

DELEMOTTE PATRICK

CARAC



Carac

par
DELEMOTTE Patrick

illustration couverture
Antera

Carac est inspiré du jeu de plateau Karak, de Petr Miksa et Roman Hladik aux éditions Albi, jeu destiné à un jeune publique de 7 ans et plus.

Introduction :

Bienvenu à vous, courageux mercenaires ! Le roi Rami et la reine Sentie sont en peines. Un terrible dragon sévit dans leur royaume, aux confins du désert de Brenne, là où se trouve l'antique château de Carac. Selon l'Oracle de la reine, ce dragon risque de se réveiller dans les prochains jours. Son réveil serait des plus effroyables, et mettrait en péril la vie des paisibles nomades du désert.

Ne pouvant laisser faire cela, la reine Sentie voulut envoyer son armée au château de Carac. Malheureusement, le bon roi avait déjà envoyé ses soldats protéger les réfugiés d'Urkain. C'est pourquoi ils font appel à vous, de courageux mercenaires, pour affronter le terrible dragon.

Règle :

Dans ce livre, vous n'incarnez pas un Mercenaire mais une Troupe de Mercenaires. Ceux-ci exploreront le château de Carac selon vos choix, prendront possession des trésors qui s'y trouvent, et combattront vaillamment les monstres jusqu'à affronter le terrible dragon.

La Troupe :

Vous devez composer votre Troupe en achetant 4 mercenaires, parmi les 8 proposés. Vous disposez d'une trésorerie de 800 pièces d'or pour composer votre Troupe, et lui acheter un équipement — celle-ci possède gratuitement une **Torche**.

En Annexe, vous trouverez une fiche pour chacun des Mercenaires, ainsi qu'une liste d'équipements disponible dans la boutique du Marchand.

Attention, votre Troupe, lorsqu'elle se lance dans l'exploration du château, doit obligatoirement comporter 4 Mercenaires.

Combat :

Lors d'un Combat contre un monstre, additionnez les valeurs d'Attaque de tous vos Mercenaires constituant votre Troupe, en ajoutant leurs objets en Mains offrant un bonus en Attaque. Puis lancez 2D6, que vous additionnerez.

Si le résultat est inférieur à la valeur d'Attaque du monstre, vous avez perdu. Choisissez un Mercenaire dans votre Troupe qui n'a pas encore été **Blessé**. Celui-ci subit l'effet **Blessé**. Un Mercenaire **Blessé** ne peut plus participer aux Combats, ni aux Épreuves, et les objets dans son Inventaire sont inutilisables.

Si le résultat est supérieur, vous avez gagné, le monstre est vaincu.

Si le résultat est égal, il y a match nul, ni vainqueur, ni perdant.

Un Parchemin peut être utilisé après avoir lancé les dés, ajoutant un bonus à votre valeur d'Attaque, et permettant ainsi de gagner un Combat perdu. Cependant, le Parchemin est perdu.

Si un Mercenaire, que vous avez désigné pour subir l'effet **Blessé**, possède une armure comme un **Bouclier**, lancez 1 dé. Si le dé est égal ou supérieur à la valeur de Protection, le Mercenaire n'est pas **Blessé**, mais l'objet est perdu.

Épreuves :

Durant l'aventure, il peut vous être demandé de franchir une Épreuve pour effectuer un saut, tenir en équilibre, ou encore vous orienter. Cela se déroule de la même manière qu'un Combat, mais vous devrez utiliser la valeur totale de Compétence de vos Mercenaires, au lieu de la valeur totale d'Attaque.

À la différence d'un Combat, si vous perdez une Épreuve, aucun Mercenaire n'est **Blessé**.

Par moment, le texte vous indiquera que vous avez tout votre temps pour accomplir une Épreuve. Dans ce cas, le paragraphe signale que vos dés font 12. Additionnez simplement 12 à votre valeur totale de Compétence. Si le résultat est supérieur à la difficulté, vous réussissez l'Épreuve.

Mercenaires :

Chaque Mercenaire possède un coût d'achat, 2 capacités spéciales et une valeur d'Attaque et de Compétence allant de 0 à 2. Ils ont également un Inventaire, dans lequel vous noterez leurs équipements.

