armure pour ne pas être entraînés par le fond (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Les courants vous emportent vers le nord. En fin de journée, vous êtes frigorifié et vous devez lutter pour ne pas vous évanouir. Chaque joueur perd 1 dé - 1 d'ENDURANCE. Rendez-vous au [435](#).

Vous vous rendez au Bastion du Rocher, ancien temple tahashim transformé en forteresse par les chevaliers de la Chapelle. Vous retrouvez Tobias dans la cour, passant en revue des troupes récemment débarquées. Il vous observe un long moment, mais ne semble pas se souvenir de vous avoir rencontré. Vous lui expliquez succinctement la raison de votre présence. « A quoi bon naviguer vers l'ouest ? réplique-t-il d'un ton bourru. Il n'existe rien au-delà de la côte, rien qu'une vaste étendue de mer et le gouffre qui marque les limites de notre monde... » Si le voleur désire répondre, rendez-vous au [171](#). Sinon, vous pouvez lui expliquer les raisons de votre quête (rendez-vous au [172](#)) ou bien simplement insister sans rien lui révéler (rendez-vous au [364](#)).



432 Dans le bastion des Chevaliers de la Chapelle, Tobias vous observe.

433

Vous avalez plusieurs rasades de rhum, savourant la chaleur de l'alcool. Soudain, Achérus reprend votre godet cabossé. « C'est assez, dit-il en récupérant la pièce cachée au fond. Tu es des nôtres maintenant... » La pièce du roi ! Vous vous souvenez brusquement de cette coutume érevornienne pour enrôler les matelots. « Eh oui ! soupire Achérus en vous montrant la pièce. Le roi du Shéol, le monarque des derniers soupirs... » Vous regardez la pièce. C'est une Obole, monnaie de l'ancien royaume d'Emphidor. C'est aussi le prix que recevait le passeur du Styx pour transporter les âmes... « Nous atteindrons bientôt le Royaume des Morts, dit Achérus. Nous n'en reviendrons pas... »

434

Un jet de flammes jaillit du bâton de commandement et atteint le monstre de plein fouet. Le Lei Kung perd 4 dés d'ENDURANCE. Le bâton est maintenant inutilisable, rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [339](#) pour combattre le monstre, mais n'oubliez pas de tenir compte des Dommages que vous lui avez occasionnés.

435

Au crépuscule, une voile blanche apparaît à l'horizon. C'est un long drakkar d'apparat aux flancs ornés de boucliers d'or. La voile carrée est marquée du symbole EN, monogramme d'Entasius. Le navire s'approche et la figure de proue sculptée en forme de Sirène s'adresse à vous d'une voix tonnante : « Entasius sait que vous cherchez à le joindre. Grimpez à mon bord et je vous conduirai à lui. » Rendez-vous au [392](#).

436

Les yeux joyaux s'illuminent quand vous les sortez de votre havresac. Ce n'est pas pour vous étonner. Ils étaient les yeux de l'archimage Tor, devenu la Lune Bleue. Leur magie répond à celle qui émane de cette île. Vous les placez devant vos yeux et des images apparaissent. Des scènes de panique et de destruction se bousculent à la périphérie de votre vision. Le visage du mage Tor se matérialise. La terreur déforme ses traits. Il jette un ultime sortilège alors que, tout autour de lui, règnent le désordre et la confusion... Ces visions vous obsèdent. Vous perdez toute notion du temps. Vous devez absolument ôter ces joyaux. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de POUVOIR, rendez-vous au **8**. S'il est supérieur, tous les joueurs sont à jamais prisonniers de l'illusion.

437

Accablées par la chaleur, les sentinelles ne prennent pas tout de suite conscience de votre présence. Elles s'interposent en vous voyant foncer vers la porte. Les deux premiers joueurs selon l'ordre de marche risquent d'essuyer un coup d'épée en forçant le passage. Vous parvenez à esquiver cette attaque en obtenant un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ avec trois dés (si vous êtes seul, vous devez lancer les dés à deux reprises). Chaque coup porté inflige une perte de 2 dés + 1 d'ENDURANCE. Si vous survivez, vous vous fondez dans la foule du bazar. Vous êtes déjà loin quand l'alerte est donnée. Vous vous dirigez vers le port. Il va falloir quitter la ville au plus vite. Rendez-vous au [415](#).

438

Rayez toutes vos possessions de votre *Feuille d'Aventure*, à l'exception de l'Épée de Légende. Tout ce que vous portiez s'est perdu lors du transfert. Vous venez de renaître à la vie et cette résurrection vous a transformé. Votre corps a été purgé de toutes les maladies, malédictions ou amnésie dont vous pouviez souffrir. Vos totaux de FORCE, d'HABILETÉ, de POUVOIR et d'ENDURANCE retrouvent leur niveau de départ. Cette renaissance a fait de vous un héros et vos capacités sont augmentées. Si vous êtes chevalier, vous pouvez maintenant frapper deux fois par Assaut. Lorsque vous combattez à mains nues, votre total de FORCE et les Dommages que vous infligez demeurent inchangés. Si vous êtes prêtre, vous déterminez les soins que vous prodiguez avec 1 dé - 1 (au lieu de 1 dé - 2). Si vous êtes un voleur, votre agilité est telle que vos adversaires doivent maintenant déterminer leurs jets de coups avec trois dés (quatre si vous esquivez). Si vous êtes magicien, vous ne lancez plus qu'un dé lorsque vous jetez un sortilège. Notez ces modifications sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [92](#).

	G				
	1	G	G		
4	2	G	G		
3	G			G	

439

Les guerriers du clan sont supérieurs en nombre et ce sont tous des combattants farouches et expérimentés. Si vous éliminez les six qui vous barrent le passage, d'autres prendront la relève.

GUERRIER

DU CLAN (Protection 3, Dommages 2 dés + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 24

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [509](#). Si vous fuyez, le voyageur vous suit à l'extérieur. Rendez-vous au [195](#).

440

Vous descendez lentement les marches menant à la cale. L'obscurité est totale. Vous heurtez quelque chose en marchant. Allumant votre briquet, à la lueur vacillante de la flamme, vous découvrez des dizaines de squelettes entassés. L'un d'eux porte une lourde bague d'argent, un autre, non loin, porte encore un crochet rouillé à la place de sa main sectionnée... Vous remontez dans la cambuse, mais tout l'équipage a disparu. Vous fouillez le navire sans trouver la moindre trace de leur présence. La tempête s'est calmée et le crépuscule descend sur une mer d'huile. Rendez-vous au [66](#).

441

Un sanglot derrière vous vous pousse à vous retourner. Une jeune femme apeurée se tient non loin de vous. Bien que vous ne l'ayez jamais vue, vous reconnaissez Cordélia, l'amour perdu d'Entasius. « Qui êtes-vous, demande-t-elle, et que fais-je ici ? » Le voyageur s'approche d'elle. « Tu as bu les eaux de la Léthé, dit-il d'un ton rassurant. Ne crains rien, la mémoire te reviendra lorsque nous quitterons le Shéol. » Vous fronchez les sourcils ; qu'entend-il par « nous » ? Rendez-vous au [169](#).

442

Une femme dépenaillée pénètre sous le dôme. Elle débite une série de phrases sans suite, ponctuée de hurlements hystériques. Elle est complètement folle. Elle termine sa tirade et s'éloigne en vous lançant un regard hébété. Retournez au [386](#), mais notez que vous ne pouvez plus appeler Tirésias puisque, manifestement, vous ne vous souvenez pas de ce que Circé vous a révélé.



443

« Ces voiles écarlates ne me disent rien qui vaille, grommelez-vous. Cette couleur me rappelle la Mort Rouge, cette maudite étoile... » Silthor hausse les épaules. « Vous vouliez aborder ce navire et maintenant vous avez peur de cette pauvre couleur rouge... » Si votre groupe compte un chevalier, rendez-vous au [188](#). Sinon, allez-vous insister pour ne pas monter sur ce navire (rendez-vous au [308](#)) ou changer d'avis et grimper à son bord (rendez-vous au [201](#)) ?

444

Vous remontez sur le pont et vous prenez un air navré. « Tangbrand est devenu fou en voyant toutes ces richesses ! criez-vous à l'équipage rassemblé. Il a tué notre ami... » « Où est le trésor ? » s'écrie un des hommes. Vous demeurez silencieux, cherchant une réponse. La voix du capitaine Trancier s'élève de la cale : « C'est un piège ! Ils ont tué Tangbrand ! » Quelques secondes plus tard, vous essayez un feu nourri de carreaux d'arbalète. Transpercé de part en part, vous vous écroulez. Votre aventure est terminée.

445

Vous grimpez à bord et Silthor vous accueille sans grand enthousiasme. « Ah, vous voilà ! grommelle-t-il. J'espérais que vous aviez changé d'avis... » Il vous observe un instant et soupire devant votre silence. « Nous allons prendre la mer, faites en sorte de ne pas gêner la manœuvre. » Rendez-vous au [304](#).

446

« Vous avez là de bien beaux objets », fait remarquer le Chien Blanc en se léchant les babines. « Nous sommes amateurs, nous aussi, reprend la Chauve-Souris. Pour posséder de telles pièces, vous devez être des aventuriers connus de par le monde. » Qu'allez-vous répondre ? « En effet, la liste de nos victimes est longue sur le registre d'Azraël » (rendez-vous au [192](#)) ou bien: « Nous avons eu de la chance, voilà tout » (rendez-vous au [216](#)).

447

Vous descendez la colline, mais vous entendez des bruits derrière vous. Le Chien Blanc et la Chauve-Souris foncent sur vous. « Ils veulent le trésor de la tour ! » s'exclame-t-elle. Attaquons-les ! »

CHAUVE-SOURIS CORNUE (Dommages 3 dés)

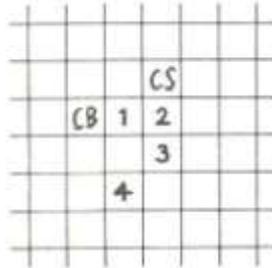
FORCE : 9 HABILITÉ : 10

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 42

CHIEN BLANC (Protection 1, Dommages 4 dés + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 56



La Chauve-Souris peut voler au-dessus de son adversaire de manière que seul son opposant puisse la frapper. Elle agit de cette façon si votre groupe compte plus de trois joueurs. Bien entendu, les sortilèges d'attaque et les armes de jet peuvent être employés contre elle. Si vous les tuez, rendez-vous au [379](#). Si vous fuyez, vous devez abandonner l'idée d'explorer la tour pour repartir en direction de la rivière (rendez-vous au [515](#)).

448

MAGICIEN : Vous profitez qu'elle est sous votre pouvoir pour lui faire prêter un serment de non-agression. Ainsi, lorsque votre magie se sera dissipée, Circé, liée par sa parole, ne pourra plus rien tenter contre vous. Rendez-vous au [283](#).

449

MAGICIEN : Si vous avez perdu plus de trois quarts de votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [372](#). Sinon, rendez-vous au [159](#).

450

Il vous reconnaît malgré votre air hagard. « Grand Dieu ! s'exclame-t-il. Ce n'est tout de même pas vous que Tobias a fait emprisonner comme adorateur du diable ? » Vous refermez la porte derrière vous. « Si, hélas ! répondez-vous. Balian, Tobias est un fou fanatique. » Le jeune chevalier soupire. « Je ne le sais que trop. En agissant ainsi, il fait le jeu de l'ennemi... Je vais vous aider à fuir. » Il soulève une tenture et ouvre une porte. « Prenez cet escalier, dit-il. Il débouche à l'extérieur et cette sortie n'est jamais gardée. » Vous gravissez les marches. Dans votre dos, vous entendez le cliquetis du verrou. Rendez-vous au [307](#).

451

Vous sortez le gâteau et vous le jetez au monstre qui s'en empare avec un grognement satisfait et s'en va le dévorer à l'écart. « Pouvons-nous passer ? » demande le voyageur. Garm agite la main sans cesser de manger. « Passez, passez, dit-il entre deux bouchées, mais ne dites rien à personne. » Le voyageur s'avance en ricanant et vous lui emboîtez le pas. Rendez-vous au [69](#).

452

MAGICIEN: Bien que vous n'aimiez guère traiter avec cette malicieuse créature, vous ne voyez dans l'immédiat d'autre solution que d'invoquer le Faltyn. *Vous vous dissimulez à l'abri des regards, derrière une pile de tonneaux et il apparaît à la périphérie de votre vision.* « Procure-moi plusieurs centaines de Pièces d'Or, murmurez-vous. Je dois louer un navire. » Le Faltyn se masque le visage d'un mouchoir parfumé, manifestement incommodé par les effluves marins. « Tu ne prétends quand même pas me pousser à commettre un vol, répond-il. Un tel acte serait indigne. Je vais te dire comment te procurer une telle somme... et davantage... Disons 1 000 Pièces d'Or. » Habitué comme vous l'êtes aux fourberies de la créature, vous vous empressez de poser vos conditions : « D'accord, dites-vous, mais l'argent devra être obtenu sans courir de risques particuliers. » « C'est entendu, répond-il. Mais il nous faut d'abord négocier... » Rendez-vous au [501](#).



451 *Le monstre s'empare du gâteau avec un grognement satisfait.*

453

PRÊTRE : Vous usez à nouveau de votre clairvoyance. *Un jeune chevalier est assis derrière un bureau, travaillant à la lueur d'une lampe à pétrole. Il vous semble un instant reconnaître ses traits mais, hélas, la clairvoyance ne vous permet pas un examen attentif!* Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au [107](#). Si vous poursuivez votre chemin, rendez-vous au [385](#).

454

Le capitaine demeure sans voix un instant. « Hors de mon navire ! hurle-t-il. Je n'ai pas de temps à perdre... » Des matelots se rassemblent et vous jugez préférable d'obéir. Vous regardez en soupirant le navire s'éloigner du quai, sans vous. Votre quête se termine ici...

455

Vous luttez de toutes vos forces pour entendre sa réponse. Tout devient flou autour de vous et il vous semble que vous vous enfoncez dans un tunnel sans fin. « Pour revenir, dit-elle. Il faudra pénétrer au cœur même du Shéol et plonger vos yeux dans ceux de la Mort elle-même... » Rendez-vous au [471](#).

456

Le navire se révèle être un drakkar aux flancs ornés de boucliers d'or. La figure de proue est une Sirène de bois rouge, recouverte de feuilles d'or. Comme vous arrivez à sa hauteur, la statue s'anime et vous parle ! « Venez, dit-elle d'une voix caverneuse. Entasius vous attend... » Devant le phénomène, les pèlerins effrayés reculent et se signent. Des murmures parcourent l'assistance, certains parlent de sorcellerie. Si vous ne partez pas maintenant, ces fanatiques vous jetteront à la mer. Vous vous tournez vers Puldro. « Au revoir, Puldro, dites-vous. Malgré tes aspects bourrus, tu t'es révélé un véritable ami... » Puldro regarde ailleurs, cherchant à dissimuler son émotion. « Oui, oui, grommelle-t-il. Prenez ceci... » Il vous tend une bourse de 50 Pièces d'Or. « Le voyage s'arrête à mi-course. Ce serait malhonnête de ne pas vous rembourser... » Vous prenez place dans le canot de sauvetage et vous grimpez à bord du drakkar. La *Providence* s'éloigne tandis qu'une brise surnaturelle vous entraîne vers le nord. Rendez-vous au [392](#).

457

MAGICIEN : Le Faltyn vous souffle une fumée bleue au visage. Vous perdez le souvenir de tous les sortilèges supérieurs au Niveau 2. Cette amnésie va durer jusqu'à ce que vous quittiez le Shéol. Notez cette pénalité sur votre *Feuille d'Aventure*. «*Que gagnes-tu à me priver ainsi de mes sorts ?* » demandez-vous. «*Cela m'amuse, répond-il. Écoute, maintenant. Celui que tu appelles Angvar n'est autre que Tor, dieu de la Foudre. N'espère pas gagner contre lui, quels que soient les moyens que tu emploies. Mais avec de la ruse, tu te sortiras de cette fâcheuse situation. Je resterai à tes côtés pour te conseiller.* » Visible de vous seul, le Faltyn s'envole vers Angvar.

Rendez-vous au [279](#).

458

Ce qui suit est réservé aux joueurs qui boivent.

Rappelez-vous, quelques années auparavant lors d'une aventure au Royaume de Wyrd, avez-vous affronté le gardien de la Mémoire ? Ce tourbillon de feuilles qui faisait perdre les souvenirs ? Si oui, rendez-vous au [479](#). Sinon, ou si vous aviez résisté à son attaque, rendez-vous au [320](#).

459

La tête gigantesque tombe dans le Styx et le courant l'emporte. « Pourquoi nous a-t-elle attaqués ? demandez-vous. Cela n'avait pas de sens. » Le voyageur hoche la tête. « Le Leï Kung était la nature même des éclairs, répond-il, et les éclairs frappent au hasard. » Rendez-vous au [4](#).

460

La *Providence* manoeuvre à proximité d'un promontoire rocheux et les matelots sortent la passerelle. Les pèlerins et l'équipage débarquent sur cette digue et se rassemblent sur la plage. Au bout de quelques minutes, il ne reste plus à bord que le capitaine, Gathric son fidèle second, Gus, la mascotte du bord, et vous-même. « Vermine ! Scélérats ! hurle Puldro. C'est une mutinerie. Vous finirez au bout d'une corde lorsque nous serons en Cornombrie ! » Le quartier-maître se retourne alors que, déjà, une procession s'engage à l'intérieur des terres. « Qui parle de revenir en Cornombrie ? réplique-t-il. Nous avons trouvé la Terre Promise. Rejoins-nous et cesse d'aboyer comme un chien galeux ! » Le visage de Puldro vire au cramoisi. « Chien galeux ! s'indigne-t-il. Il m'a traité de chien galeux. Attends un peu, je vais t'apprendre le respect. » Puldro s'élançe vers la passerelle en brandissant son épée. Sur la plage, le

quartier-maître l'attend calmement. Si vous voulez dissuader Puldro d'attaquer, rendez-vous au [129](#). Si vous préférez ne pas intervenir et rester à bord, rendez-vous au [350](#). Si vous décidez de l'accompagner, rendez-vous au [167](#).

461

Le joueur qui ouvre la marche pose les yeux-joyaux dans ses orbites avant d'entamer l'ascension. Au sommet des marches, une arche s'ouvre sur une salle baignée de lumière verte. Une femme vêtue de noir vous tourne le dos. Ses mains noueuses sont armées de griffes de bronze et sa chevelure forme une masse grouillante... de serpents ! Elle vous entend, elle tourne lentement la tête. Malgré le filtre des joyaux, vous ne pouvez vous empêcher de pousser un hurlement en croisant son regard. Le porteur des joyaux est protégé du regard mortel de la Gorgone. Rendez-vous au [108](#).

462

En examinant les épées, vous vous rendez compte avec dépit que le marchand vous a berné. Elles n'ont aucun pouvoir magique. Il est trop tard, mais vous jurez qu'à votre retour, il apprendra ce qu'il en coûte de vous tromper. Si vous avez aussi acheté le torque de la Volonté Suprême et si vous ne l'avez pas encore examiné, rendez-vous au [380](#). Sinon, rendez-vous au [88](#).

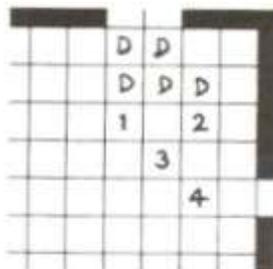
463

Le cri de la chouette retentit dans la nuit, suivi de bruits de pas s'avançant vers l'auberge. Les villageois effrayés se regroupent au fond de la salle. La porte s'ouvre, et les Dévoreurs font irruption. Ils esquissent un pas de recul en vous voyant prêt à combattre.

DÉVOREUR (Dommages 1 dé + 3)

FORCE : 6 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 7 ENDURANCE : 18



Si vous fuyez l'auberge, rendez-vous au [382](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [6](#).

464

« Vous avez fait le bon choix, dit le tavernier en comptant votre argent. Vous allez passer une nuit de rêve ! » Il vous conduit à l'étage et vous fait entrer dans une luxueuse suite aux murs ornés de tapisseries. Un vaste balcon permet d'admirer le panorama de la ville. « Servez-nous à dîner », dites-vous. Le tavernier hésite un instant. « Le souper n'est pas compris, mais je peux vous préparer un excellent repas pour la modique somme de 2 Pièces d'Or par personne. » Si vous vous restaurez, rayez 2 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*. Le repas vous rend 1 point d'ENDURANCE. Vous vous préparez à dormir. Au dehors, un chat pousse un miaulement aigu. Soudain, des murmures s'élèvent de la rue. Si vous désirez aller voir ce qui se passe, rendez-vous au [38](#). Si vous préférez ne pas vous en occuper, rendez-vous au [268](#).

465

« Ces gens sont morts récemment, dit le voyageur. Ils ont encore un semblant de vie, mais ne vous y fiez pas... » Vous réprimez un tremblement en croisant le regard vide du tavernier. Le voyageur arrache un morceau de pain, mais ne le mange pas. « Ils vivent un cauchemar ici, reprend-il, car ils ont transgressé la loi des dieux. Ils ont été châtiés... » Si vous désirez savoir quelle forme peut prendre ce châtement, rendez-vous au [155](#). Si cela ne vous intéresse pas, rendez-vous au [275](#).

466

Conscient d'éventuelles présences sur cette colline, vous avancez à pas feutrés sous le couvert des buissons. Au sommet, deux créatures étranges gardent un gigantesque coffre. La première est une énorme Chauve-Souris au crâne armé de bois écarlates. La seconde, un Chien aux longs poils blancs, de la taille d'un cheval. Si vous quittez votre cachette pour avancer à découvert, rendez-vous au [146](#). Si vous les espionnez quelque temps, rendez-vous au [16](#). Si vous rebroussez chemin pour explorer la tour, rendez-vous au [475](#). Si vous préférez retourner à la rivière et poursuivre votre route, rendez-vous au [515](#).