L'Attaque sert aux Combats, la Compétence sert aux Épreuves.

Les capacités spéciales peuvent être utilisées à tout moment, gratuitement, même si certaines conditions peuvent être requises (lancer les dés, perdre contre un Monstre, etc.). De même, des effets peuvent interdire l'utilisation d'une capacité spéciale, comme **Blessé**.

Un Mercenaire possède son propre Inventaire, dans lequel il peut avoir un certain nombre d'objets. Vous les noterez dans des emplacements spécifiques comme Main (Armes, Protections ou Outils), Parchemins et Clés.

Table des savoirs :

En Annexe se trouve la Table des savoirs. Elle liste les différentes informations que seuls certains Mercenaires peuvent connaître, de par leurs connaissances ou leurs actions.

Le texte vous indique quand vous pouvez consulter la Table des savoirs.

Lorsque vous consultez la Table des savoirs, consultez le numéro correspondant à votre section (ex. à la section 9, le texte indique que si vous ouvrez le coffre, vous devez consulter la Table des savoirs. Vous regardez en Annexe la Table, au numéro 9, qui indique que le coffre est piégé).

Inventaire :

Chaque Mercenaire possède un Inventaire. Les objets à l'intérieur lui donnent un avantage lors des Combats et des Épreuves.

Un Mercenaire peut posséder des Armes, des Outils, des Protections, des Parchemins et des Clés. Lorsque votre Troupe découvre un objet, notez-le dans l'Inventaire d'un des Mercenaires, en le plaçant dans l'emplacement correspondant.

Si vos Mercenaires n'ont plus d'emplacements disponibles, l'objet ne peut être pris. Il est perdu, à moins que vous l'échangiez contre un objet de l'Inventaire.

À tout moment, vos Mercenaires peuvent s'échanger des objets, même si l'un d'eux est **Blessé** ; dans ce cas, effacez l'objet d'un Inventaire pour l'écrire dans l'Inventaire d'un autre Mercenaire.

L'Inventaire d'un Mercenaire **Blessé** est inutilisable, y compris la **Torche**.

Main :

Les Armes, les Protections et les Outils sont placés dans la Main. Ce type d'objet peut toujours être utilisé à tout moment.

Les Armes apportent un bonus à la valeur d'Attaque du Mercenaire. Les Outils offrent un bonus à la Compétence. Les Protections servent uniquement pour ne pas subir l'effet **Blessé**.

Parchemin :

Les Parchemins peuvent être utilisés à tout moment, même après un lancer de dés. Cependant, une fois utilisé, le Parchemin doit être effacé de l'inventaire du Mercenaire ayant utilisé ce Parchemin.

Certains Monstres sont immunisés à la magie. Dans ce cas, aucun Parchemin ne peut être utilisé lors du Combat.

Clé :

La seule fonction d'une Clé est d'ouvrir les coffres se trouvant dans le château de Carac.

Le Plan :

Le Plan en Annexe est un outil pour vous repérer dans les dédales du château. Chaque section évoque un lieu, qui est représenté par une case sur le Plan. Chaque section indique généralement ses sorties par des points cardinaux — ouest, nord, est et sud.

Lorsque votre Troupe arrive dans un nouveau lieu, notez les numéros de la section au point cardinal correspondant sur le Plan. Ensuite, tracez un trait entre les cases, signifiant un accès entre ces deux cases.

Ex. : la section **1** correspond à l'entrée, elle propose les choix : ouest, **10** ; nord, **20** et est **30**. Vous notez la section **10** en haut (orientation ouest du Plan) de la section **1** ; le **20** à droite et le **30** en bas. Puis, vous tracez un trait du **1** vers le **10**, du **1** vers le **20**, etc.

	□	□	□	□	□
	□	□	□	□	□
	10	□	□	□	□
	↑	□	□	□	□
1	sortie	est	→ 20	□	□
	↓	□	□	□	□
	30	□	□	□	□
	□	□	□	□	□
	□	□	□	□	□
	□	□	□	□	□
	□	□	□	□	□

Par moment, il vous sera demandé de cocher une case du Plan. Cela signifie que le lieu est sûr et sans danger — la case **1**, l'entrée, est déjà cochée. À d'autres moments, le texte peut vous demander d'y noter « Sortie », indiquant que votre Troupe peut sortir du château par cette case. La case **1**, l'entrée, possède ce mot clé.