467

Vous êtes sur les rives de la Léthé. Si vous remontez le courant, vous atteindrez un pont. A quelque distance de la rivière, votre carte indique une construction nommée l'autel de l'Invocation, situé à côté du bassin des Souvenirs. Un peu plus loin, au confluent de la Léthé et de l'Achéron, se trouve la maison commune d'Angvar et de son clan. Qu'allez-vous visiter en premier'? Le pont (rendez-vous au [428](#)), l'autel (rendez-vous au [222](#)) ou la maison commune (rendez-vous au [142](#)) ?

468

Le voyageur se tourne vers vous en grimaçant. « Oui, dit-il. Je tiendrai la promesse que vous avez faite à Entasius pendant que vous pourriez ici. Je vous ai guidé tout le long du trajet pour mieux savourer ma vengeance... » Pendant qu'il parlait, sa silhouette s'est transformée et vous avez maintenant devant vous votre vieil ennemi, Icon Ungody. D'un geste ample, il rejette sa cape sur l'épaule et s'empare d'une épée scintillante. L'Épée de Légende, but de votre quête ! Votre ennemi la regarde d'un air méprisant et la jette dédaigneusement derrière lui. « Aucune utilité, dit-il. Cette arme n'est pas équilibrée. » Il s'empare de son bâton et en ôte la crosse, tirant une longue lame effilée. D'un mouvement du poignet, il la fait siffler dans l'air. « Je préfère les armes comme le kiri-ha, reprend-il. Laissez-moi vous montrer comme elle est efficace entre les mains d'un maître... » Rendez-vous au [121](#).

469

Caron tend une main livide et empoche votre Obole. Le voyageur dispose de sa propre Obole, ainsi que Cordélia, si elle est avec vous. Vous prenez place dans la barque. « Ne touchez pas les eaux du Styx ! hurle le voyageur. Elles rendraient votre chair aussi blanche et inerte que celle de ce passeur ! » Caron est secoué d'un rire silencieux. « Le fils de Thétis s'est pourtant baigné dans ces eaux, répond-il. Et il n'a pas souffert, bien au contraire. » Le voyageur le foudroie du regard. « Ne crois pas nous abuser aussi facilement, tranche-t-il. Tout le monde sait que ces eaux sont mauvaises ! » Si vous désirez plonger une main dans les eaux du Styx, rendez-vous au [335](#). Si vous préférez suivre les conseils du voyageur, rendez-vous au [63](#).

MAGICIEN : Le Faltyn répond à votre appel. Il s'est drapé dans une tunique à l'image des anciens Emphidoriens. *« Ulixès est venu ici, dit-il d'un air songeur. La belle Circé transforma son équipage en cochons. Devons-nous croire cette légende ou y voir une métaphore de l'amour non partagé? » « Assez philosophé ! tranchez-vous. Dis-moi plutôt de quelle manière Ulixès parvint à vaincre Circé, comment il quitta l'île et quel prix je devrai payer ces informations. » Pour une fois, tu ne me devras rien, répond-il. J'ai mes raisons... Ulixès repartit comme il était venu, avec son navire. Il remporta la victoire grâce à une fleur sauvage aux vertus particulières. Es-tu satisfait ? » « Sois plus précis. Je veux savoir quelle fleur il employa. » Le Faltyn fait semblant de réfléchir. « De l'ail sauvage, si mes souvenirs sont exacts. Vois-tu cette plante ? Là, à côté de ce buisson de fleurs rouges ; c'est de l'ail sauvage. Fais-en un collier, il te protégera de la magie de la sorcière. » Vous vous tournez vers l'endroit qu'il vous désigne. Une nouvelle question vous vient à l'esprit mais, entre-temps, le Faltyn a disparu... Le doute vous envahit. La créature n'a rien demandé, ce n'est pas dans ses habitudes. Seul un paiement peut contraindre le Faltyn à dire la vérité. Pourquoi a-t-il mentionné les fleurs rouges ? Serait-ce ces fleurs et non l'ail qui est magique ? Vous ne savez que penser, mais il faut malgré tout prendre une décision. Confectionnez un collier d'ail ou bien de fleurs rouges et notez votre choix sur votre *Feuille d'Aventure*. Porter les deux colliers annulerait les propriétés de l'un ou de l'autre. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez recourir à la Détection de la Magie (rendez-vous au [102](#)). Si vous voulez lancer un sortilège d'Oracle, rendez-vous au [82](#). Si vous ne désirez plus recourir à la magie, rendez-vous au [282](#).*

Vous vous réveillez, mais il vous semble rêver encore. La taverne est vide et silencieuse. Vous errez dans le labyrinthe de pierre sans trouver la moindre trace d'Entasius ni de sa servante. Soudain, un hurlement sinistre vous fait presser le pas. Guidé par un rai de lumière, vous débouchez sur la plage. La tempête fait rage et des trombes d'eau tombent du ciel. De lourds nuages d'orage semblent s'affronter à coups d'éclairs tels de titanesques vaisseaux de guerre. La mer rugit et se cabre comme une créature vivante. Un chien colossal vient d'apparaître. Non, c'est un chacal. Anubis, le guide de la Mort. Son cri vous a appelé et il vous conduira où vous devez aller. Vous vous accrochez à ses flancs, près de suffoquer à l'odeur de son poil humide. Anubis plonge dans l'océan déchaîné. Vous vous enfoncez dans une spirale vertigineuse. Une porte

de bronze scellée surgit du chaos. Anubis la traverse dans un sifflement et poursuit sa fuite inexorable vers le fond... Rendez-vous au [408](#).

472

Si vous avez trouvé un navire pour vous mener à l'Ile d'Entasius, rendez-vous au [445](#). Sinon, rendez vous au [45](#).

473

MAGICIEN : D'un geste théâtral, vous étendez les bras vers le ciel. « Votre capitaine veut me tromper ! hurlez-vous à l'intention des matelots. Moi qui commande aux forces obscures, si je ne reçois pas l'argent qui m'est dû, je lancerai une malédiction sur votre navire et vous serez contraints d'errer sans trêve, car aucun port ne voudra vous accueillir... » Vous faites semblant de vous concentrer sous les murmures effrayés de l'équipage. « Payez-le, capitaine ! hurlent certains hommes. Vous n'avez pas le choix ! » Silthor réprime un juron et vous rend une bourse de 100 Pièces d'Or. « Ce n'est pas cher payé pour éviter une mutinerie », lui murmurez-vous avant de quitter le navire. Quelques minutes plus tard, vous vous éloignez à bord du drakkar. Rendez-vous au [492](#).

474

Si vous possédez la somme nécessaire au paiement de votre voyage, rendez-vous au [179](#). Sinon, vous devez trouver un moyen de vous la procurer. Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [363](#). Si le magicien veut tenter quelque chose, rendez-vous au [452](#). Si votre groupe ne compte ni magicien ni voleur, ou si leurs tentatives se sont soldées par un échec, rendez-vous au [231](#).

475

Conscient du danger, vous vous approchez prudemment de la tour. Vous alliez pousser la porte d'entrée quand le voyageur arrête votre bras. « Ne sentez-vous pas ces doigts glacés, prêts à se refermer sur votre cœur ? Cette tour abrite une chose innommable ! Partons sans plus tarder. » Si vous suivez son conseil, allez-vous reprendre votre route vers les montagnes (rendez-vous au [515](#)) ou grimper au sommet de la colline (rendez-vous au [466](#)) ? Si vous insistez pour pénétrer dans la tour, rendez-vous au [323](#).

476

Si vous avez fui par la Téléportation, rendez-vous au [340](#). Si vous avez fui en courant, rendez-vous a [117](#).

477

PRETRE : Les murs d'une geôle ne peuvent retenir l'esprit. Vous êtes libre et serein, détaché des liens de ce monde. Progressivement, vous vous élevez dans les airs. « Merci de votre hospitalité, et adieu ! » lancez-vous d'un ton moqueur à vos geôliers. Si vous êtes seul, rendez-vous au [185](#). Si vous êtes en groupe, rendez-vous au [285](#).

478

VOLEUR : Vous relevez la tête pour reprendre votre souffle. Vous avez réussi ! Le Requin s'éloigne de la barque. Peut-être vous aura-t-il pris pour un baleineau cherchant ses parents? Heureusement que le Requin est aussi bête qu'il est aveugle. Rendez-vous au [435](#).

479

Ce qui suit est réservé aux joueurs qui boivent.

Vous plongez la main dans le bassin et vous buvez une gorgée d'eau. Les souvenirs de votre passage dans le sanctuaire d'ossements vous reviennent à l'esprit. Toute la mémoire que vous avait arraché le tourbillon des feuilles rejaillit et vous gagnez [200](#) points d'Expérience. Procédez dès maintenant à la modification de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous buvez une deuxième gorgée, les effets seront totalement différents. Si vous désirez boire encore, rendez-vous au [320](#). Sinon, rendez-vous au [423](#).

480

Ce qui suit est réservé aux joueurs qui touchent l'eau.

Vous mourez. Les survivants retournent au [137](#).

481

Le Démon se transforme en une substance noirâtre qui disparaît dans le sol. Quelques-unes des ombres fantomatiques profitent de l'occasion pour quitter la caverne. Les Démons de l'autre rive vous foudroient du regard et redoublent d'activité, fouettant l'air de leur langue serpentine. A vos pieds, le Démon que vous avez tué se reforme. Conscient de la futilité de votre action, vous reprenez l'exploration de la caverne. Rendez-vous au [491](#).

482

Cordélia, penchée sur le vieux magicien, pleure doucement en caressant sa tête blanche. Il est trop tard pour les regrets. La servante quitte la pièce et vous lui emboîtez le pas. Rendez-vous au [405](#).

483

Après une examen attentif du torque, vous êtes convaincu qu'il n'a rien de magique. Qui plus est, l'objet est en cuivre et pas en or. L'infâme marchand a profité de votre hâte de rejoindre le port pour vous escroquer. Si vous lui avez aussi acheté quatre épées, rendez-vous au [462](#). Sinon, rendez-vous au [88](#).

484

PRÊTRE : Un des geôliers fait irruption dans la cellule et regarde tout autour de lui. Avant qu'il ne songe à lever la tête, vous brisez votre concentration et vous vous laissez choir sur son dos. L'homme pousse un gémissement et s'affale sur le sol. Rendez-vous au [143](#).

485

VOLEUR : « Ce serait un grand honneur, messire, dites-vous, mais saint Vartus, dans le rêve, nous a révélé une mission qui vous échoit... Les adeptes de l'Antéchrist se rassemblent en ce moment même à Crescentium pour y accueillir leur prince démoniaque. Il faudra vous en débarrasser pendant que nous nous occuperons de leur maître. Cette tâche est d'une importance considérable, car les adeptes du mal sont légion... » Tobias réfléchit en se grattant le menton. « En effet, dit-il. Dans ma hâte de combattre, j'avais oublié tous ces suppôts de Satan qui grouillent comme de la vermine. Je resterai ici et nettoierai le terrain... » Il appelle un officier et vous remet une lettre d'introduction pour le capitaine du vaisseau la *Lance d'Or*. « Cet officier va vous conduire au port, dit Tobias. Bonne chance, et que Dieu soit avec vous. » Rendez-vous au [514](#).

486

Vous grimpez à bord et vous demandez à rencontrer le capitaine Silthor. Quelques minutes plus tard, un petit homme ventru émerge de sa cabine, l'air manifestement agacé. Vous lui expliquez les raisons de votre présence. « Mes cales sont pleines, grommelle-t-il, et je dois me rendre à Ferromaine. La traversée ne durera pas plus de quelques jours. Vous voulez que je fasse un long détour pour vous mener dans une île perdue au milieu de l'océan. Chaque

jour en mer est une perte d'argent. Qu'aurai-je à gagner dans cette histoire ? » Vous entamez les négociations et vous parvenez finalement à obtenir son accord contre 250 Pièces d'Or. « Revenez demain avec l'argent, dit-il. Nous appareillons à l'aube. » Rendez-vous au [487](#).

487

Si vous ne possédez pas l'argent nécessaire pour payer la course, rendez-vous au [175](#). Si vous êtes en mesure de payer, rendez-vous au [179](#).

488

Vous dérivez vers le nord, porté par les courants. La soif se fait sentir, vos lèvres se dessèchent et la vision de cette immensité liquide mais, hélas, imbuvable, ne fait qu'ajouter à la torture ! Sans nul doute, vous mourrez de soif avant d'atteindre votre destination. Soudain, une voile triangulaire apparaît à l'horizon. Hélas, votre espoir est de courte durée ! C'est l'aileron du grand Requin Blanc. Le monstre mesure plus de quinze mètres et doit peser plusieurs tonnes. Le prédateur décrit des cercles autour de votre barque ; la proie semble lui convenir. Au moins ne mourrez-vous pas de soif... Si le magicien désire lancer un sortilège, rendez-vous au [17](#). Si le voleur veut intervenir, rendez-vous au [37](#). Si le chevalier veut tenter quelque chose, rendez-vous au [406](#). Si vous préférez employer un objet, rendez-vous au [199](#).

489

La barque de Caron s'arrête près de vous. Le visage du passeur est invisible dans la pénombre de sa capuche. « Vous, du monde des vivants, dit-il d'un ton monocorde, désirez-vous traverser ? » Si vous acquiescez, rendez-vous au [36](#). Si vous refusez, rendez-vous au [21](#).

490

La traversée se déroule sans encombre. Vous prenez tout le repos qui vous est nécessaire. Le total d'ENDURANCE des joueurs blessés retrouve son niveau de départ. Rendez-vous au [359](#).

491

La caverne se prolonge sur des kilomètres, s'étendant par endroits jusqu'à former de vastes chambres sur les parois desquelles les stalactites ont dessiné d'étranges motifs. Des eaux grises ruissellent des murs et vont se perdre dans le Styx. Au fond de la caverne, les eaux noires s'écoulent d'une fissure. Elle est étroite et vous allez devoir progresser à plat ventre. Les parois en sont recouvertes d'une phosphorescence glauque. Vous progressez avec peine dans cet espace confiné. « On se croirait revenus dans le ventre maternel », ricane le voyageur. « Assez ! » vous exclamez-vous, lassé de ces continuelles remarques. Rendez-vous au [527](#).

492

Le drakkar s'éloigne à une vitesse stupéfiante en direction du nord. La *Lance d'Or* disparaît à l'horizon, tandis que le crépuscule descend sur la mer. Rendez-vous au [392](#).

493

Azraël redresse la tête et parle enfin. Sa voix résonne dans le ciel et fait trembler le sol. « Le jour du Jugement est proche, dit-il. Pour vous il se passera encore un an ou deux, mais alors toute chose deviendra son contraire. Les hommes se traîneront comme des animaux, alors que les bêtes se lèveront pour parler. L'Épée de Vie échouera dans mon domaine et l'Épée de Mort apparaîtra dans le monde d'en haut. » Il s'interrompt un instant et reprend la parole, comme s'il lisait dans vos pensées. « Non, je ne suis pas omniscient. Seul le Créateur a ce pouvoir mais, bien que je sois aveugle, il m'arrive d'intervenir dans votre monde. A plusieurs reprises, je me suis trouvé près de vous, mais je n'ai pas jugé bon de vous appeler si tôt... » « Seigneur Azraël, dites-vous, l'Épée de Vie doit revenir sur terre. Les archimages gagnent chaque jour en puissance et projettent de revenir sur Spyte pour étendre leur influence maléfique sur le monde. Seule cette Épée peut les arrêter ! » « Vous me demandez de vous renvoyer dans le monde des vivants, répond-il. Un mortel l'a prévu avant moi, mais qu'en est-il de cette femme ? Elle est morte et n'est plus qu'un esprit. Elle fait partie de mon univers désormais. Je dois tenir compte d'elle. Elle ne pourra pas partir, à moins qu'un de vous ne prenne sa place. » Si l'un des joueurs accepte de se sacrifier et de rester dans le Shéol, rendez-vous au [43](#). Si aucun joueur ne veut prendre cette décision, rendez-vous au [53](#).

494

Si vous avez noté le mot « Drapeau » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [419](#). Sinon, rendez-vous au [490](#).

495

Vous prenez place à une table et les femmes du clan servent un bol de ragoût à chacun. Cette nourriture vous revigore et vous rend votre total de départ d'ENDURANCE (sauf si vous souffrez du mal de l'Étoile des Pestiférés). Pendant le repas, vous laissez au voyageur le soin de faire la conversation, puisqu'il semble bien connaître Angvar. « Grand chef, dit-il, nous devons aller au-delà de la porte des Brumes. » Angvar hoche la tête. « Il faudra affronter Garm. Heureusement, ce monstre n'est pas aussi cruel que son père. Je vais vous donner une part de gâteau au miel, Garm en raffole. » Une femme vous apporte le gâteau. Notez-le sur votre Feuille d'Aventure. Vous vous levez et vous remerciez Angvar pour son hospitalité. Si le chevalier a combattu ou provoqué Angvar, rendez-vous au [93](#). Sinon, rendez-vous au [195](#).

496

Ce qui suit est réservé exclusivement au joueur qui boit.

Assurez-vous d'avoir noté le numéro de paragraphe d'où vous venez. Vous plongez la main dans le bassin et vous buvez une gorgée d'eau. Si vous avez le code « Léthé », les eaux de la Mémoire annulent ceux du bassin de l'Oubli. Vous retrouvez vos totaux de départ de FORCE, d'HABILETÉ et de POUVOIR. Retournez au paragraphe d'où vous venez. Si vous n'avez pas le code « Léthé », une vague de souvenirs et de sensations submerge votre esprit. Vous revivez dans votre chair les blessures les plus douloureuses de votre existence, vous ressentez les pires frayeurs. C'est plus qu'un esprit humain peut endurer. Lancez un dé. Si vous obtenez

1 : vous surmontez cette épreuve sans aucune séquelle

2 : vous mourez sous le choc

3 : vous sortez amoindri et vous perdez 2 points d'HABILETÉ

De 4 à 6 : vous devenez fou ; désormais, avant chaque combat, vous lancerez un dé. Si vous faites 1, vous combattez vos compagnons ; 2, vous n'intervenez pas ; de 3 à 6, vous combattez normalement.

Notez les effets sur votre *Feuille d'Aventure* et retournez au paragraphe d'où vous venez.



498 « Il me faudra des années pour rebâtir une telle illusion ! » s'exclame Circé.

497

Vous pouvez visiter maintenant la maison commune d'Angvar (rendez-vous au [142](#)). Si c'est fait ou si vous ne voulez pas y aller, rendez-vous au [277](#) si vous avez le code « Jaller », sinon au [299](#).

498

Vous agitez la cloche de fer qui vous permet, quelques années auparavant, de vaincre le Roi-Sorcier et son univers de rêves. Votre intuition vous dit en effet que les illusions de Circé sont de même nature. Les premiers tintements de la cloche confirment vos soupçons. Le paysage aux alentours semble s'évaporer comme neige au soleil, révélant une vaste étendue de terre aride et grise. Les Hommes-Crapauds et votre cage disparaissent. « Qu'avez-vous fait ? s'exclame Circé, terrorisée. Il me faudra des années pour rebâtir une telle illusion. » Vous avancez, menaçant. « Rends-toi, Circé », intimez-vous. Rendez-vous au [283](#).

499

PRÊTRE : La rune la plus souvent répétée est celle qui représente le pouvoir des éclairs et de la foudre. A en juger par les runes protectrices qui l'entourent, ces bracelets assurent une excellente défense contre les éclairs. Rendez-vous au [402](#).

500

La pièce est vide à l'exception de petits tas de cendres sur le sol de marbre. Le voyageur lève la tête vers la source de lumière. « Allons-nous à la mort ou partons-nous maintenant ? » dit-il. Si vous quittez la tour, rendez-vous au [257](#). Si vous gravissez l'escalier, rendez-vous au [292](#).

501

MAGICIEN: «*Je me sens d'humeur joueuse, déclare le Faltyn en faisant apparaître un dé. Si je fais entre 1 et 3, je t'obéirai gratuitement. Si je fais 4, tu me donnes un objet de mon choix. Si je fais 5, je te prends le sortilège qui me plaît. Avec le 6, je t'enlèverai un peu de ta FORCE.* » Si vous acceptez les termes du marché, rendez-vous au [133](#). Si vous préférez renvoyer le Faltyn, rendez-vous au [58](#).

502

VOLEUR : Si le temps ne vous était pas compté, vous auriez pu vous procurer un jeu de cartes marquées... Quoi qu'il en soit, vous jouez normalement pendant quelques tours afin de vous habituer au maniement des cartes, puis vous commencez à en subtiliser quelques-unes que vous glissez dans votre manche. Lancez deux dés et ajoutez votre total d'HABILETÉ. Si le résultat est supérieur ou égal à 20, rendez-vous au [298](#). Si le résultat est compris entre 16 et 19, rendez-vous au [258](#). Si le résultat est compris entre 13 et 15, rendez-vous au [260](#). Si le résultat est inférieur ou égal à 12, rendez-vous au [196](#).

503

Vous sortez la main squelettique avec une moue dégoûtée. Des mouvements convulsifs l'animent et elle s'élance vers la serrure du cachot. Cette main appartenait au plus grand voleur d'Outremer et elle a conservé ses talents malgré la mort. Un cliquetis presque imperceptible vous apprend que le mécanisme a cédé. Vous vous avancez lentement tandis que la main regagne votre havresac. Rendez-vous au **81**.

504

La corne émet une plainte lugubre et, avant que son écho ne s'éteigne vous sentez une présence à vos côtés. Une jeune femme vient de pénétrer sous le dôme et, sans même qu'elle se présente, vous reconnaissez Cordélia, objet de l'amour d'Entasius. Le voyageur tend la main vers elle, mais la jeune fille esquisse un mouvement de frayeur. « Elle est ici depuis très longtemps, dit le voyageur. Votre énergie vivante la déconcerte. Laissez-la s'habituer et elle parlera. » Retournez au [386](#).

505

Le geôlier, terrifié, se rend sans combattre. Il abandonne son poignard et se laisse attacher sans offrir la moindre résistance. Vous bâillonnez les deux hommes et vous les enfermez dans la cellule. Il va falloir maintenant quitter cette citadelle grouillant de soldats en armes. Rendez-vous au [309](#).

506

Si votre voyage a été arrangé grâce à la lettre de Tobias, rendez-vous au [445](#). Si vous payez votre traversée, allez-vous voyager à bord de la *Providence* (rendez-vous au [173](#)) ou de la *Lance d'Or* (rendez-vous au [306](#)) ?

507

Vous passez plusieurs heures à vous user les yeux à tenter de déchiffrer d'obscurs grimoires. Finalement, Emeritus parvient à trouver, dans le *Codex Magica*, un passage intéressant. « Écoutez ceci, dit-il. Entasius était un patricien de l'Ancien Empire de Séentine. Il tomba amoureux d'une femme de la plèbe mais, comme la loi leur interdisait de vivre ensemble, ils décidèrent de fuir l'empire et de s'embarquer pour une île... Le soir de leur départ, la jeune femme se fit assassiner par des ennemis d'Entasius. Il l'attendit toute la nuit mais, ne la voyant pas venir, il disparut à l'aube, très certainement en usant de magie car c'était un puissant sorcier. Quelques années plus tard, l'empire subissait l'invasion des hordes barbares... » Il se fait tard. Si vous désirez poursuivre vos recherches, rendez-vous au [23](#). Si vous préférez les remettre au lendemain, rendez-vous au [367](#).

508

Vous ne pouvez réprimer une grimace de dégoût devant les restes calcinés de votre compagnon. Tout son équipement a brûlé, à l'exception des armes magiques. Dans ce cas, vous pouvez les prendre. Vous lui accordez une dernière prière avant de jeter son cadavre dans le Styx. « Le Leï Kung devra payer pour ce meurtre », dites-vous d'une voix étouffée par la rage. « Le Leï Kung est un dieu », fait remarquer le voyageur. Vous vous esclaftez. « Ce n'est qu'un Démon et il ira rejoindre les siens dans les flammes, j'en fais le serment. Reprenons notre route. » Rendez-vous au [4](#).

509

Une ombre plane sur le cadavre des guerriers. Angvar se dresse de toute sa hauteur devant vous. « Vous avez tué mes meilleurs hommes, grogne-t-il. Vous avez le choix maintenant, m'affronter ou partir... » Si vous acceptez le combat, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez partir, rendez-vous au [195](#).

510

« Avant de traverser, remontons encore la rivière jusqu'à la maison commune d'Angvar et de son clan. Elle se trouve au confluent de la Léthé et de l'Achéron. Là-bas, nous trouverons des gâteaux au miel. » Si vous le suivez, rendez-vous au [166](#). Si vous trouvez ce détour inutile et préférez franchir le pont maintenant, rendez-vous au [256](#).

511

Vous lâchez vos armes et vous baissez la tête en signe de soumission. Une telle attitude est indigne du chevalier. Ce dernier perdra 500 points d'Expérience à l'issue de cette aventure. Circé esquisse une moue boudeuse. Cette victoire facile semble la décevoir, mais elle se reprend et éclate de rire. « Je me suis bien amusée, dit-elle. Je ne vois pas l'intérêt de vous retenir plus longtemps. Quelle est votre destination ? » « L'Île d'Entasius, répondez-vous. Lui seul sait comment entrer dans le Royaume des Morts. » « C'est très simple, plaisante Circé, il vous suffit de vous trancher la gorge ou d'avalier du poisson. Les humains inventent chaque jour de nouveaux moyens d'y entrer... » « Nous voudrions aussi en revenir », répondez-vous. Circé vous sourit. « Entasius connaît ce secret. Vous irez donc dans son île, mais n'oubliez pas que je vous ai vaincu. » Elle frappe dans ses mains et vous vous retrouvez nu comme au jour de votre naissance. Vos armes, armures et possessions ont disparu. Circé vous toise d'un air triomphant et lève les bras vers le ciel avant d'entamer une incantation semblable au chant d'un oiseau. Rendez-vous au [153](#).

512

« Seul un fou accepterait d'abandonner ses armes ne serait-ce qu'un instant dans une telle contrée », dites-vous à l'intendant. Angvar se penche sur son trône, faisant jouer les muscles de ses épaules. Il parle au voyageur, mais ses paroles vous sont destinées : « Qui donc m'amènes-tu, aventurier sans foi ? Je t'accueille dans ma maison, mais tu dois respecter mes lois. Que tes amis suivent notre code d'honneur ou s'en aillent. » Le voyageur s'incline devant le chef. « Tu es généreux, grand chef, répond-il. D'autres auraient pris ombrage d'un tel manquement à l'étiquette. » Puis, se tournant vers vous : « Faites ce qu'il demande ou partez sur-le-champ... » Si vous acceptez d'abandonner vos armes, rendez-vous au [22](#). Si vous préférez partir, rendez-vous au [195](#). Si vous voulez approcher Angvar les armes à la main, rendez-vous au [537](#).

513

Silthor semble choqué par votre réaction. Il rebouche sa bouteille de brandy, l'air sombre. « Fort bien, marmonne-t-il. Nous en reparlerons lorsque nous serons dans l'Océan de Brumes. » Sentant que votre compagnie l'agace, vous quittez la cabine et vous prenez soin de l'éviter pendant les quelques jours suivants. Rendez-vous au [494](#).

514

Vous vous rendez au port et vous trouvez la *Lance d'Or*. A bord, le capitaine Silthor parcourt la lettre d'introduction que Tobias vous a donnée en fronçant les sourcils. « Il me demande de vous conduire à l'ouest, grogne-t-il. Je devais me rendre à Ferromaine... Ce contretemps n'arrange pas mes affaires. Enfin, si je veux continuer le commerce en Outremer, je dois garder de bons rapports avec les chevaliers de la Chapelle. Je vais faire le nécessaire. Soyez à bord demain matin. » Vous le remerciez d'une solide poignée de main, lui assurant que vous serez au rendez-vous. Si vous désirez rendre visite à Emeritus le Guérisseur, rendez-vous au [193](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

515

Vous longez les berges du Styx, en direction des Monts de la Désolation, foulant un épais tapis d'herbe et de mousse. Vous dépassez une colline boisée et vous en remarquez une, similaire, sur l'autre rive. « A cause de leur forme évocatrice, certains appellent ces collines les Mamelles de Lilith, déclare le voyageur. Personnellement, je trouve dangereux de se référer à Lilith d'une façon aussi familière. Elle n'a pas le tempérament badin. » Cette remarque vous arrache un rire. « Nous allons bientôt rencontrer la Mort elle-même, répondez-vous. C'est son tempérament à elle qui m'inquiète. » Le voyageur hausse les épaules. « Lilith est peut-être l'un des visages de la Mort, réplique-t-il. Certains l'appellent Azraël ou Pluton, Hadès, Osiris ou Yama mais, pour beaucoup en ce lieu, la Mort a le visage de celui qui les a assassinés. Je suis de ceux-là. » « Ainsi donc, tu es mort assassiné ? » Le voyageur tourne vers vous une face grimaçante. « En effet, répond-il, mais je compte bien prendre ma revanche... » Un instant, il semble vouloir poursuivre, mais il se ressaisit et change de sujet. « Nous allons pénétrer dans la Forêt des Abysses, dit-il. Ne quittez pas le chemin, sans quoi vous n'en sortiriez jamais. Gardez toujours cette consigne à l'esprit. » Une voûte de branches racornies se forme au-dessus de vos têtes, emprisonnant par endroits de longs rubans de brume. A chacun de vos pas, le sol libère une odeur de terre mouillée où se mêle le parfum doucereux des champignons blafards qui bordent la rivière. Rendez-vous au [341](#).

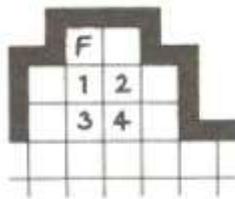
516

MAGICIEN : « Libère-moi d'abord, dites-vous. Je te paierai ensuite. » Le forgeron fronce les sourcils. « Qui me dit que tu le feras ? » « Le marché grouille de soldats, répondez-vous. Tu pourras toujours faire appel à eux. » L'homme hausse les épaules et vous dit de le suivre dans son échoppe. Quelques minutes plus tard, vous êtes à nouveau libre. Vous vous concentrez sur votre sortilège d'Asservissement. Le forgeron s'avance et réclame son dû.

FORGERON (Dommages 2 dés + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 18



Vous devez le vaincre ou l'asservir au plus vite. Si vous parvenez à vos fins en quatre Assauts, rendez-vous au [112](#). Si vous combattez encore après quatre Assauts, rendez-vous au [311](#).

517

Vous pénétrez dans la caverne. Un long tunnel s'enfonce dans la roche et disparaît dans les ténèbres. Le Styx coule en son centre et, sur chaque rive, des dizaines de créatures démoniaques sont prises jusqu'à la taille dans le sol. Une langue serpentine, longue de plusieurs mètres, émerge de leur bouche et ils s'en servent comme d'un fouet pour attraper des ombres fantomatiques et les plonger dans la rivière. L'une des silhouettes vous aperçoit et tend vers vous une main implorante, mais la langue d'un Démon la saisit à la gorge et l'envoie dans les eaux noires du Styx. « Grand Dieu ! vous exclamez-vous. C'est horrible ! Il faut arrêter cela. » « Oubliez cela, dit le voyageur. Ce traitement est réservé aux âmes perdues. Elles paient ici les forfaits commis dans leur vie passée. » Si vous voulez attaquer l'un des Démons, rendez-vous au [422](#). Si vous préférez passer à l'écart, rendez-vous au [491](#).

VOLEUR : La Chauve-Souris revient quelques instants plus tard, épuisée par son vol. « Il n'y avait rien, grommelle-t-elle. Mais... Où est mon ami le Chien ? » Vous haussez les épaules. « Il a profité de ton absence pour partir, dites-vous. Il nous a dit qu'il avait partagé ce trésor trop longtemps avec toi. » La Chauve-Souris manque de s'étouffer de stupeur. « Ce n'est pas possible... Après toutes ces années d'amitié ! » La Chauve-Souris demeure un instant silencieuse, puis elle lève vers vous des yeux rageurs. « Où est parti ce misérable ? grogne-t-elle. Quand je pense que j'ai dû supporter sa conversation insipide pendant toutes ces années. Sa trahison est intolérable ! » Vous prenez un air détaché. « Cela ne me regarde pas, mais je crois qu'il est parti s'installer dans la tour. » La Chauve-Souris déploie ses ailes et prend son envol. « Je vais le surprendre, gronde-t-elle. On ne se débarrasse pas de moi aussi facilement. » Quelques minutes passent et le Chien réapparaît, haletant sous son fardeau. « J'avais oublié qu'il m'était impossible de traverser la rivière avec un tel chargement, soupire-t-il. Vous allez devoir y aller vous-même. » Vous le flattez d'un air navré. « Ce ne sera pas nécessaire, dites-vous, mais je crains que les nouvelles ne t'attristent. » Le Chien se redresse, affolé. « La Chauve-Souris a eu un accident ? Elle a rencontré des brigands ? » Vous vous raclez la gorge. « Non, elle est revenue avec un sac rempli d'or et de bijoux. Elle est satisfaite, mais elle a fait quelques commentaires désobligeants à ton égard. Je la cite de mémoire, elle a dit : Je ne vais certainement pas partager cette fortune avec ce balourd. Je vais aller dans la tour, ce crétin ne pensera jamais à me chercher là-bas... » Le Chien Blanc montre les crocs et s'exclame : « La traîtresse ! Quand je pense que j'ai supporté ses minauderies pendant des siècles ! Je vais le lui faire payer. » Il dévale la colline en direction de la tour. Vous le suivez à distance. En vue de la tour, vous apercevez la Chauve-Souris qui s'élance du sommet. Elle tient une lourde amulette scintillante entre ses griffes. « Traîtresse ! » grogne le Chien. « Misérable ! » s'écrie la Chauve-Souris. Les créatures s'empoignent avec violence. Le Chien plonge les crocs dans la gorge de la Chauve-Souris qui, en retour, lui lacère le ventre de ses griffes empoisonnées. L'un et l'autre s'écroulent et meurent après quelques instants d'agonie. Vous attendez quelques minutes encore pour vous assurer que tout danger est écarté et vous vous approchez des carcasses. Rendez-vous au [3](#).

519

Vous découvrez enfin ce que vous cherchez dans un antique traité des océans. Selon son auteur, le Shéol est le territoire des morts qui ne sont destinés ni au Paradis ni à l'Enfer. Les fous et les malheureux n'ayant pas reçu les derniers sacrements peuplent ce lieu. L'auteur prétend que les mortels peuvent y pénétrer et théoriquement en revenir. Mais vous ne trouvez aucun renseignement quant à la manière de procéder, si ce n'est une inscription ajoutée en marge : « Entasius sait ». Si vous désirez en apprendre davantage sur Entasius, rendez-vous au [522](#). Si vous voulez d'autres renseignements concernant le Shéol, rendez-vous au [97](#). Si vous préférez abandonner vos recherches, rendez-vous au [367](#).

520

Scribo va se poser tour à tour sur l'épaule de tous les joueurs qui ont bu l'eau de la Léthé. Il croasse à vos oreilles et, aussitôt, la mémoire vous revient ! Vous pouvez reprendre vos totaux de départ de FORCE, de POUVOIR et d'HABILETÉ. Rayez le code « Léthé » de votre *Feuille d'Aventure*. Cela fait, Scribo prend son envol et disparaît au loin. Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* car, cette fois, il ne reviendra pas. Si le prêtre est présent, rendez-vous au [552](#). Sinon, rendez-vous au [83](#).

521

Le bâton émet une vibration mélodieuse. Vous le plantez dans le sol et vous faites un pas de côté à l'instant où l'éclair du Leï Kung allait vous atteindre. Au grand étonnement du monstre, la foudre change de direction et vient frapper le bâton. De rage, le Leï Kung multiplie les attaques, mais ses éclairs sont absorbés l'un après l'autre par le bâton. Vous devez maintenant faire face à un autre problème : il serait dangereux de reprendre le bâton maintenant et si vous vous en éloignez, vous redeviendrez une cible facile. Votre idée n'était peut-être pas si bonne. Heureusement, le voyageur trouve une parade. Il éclate de rire et désigne le Leï Kung. « Regardez ce vieux seigneur des éclairs ! s'exclame-t-il. Autrefois il était le maître des Cieux mais, maintenant, il n'est même plus capable d'atteindre une cible immobile. Retire-toi, mon pauvre vieux, tu es pitoyable... » Le Leï Kung pousse un hurlement de dépit et s'éloigne au-dessus des bois. Stupéfait, vous vous tournez vers le voyageur. « Le Leï Kung est un dieu de l'Orient, explique-t-il. Il ne peut supporter de perdre la face. Mes moqueries lui étaient intolérables et il ne pouvait plus rien contre nous. » Vous fronchez le sourcil. « Il est bien heureux que vous connaissiez les

coutumes de l'Orient », dites-vous. « En effet, répond-il, laconique. Reprenons notre route avant qu'il ne revienne. » Rendez-vous au [4](#).

522

A en croire l'aventurier Simochus d'Amantine, Entasius serait encore vivant. Simochus le mentionne dans ses mémoires, décrivant sa visite dans un île perdue de l'Océan de Brumes. Le sorcier l'accueillit en toute amitié, jusqu'à ce qu'il tente de lui voler le secret de son immortalité. Simochus dut prendre la fuite. Il parle d'Entasius en ces termes « Malgré son grand âge, il n'avait rien perdu de son pouvoir. Voyant que notre navire s'éloignait, il entama une série d'incantations et le ciel s'obscurcit. Une violente tempête nous malmena pendant cinq jours d'affilée. Je crois maintenant qu'il voulait simplement nous donner une leçon, sans quoi je serais au fond de l'océan... » Emeritus referme le livre. « C'est ainsi qu'il périt, dit-il. Lors d'un naufrage, quelques années après avoir écrit ces lignes. » Il se fait tard et la fatigue vous gagne, aussi décidez-vous d'abandonner vos recherches. Rendez-vous au [367](#).

523

Dès le départ des gardes, les geôliers vous toisent d'un air cupide. Ils ne sont pas membres de l'ordre, aucun chevalier n'accepterait ce travail. Ce sont de simples citadins et, à en juger par leur tenue, les chevaliers de la Chapelle les emploient pour une somme dérisoire... Si votre groupe compte un voleur possédant plus de 10 Pièces d'Or, rendez-vous au [168](#). Si le voleur désire intervenir mais qu'il ne possède pas plus de 10 Pièces d'Or, rendez-vous au [303](#). Si le voleur est absent, rendez-vous au [300](#).

524

Vous tentez d'esquiver le coup, mais ce n'est pas chose facile en position assise. Les autres joueurs s'y mettent à leur tour et un coup violent à la nuque vous assomme... Vous reprenez conscience sur le pavé d'une ruelle. Les joueurs vous ont battu comme plâtre et dépouillé de tous vos biens. Vous tentez de vous relever en grimaçant de douleur. Comble de malchance, les mendiants du voisinage ont profité de votre évanouissement pour vous voler vos bottes et vos vêtements... Votre quête se termine ici. Estimez-vous heureux d'être encore en vie.

525

Sourd aux arguments de Silthor, vous insistez pour qu'il respecte ses anciens engagements. De guerre lasse, il abandonne la discussion et ordonne que l'on reparte. L'équipage échange quelques plaisanteries avec les matelots de l'étrange navire, tandis que la *Lance d'Or* reprend son périple vers le nord. Rendez-vous au [12](#).

526

Vous pénétrez dans la maison commune. Un feu brûle au centre de la pièce, libérant un nuage de fumée qui s'échappe par le toit. Tous les guerriers attablés ont les yeux posés sur vous, oubliant leurs cornes à boire. Vous vous dirigez vers Angvar. C'est un colosse à la barbe rouge feu et au regard froid comme un glacier. Vous alliez vous approcher encore quand un homme vêtu d'une cote de mailles s'interpose, le bras levé. « Vous pouvez chercher querelle à Angvar, dit-il, sentencieux. Notre chef ne craint ni les hommes ni les Géants, mais vos paroles devront précéder vos actes car nul ne pénètre ici avec des armes de mort... » Le voyageur hausse les épaules et va déposer son bâton sur le râtelier près de l'entrée. Si vous désirez abandonner vos armes, rendez-vous au [22](#). Si vous ne possédez pas d'armes, rendez-vous au [345](#). Si vous préférez les conserver, rendez-vous au [512](#).

527

Le boyau s'élargit et vous débouchez à l'air libre. Vous vous trouvez sur une gigantesque plaine au sol de roche nue, battue par les vents. Au-dessus de votre tête, des milliers d'étoiles scintillent dans un ciel d'encre. A quelque distance, se dresse Azraël. Rendez-vous au [262](#).

528

VOLEUR : Vous prenez congé de vos compagnons de jeu et vous récupérez vos gains. Ils ne s'offusquent pas de votre bonne fortune et certains vont même jusqu'à vous féliciter... Si vous avez gagné assez pour payer la traversée, rendez-vous au [115](#). Sinon, le magicien doit intervenir (rendez-vous au [452](#)). Si votre groupe ne compte pas de magicien, vous pouvez encore, si ce n'est déjà fait, vendre quelques-unes de vos possessions à un marchand du port (rendez-vous au [7](#)). Si toutes ces tentatives ont échoué, votre aventure, hélas, se termine ici !

529

PRÊTRE : Il vous faut un Assaut pour pratiquer l'exorcisme. Pour ce faire, vous devez cesser de combattre la créature. Pour l'exorciser, vous devez obtenir un résultat supérieur à son total de POUVOIR avec deux dés. Si vous réussissez, vous la détruisez sur-le-champ. Retournez au [346](#) pour effectuer votre tentative (si vous échouez, vous ne pourrez pas essayer à nouveau).



530

Vous quittez enfin cette sinistre forêt pour déboucher dans une vaste plaine battue par les vents. Devant vous, les Monts de la Désolation forment une barrière déchiquetée, que surplombent de lourds nuages d'orage. Le Styx cascadant des montagnes est devenu un torrent aux eaux bouillonnantes. Par instants, une lune blafarde perce le tapis de nuages et vous baigne d'une lueur fantomatique. Soudain, une ombre passe devant le disque scintillant. Quelque chose descend du ciel vers vous. Comme elle s'approche, la forme devient reconnaissable. C'est un gigantesque visage humain, porté par de longues ailes membraneuses naissant de ses tempes. L'air se charge d'électricité et vos cheveux se hérissent. « Tremblez devant le Leï Kung, misérable mortel. Je suis le maître de la foudre, le cracheur de flammes, le dévoreur d'âmes ! » Les paroles se répercutent comme le tonnerre, faisant vibrer l'air. Si vous désirez combattre, rendez-vous au [113](#). Si vous voulez utiliser un objet, rendez-vous au [333](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [85](#).

531

« Je le savais ! s'exclame le Chien Blanc. Ils veulent notre trésor ! » Les créatures s'élancent à l'attaque.

CHAUVE-SOURIS CORNUE (Dommages 3 dés)

FORCE : 9 **HABILETÉ** : 10

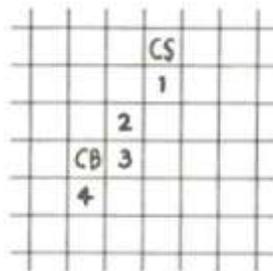
POUVOIR : 9 **ENDURANCE** : 42

CHIEN BLANC (Protection 1 Dommages 4 dés + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 56

La Chauve-Souris peut voler au-dessus de son adversaire de manière à ce que seul celui-ci puisse la frapper. Elle agit ainsi si votre groupe compte plus de trois joueurs. Bien entendu, les sortilèges d'attaque et les armes de jet peuvent être employés contre elle. Si vous prenez la fuite, allez-vous retourner vers la tour, si vous ne l'avez pas encore explorée (rendez-vous au [475](#)), ou reprendre le chemin de la rivière [515](#)) ? Si vous les tuez, rendez-vous au [379](#).



532

Vous présentez l'arme au capitaine Trancier. « Accepterez-vous ceci en paiement du voyage ? Elle fut forgée par magie et vaut bien 50 Pièces d'Or. » Le capitaine se gratte le menton et accepte avec un large sourire. Il vous invite à monter à bord de la *Perséphone* et ordonne à ses hommes de repartir. Rayez l'arme magique de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [390](#).

533

MAGICIEN : Vous découvrez enfin une zone exempte de toute magie. Un buisson de fleurs libère une énergie qui annule les sortilèges de l'île. Vous reconnaissez de l'ail sauvage, mais la plante aux fleurs rouges qui se trouve à côté vous est inconnue. Malgré vos efforts, vous ne pouvez déterminer laquelle est dotée de pouvoirs. Vous pouvez fabriquer des guirlandes d'ail sauvage, de fleurs rouges ou bien des deux mélangés. Dites à vos compagnons et à Puldre d'en faire autant et inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* le type de guirlande que vous portez. Si vous désirez lancer un autre sortilège, rendez-vous au [206](#). Sinon, rendez-vous au [282](#).

534

« Si tu étais réellement un Fantôme, dites-vous, tu n'aurais aucun moyen de retourner dans le monde d'en haut. Qui es-tu donc ? » Le voyageur passe la main devant son visage et, instantanément, sa silhouette se transforme. Icon Ungody, votre ennemi juré, se tient devant vous, le visage frissonnant de rage. « Icon, grognez-vous. Nous aurions dû savoir que le ver était déjà dans le fruit. » Le guerrier vous toise avec dédain. « Vous pensiez peut-être me trouver dès votre arrivée, épée en main ? La vengeance est un plat qui se savoure... Mon plaisir sera plus grand de vous tuer maintenant, à quelques pas de votre but... » D'un geste ample, il rejette sa cape sur son épaule et s'empare d'une épée scintillante. L'Épée de Légende, but de votre quête ! Votre ennemi la regarde d'un air méprisant et la jette dédaigneusement derrière lui. « Aucune utilité, dit-il. Cette arme n'est pas équilibrée. » Il s'empare de son bâton et en ôte la crosse, tirant une longue lame effilée. D'un mouvement du poignet, il la fait siffler dans les airs. « Je préfère les armes comme le kiri-ha, reprend-il. Laissez-moi vous montrer comme elle est efficace entre les mains d'un maître... » Rendez-vous au [121](#), mais notez qu'Icon s'est déjà concentré sur son sortilège de Harageï.

535

MAGICIEN : « Tu te prétends magicienne, lancez vous à Circé, mais oserais-tu m'affronter dans un duel magique ? » Circé éclate de rire. « Impétueux mortel, j'accepte avec plaisir ! Nous n'utiliserons pas de sortilèges mortels et le premier à succomber au pouvoir de l'autre sera le perdant. » Vous allez devoir vous concentrer sur votre sortilège d'Asservissement. Si vous portez un collier de fleurs d'ail, Circé insiste pour que vous l'ôtiez. Si vous acceptez de combattre selon les règles de Circé, rendez-vous au [44](#). Si le voleur veut intervenir, rendez-vous au [330](#). Si vous préférez attaquer, rendez-vous au [416](#).

536

Vous entamez l'ascension des falaises. L'escalade s'avère difficile et la roche friable cède souvent sous vos prises. Tout en grim pant, d'étranges pensées vous assaillent. Qu'arrive-t-il à celui qui meurt au royaume d'Azraël ? Quel destin serait le vôtre si vous vous écrasiez maintenant sur ces galets noirs en contrebas ? Existe-t-il un destin pire encore que la mort et l'oubli ? Vous espérez ne jamais connaître la réponse. Rendez-vous au [310](#).

537

Vous avancez dans la pièce, mais l'intendant et plusieurs guerriers s'interposent. « Qui êtes-vous donc pour réfuter les lois de notre clan ? Nous aurions pu vous interdire l'entrée de notre maison ou bien vous tuer sur le pas de la porte ! Vous signez votre perte en nous provoquant sous notre toit. » Si le chevalier désire intervenir, rendez-vous au [54](#). Sinon, vous devez combattre ; rendez-vous au [439](#).

538

Le voyageur soupire devant votre insistance à aider les villageois. « Cela ne servira à rien », dit-il. « Si tu penses que tous les actes sont vains, tu es déjà un Fantôme, répliquez-vous. Tant que nous serons vivants, nous lutterons contre l'injustice... » Vous vous tournez vers les hommes rassemblés. « Expliquez votre situation », demandez-vous. Le tavernier s'avance. « Nous les appelons les Dévoreurs. Ce sont des Cacodémons. Ils font irruption et prennent plusieurs des nôtres. Nous n'osons penser „au sort qu'ils subissent... » Le voyageur s'apprête à se lever, mais vous le repoussez d'un geste. « Ils vont venir, poursuit le tavernier de son étrange voix monocorde. Aidez-nous, par pitié... » Si vous acceptez de les aider, rendez-vous au [242](#). Si vous préférez partir, rendez-vous au [275](#).

539

Vous secouez la cloche de fer qu'Ubara vous avait donnée pour affronter le roi-sorcier du Royaume de Wyrđ. Elle avait su à cette époque détruire le monde onirique du tyran et vous êtes persuadé que les illusions provoquées par Circé sont de même nature. En effet, dès les premières notes, l'espace autour de vous semble se dissoudre. Le palais disparaît et l'île n'est plus qu'une vaste étendue de roche grise. Circé pousse un hurlement d'horreur. « Il me faudra des années pour rebâtir cet univers! » s'exclame-t-elle. « Rends-toi, Circé », lui ordonnez-vous. Rendez-vous au [283](#).

540

Vous tentez en vain de leur faire entendre raison. Ils s'avancent, les traits durcis par la rage. Certains vous jettent des pierres. Chaque joueur est touché par 1 dé de pierres, chacune provoquant la perte de 1 dé de points d'ENDURANCE, moins la Protection. Ils vous encerclent et vous saisissent. Si le magicien est présent, rendez-vous au [305](#). Si votre groupe n'a pas de magicien, mais un voleur, rendez-vous au [352](#). Si le magicien et le voleur sont absents, l'équipage enragé s'acharne sur vous et vous bat à mort...

541

MAGICIEN : Si vous êtes avec le chevalier, ce dernier perd 50 points d'Expérience pour ne pas avoir relevé le défi. Cette pénalité prendra effet à la fin de cette aventure. Du premier regard, vous comprenez qu'Angvar ne se laissera pas réduire par des sortilèges. Vous demandez à vous retirer dans un endroit tranquille, prétextant de vous préparer pour le combat. *Hors de vue, vous invoquez le Faltyn.* « *Cet endroit est magnifique, dit-il. Que fais-tu au milieu de tous ces héros ?* » « *Je dois combattre Angvar, répondez-vous. Donne-moi le moyen de gagner.* » *Le Faltyn hausse les épaules.* « *Gagner ? N'y songe pas. Si tu n'as rien d'autre à me demander, je vais partir, je suis attendu ailleurs.* » *Angvar manifeste de l'impatience.* « *Donne-moi un conseil* », dites-vous. « *Je t'en donnerai plusieurs mais, en échange, je prendrai tous tes pouvoirs. Tu ne pourras plus t'en servir avant d'avoir quitté le Shéol.* » Si vous acceptez le marché, rendez-vous au [457](#). Si vous refusez, renvoyez le Faltyn et rendez-vous au [116](#).

542

Le rayon d'énergie pulvérise la porte (n'oubliez pas de rayer une charge). Les geôliers reculent en vous voyant sortir lentement du cachot, le sceptre brandi dans leur direction. « Lâchez vos armes, ordonnez-vous, ou je vous fais subir le même sort que cette porte ». Les hommes se laissent attacher et bâillonner sans la moindre résistance. Sans perdre de temps, vous vous enfuyez dans le couloir. Rendez-vous au [309](#).

543

« Toutes les ombres de Shéol entendent cette corne, dit le voyageur. Si cette sorcière ne répond pas, c'est que son âme est la propriété d'un Démon. Elle ne connaîtra jamais le repos. » Retournez au [386](#).

544

Vous cheminez dans la forêt pendant des heures, le regard fixé sur la lueur bienveillante de la lanterne, éclairant le spectacle monotone des branches entremêlées. Par instants, des souffles vous frôlent le visage et s'éloignent en gémissant. « Certains prétendent que ces bois sont hantés par les Fantômes des Géants d'Ymir, qui régnèrent sur le cosmos avant l'arrivée des dieux... » déclare le voyageur. « Il n'existe qu'un dieu », répliquez-vous. Votre guide étouffe un rire. « N'oubliez pas de le prier car nous avançons maintenant dans la vallée des Ombres. Nous venons de quitter la forêt. La Porte est là. » Rendez-vous au [87](#).

545

MAGICIEN : Angvar intercepte la boule de foudre en plein vol. « Hé, hé ! ricane-t-il. Ce n'est pas là une chose à employer contre moi ! » D'un geste, il vous renvoie votre projectile ! Calculez les Dommages que vous provoque votre sortilège et rendez vous au [394](#) pour combattre. Si vous succomez à votre sortilège, vos compagnons se rendent au [46](#).

546

La servante vous mène le long d'un dédale de couloirs s'enfonçant dans la roche. Finalement, vous débouchez dans une caverne naturelle. Au centre de cet espace sont disposées des couchettes de pierre polie. La servante s'avance d'un pas lent vers une jarre d'albâtre et sert à chacun un gobelet d'argent rempli d'un liquide noir inodore. « Allongez-vous et buvez, dit-elle. Alors vous pénétrerez dans le Royaume des Morts... » Vous avalez le breuvage en grimaçant et vous vous étendez sur la pierre gelée. La luminosité de la pièce diminue peu à peu. La servante s'apprête à partir. Si vous désirez lui poser une dernière question, allez-vous lui demander pourquoi Entasius n'a jamais tenté ce voyage (rendez-vous au [68](#)), quel est le liquide que vous avez bu (rendez-vous au [89](#)), comment vous allez trouver votre route dans le Shéol (rendez-vous au [365](#)) ou bien de quelle manière vous pourrez revenir (rendez-vous au [455](#)) ? Si vous n'avez aucune question à lui poser, rendez-vous au [471](#).

547

Le Squelette s'effondre et se décompose en une bouillie jaunâtre dont l'odeur fétide vous force à reculer. Des bruits étranges s'élèvent dans votre dos. Des centaines de Squelettes de chats et de rats viennent de se reformer et s'avancent dans un cliquetis sinistre. Sans perdre un instant, vous foncez en direction de la falaise et vous entamez l'ascension de la paroi. Rendez-vous au [536](#).

548

Le brouillard de l'Étoile des Pestiférés recouvre le navire tel un linceul opaque. Le contact glacial de la brume vous arrache un frisson et vous devez faire appel à toute votre volonté pour ne pas céder à la panique. Vous avez affronté et surmonté, par le passé, la magie des archimages, mais l'Étoile des Pestiférés vous agresse pour la première fois. Sa magie est synonyme de mort insidieuse... Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de POUVOIR, vous résistez au maléfice mais vous perdez tout de même définitivement 1 point de FORCE et 1 point d'ENDURANCE. Si le résultat est supérieur à votre total de POUVOIR, vous contractez une maladie qui va vous ronger de l'intérieur. Vous perdez définitivement 2 points de FORCE et d'ENDURANCE et vous perdez 1 point d'ENDURANCE par jour, sans aucun moyen d'en reprendre. En d'autres termes, si vous ne trouvez pas quelqu'un qui puisse vous soigner, vous êtes condamné à mort à plus ou moins longue échéance... Après un temps qui vous semble interminable, le brouillard se disperse et vous vous retrouvez seul au milieu de l'océan. Rendez-vous au [239](#).

549

A l'extrémité du tunnel, un miroir d'argent est posé contre la paroi, orienté de manière à refléter une faille dans le mur de gauche. Par cette fissure, vous pouvez apercevoir une créature tapie dans le tunnel voisin. C'était donc son reflet qui avait attiré votre attention quelque temps auparavant. Derrière le miroir, vous découvrez une niche contenant six sacs d'or. Vous déversez leur contenu dans vos sacs en comptant au passage 300 Pièces d'Or. Sans plus attendre, vous rebroussez chemin et vous quittez le souterrain. Vous retournez à la cité un peu avant la tombée de la nuit. Le financement de votre traversée est assuré, mais il faut encore trouver une auberge pour la nuit. Rendez-vous au [115](#).

550

Les soldats vous entourent et vous tiennent en respect. Devant le nombre, vous jugez prudent de ne pas réagir. Tobias s'adresse à vous d'une voix calme. « Je ne sais pas encore quel sort vous sera réservé, dit-il froidement. La torture ou le bâcher... Je vais y réfléchir. En attendant, vous irez croupir dans une geôle... » Si votre groupe compte un magicien, rendez-vous au [144](#). Sinon, rendez-vous au [180](#).

551

Un personnage solitaire se tient près de la rivière et vous avez l'impression étrange qu'il vous attend. Il porte un chapeau à large bord et une longue cape. Il tient un bâton recourbé en travers de ses épaules et une lanterne brille à ses pieds. « Je suis le voyageur, dit-il comme vous arrivez à sa hauteur. Je vais vous conduire au-devant de la Mort. » « Pourquoi ? » demandez-vous. L'homme hausse les épaules. « Une dette... Savez-vous comment se nomme cette rivière ? C'est la Léthé. Ses eaux apportent l'oubli total à ceux qui en boivent. » Vous vous demandez s'il a bu de cette eau. Cet homme est bizarre et il parle avec un accent que vous ne pouvez reconnaître, mais sa proposition est séduisante. Si vous acceptez de le suivre, rendez-vous au [428](#). Si vous refusez, rendez-vous au [40](#).

552

PRÊTRE : Vous vous rendez compte, après toutes ces années, que Scribo n'était pas un oiseau ordinaire. Ce corbeau que vous aviez acheté à des prêtres de Krarth n'était autre que Munninn, l'un des deux corbeaux d'Odin, gardiens de la mémoire. Cette révélation vous fait oublier tous les petits ennuis qu'il avait pu vous causer. Rendez-vous au [83](#).

553

L'équipage de la *Perséphone* s'est rassemblé sur le pont et vous observe. Quelques secondes plus tard, Tangbrand remonte de la cale, portant dans ses bras le corps du capitaine. A sa vue, l'équipage pousse un hurlement de rage. Certains matelots accourent, armés d'arbalètes, et vous essayez un feu nourri. Vous tentez de vous mettre à couvert, mais Tangbrand vous bloque le passage. Le corps criblé de flèches, vous vous écroulez sur le pont... Votre aventure est terminée.

554

Il est fort possible que les pèlerins et l'équipage s'en soient retournés au bateau, mais vous préférez leur laisser la nuit pour se calmer. Demain matin, peut-être auront-ils retrouvé leurs esprits. « Allons visiter ce palais », dites-vous à Puldro. Rendez-vous au [409](#).



555

Rapidement, des serviteurs et des gardes accourent de toutes parts, portant des baquets d'eau. Profitant de la confusion, vous atteignez la cour sans être repéré. Un sergent vous aperçoit mais, vous prenant pour des serviteurs, il vous désigne une citerne avant de partir à toutes jambes. La sortie n'est plus gardée que par deux sentinelles. Si vous désirez forcer le passage, rendez-vous au [437](#). Si vous préférez récupérer d'abord vos armes, rendez-vous au [161](#).

556

Les Monts de la Désolation se dressent devant vous en une paroi infranchissable. De temps à autre, les sommets déchiquetés sont illuminés par des éclairs et les grondements sourds que vous percevez, indiquent qu'un orage d'une puissance considérable se déchaîne de l'autre côté de la montagne. L'entrée d'une caverne à quelques centaines de mètres de hauteur vomit le Styx qui se déverse en une cascade d'eaux noires. Vous vous engagez sur un étroit sentier menant vers la grotte. Quand vous en approchez, un nouveau bruit attire votre attention. C'est la plainte lancinante de milliers d'âmes tourmentées... Rendez-vous au [517](#).

La servante vous conduit jusqu'à la plage, où un drakkar vous attend. « Il vous conduira sur le continent, dit-elle. C'est bien le moins que nous pouvions faire après les risques que vous avez courus. » Vous prenez place à bord de l'embarcation. « Entasius n'y a gagné que des tourments, dites vous, mais nous avons repris l'Épée de Légende et avec elle nous vaincrons. » La servante regarde le navire s'éloigner, manoeuvré par d'invisibles Faltyns. Le drakkar quitte l'île, porté par un vent sur naturel. Vous ne vous retournez pas. Le regard fixé sur l'horizon, vous brandissez l'Épée de Légende. « Tremblez, archimages ! hurlez-vous vers le ciel. L'heure de votre destruction est proche. Une main balaira d'un geste tous vos plans démoniaques, et cette main portera l'Épée de Légende ! » La bataille finale vous attend dans le cinquième et dernier volume de la série l'Épée de Légende.



Glossaire

L'Albane : elle renferme l'esprit d'un des cinq archimages. En astrologie, elle représente la connaissance et la pensée positive.

L'anéantissement : désastre qui vit la destruction de la citadelle de Spyte et la fin du règne des archimages. Depuis ce cataclysme, l'ancienne forteresse est isolée au centre d'un gouffre sans fond.

Les archimages : ces puissants sorciers qui régnaient autrefois sur Krarth disposaient de pouvoirs inimaginables. Tous périrent lors de l'anéantissement de Spyte. Les mages actuels ne sont, pour la plupart, que les descendants des apprentis ou des intendants des archimages. Ils prirent le pouvoir, en profitant de la confusion.

Azraël: ange de la Mort qui règne sur le Shéol. Selon les époques et les régions, il est nommé aussi Pluton, Hadès ou Osiris.

L'Épée de Légende : l'une des deux armes créées par l'archange Abdiel lorsqu'il procéda à la séparation entre la Vie et la Mort. Elle fut brisée, mais elle est de nouveau intacte. Seule cette Épée pourra arrêter les archimages dans leur conquête du monde. Elle fut dérobée par Icon et se trouve maintenant quelque part dans le Shéol.

L'Étoile des Dons : elle renferme l'esprit d'un des cinq archimages. En astrologie, elle représente la chance (bonne ou mauvaise) et l'avenir.

L'Étoile des Pestiférés : elle renferme l'esprit d'un des cinq archimages. En astrologie, elle est liée à la maladie, mais aussi à toute forme de corruption.

Les Fantômes des archimages : objets lumineux visibles dans le ciel de Krarth. Injustement appelés étoiles, ils sont d'une taille très légèrement inférieure au disque lunaire. De nombreuses superstitions s'y rattachent. Les populations pensent qu'ils renferment l'esprit de cinq archimages qui auraient survécu sous cette forme à l'anéantissement. Ces derniers comploteraient pour revenir sur Terre et y semer la terreur.

Ferromaine : cité portuaire la plus prospère de la mer Coradienne.

Icon : Aiken Sugensiki, de la famille Utayama, est un seigneur de la guerre originaire de Yamato. Icon est le résultat d'une mauvaise prononciation de son vrai nom : Aiken.

Krarth : contrée désolée, située à l'extrême nord des Terres de Légende, séparée en douze provinces, chacune d'elles contrôlée par un mage. Krarth est séparée du monde civilisé par la mer Coradienne et rares sont ceux qui s'aventurent sur cette terre inhospitalière.

La Lune Bleue : étoile qui renferme l'esprit d'un des cinq archimages. En astrologie, elle représente le mystère, l'illusion et la frontière qui sépare la vie et la mort.

Les mages : seigneurs de Krarth. Ils sont une trentaine et règnent en despotes sur leurs provinces. Ils règlent leurs différents grâce à l'Épreuve du Labyrinthe.

La mer Coradienne : mer bordée par les principaux pays civilisés : l'Algandie, la Chaubrie, la Courlande, le Nouvel Empire de Sélentine, l'Asmulie et Emphidor.

La Mort Rouge : elle renferme l'esprit d'un des cinq archimages. Cette étoile est liée aux désastres, mais aussi aux conflits individuels.

Outremer : tous les territoires du Tahashim devenus par la suite les principautés de la Croisade.

Le Pôle de Mort : puits qui mène directement au Shéol. Icon de Yamato tomba dans ce puits, mais il utilisa la magie pour emporter l'Épée de Légende avec lui.

Le Selentium : Selentium était autrefois la capitale de l'Ancien Empire de Sélentine qui couvrait la plupart des territoires connus. Depuis la chute de l'empire, il y a sept siècles, Selentium a acquis une nouvelle importance en devenant le centre de la vraie foi.

Le Shéol: Royaume des Morts, sur lequel règne Azraël.

Spyte : les archimages se réunissaient dans cette citadelle tous les sept ans pour communier avec leurs dieux et ressourcer leurs pouvoirs. Il n'en reste que des ruines isolées au centre du Chaudron.

Le Tahashim : ce terme générique désigne à la fois la religion et l'ensemble des territoires qui formaient autrefois l'Empire de Kaïkuru. Les pays du Tahashim sont Marazid, Zhénir, le Harogarn et Opalar.

Les Terres de Légende : terme générique pour nommer le monde connu.

La vraie foi : religion principale des terres de Légende.