Courage, fuyons !

Lorsque vous perdez un Combat, ou faites un match nul, votre Troupe doit fuir la salle dans laquelle elle se trouve. Dans ce cas, vous pouvez vous rendre dans n'importe quel lieu sûr, qui est représenté sur votre Plan par une case cochée.

Il y a cependant une contrainte, votre Troupe peut se rendre à ce nouveau lieu uniquement si toutes les cases entre votre case de défaite et le nouveau lieu désiré sont cochées. S'il n'y a aucune possibilité, vous devez fuir dans un lieu adjacent, que vous avez déjà visité.

*Un exemple (chiffres et rencontres fictives). Disons que votre Troupe est partie au nord de l'entrée, à la section **20**. Votre Troupe perd le Combat, mais vous utilisez la capacité Implacable d'Elois pour avancer. Cela vous permet de continuer à la section **21**. Là, un nouveau Combat, que vous remportez. Le texte vous indique de cocher la case, puis vous partez à la section **22**.*

10 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1 sortie <input checked="" type="checkbox"/>	20 <input type="checkbox"/>	21 <input checked="" type="checkbox"/>
30 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 <input type="checkbox"/>

*Une nouvelle fois, un Combat que vous perdez. Cette fois-ci, vous n'utilisez pas la capacité d'Elois, et vous fuyez. Décidant de prendre une nouvelle approche, vous choisissez de fuir à l'entrée, à la section **1**. Malheureusement, en regardant votre plan, si la case **21** est bien cochée, la case **20** ne l'est pas. Vous êtes obligés de vous rendre à la*

section **21**. À partir de là, vous pourrez choisir, entre, retenter votre chance au **22**, ou de libérer le passage au **20**.

Replie :

À tout moment, vous pouvez sortir du château de Carac pour vous rendre au village de l'Oasis Dorée (décrit plus bas).

Pour se faire, il doit y avoir un passage sûr entre le lieu où se trouve votre Troupe et une case possédant le mot clé « Sortie ».

Attention, si votre Troupe se replie alors que l'un de vos Mercenaire possède l'effet **Immobilisé**, alors celui-ci est définitivement perdu.

Déguerpir :

Si tous vos Mercenaires possèdent l'effet **Blessé**, alors vous êtes obligés de déguerpir du château de Carac.

Dans ce cas, consultez immédiatement le village de l'Oasis Dorée. Là, vous pourrez soigner vos Mercenaires et visiter d'autres endroits du village.

Ensuite, effacez toutes les cases cochées sur votre Plan, sauf celles possédant le mot clé « Sortie », tous les Monstres sont de nouveaux présents. De plus les Mercenaires possédant l'effet **Immobilisé** sont définitivement perdus.

Le village de l'Oasis Dorée :

À quelques kilomètres du château de Carac se trouve l'Oasis Dorée, un havre de paix dans le désert de Brenne. À l'intérieur, vos Mercenaires peuvent visiter certains lieux, sans aucune limite.

Lorsque vous quittez le village pour vous rendre au château de Carac, vous pouvez utiliser le Monolithe de téléportation, ou bien vous rendre à une « Sortie » indiquée sur votre plan.

La taverne :

Dans ce charmant abri de toiles, vous pouvez recruter de nouveaux Mercenaires. Vous avez le choix entre les 8 présenté en

Annexe, tant qu'ils n'ont pas encore été recrutés, à l'exception de Hugo le Bleu qui peut être recruté plusieurs fois.

L'autel de Brenna :

Brenna est la déesse du désert. Vous pouvez consulter sa prêtresse pour retirer l'effet **Maudit** d'un Mercenaire, cela ne vous coûtera que 10 pièces d'or.

Elle peut également ressusciter un Mercenaire. Pour 100 pièces d'or, vous pouvez de nouveau recruter un Mercenaire qui a été définitivement perdu.

Le Marchand :

Le meilleur marchand du village vend des objets de très bonnes qualités. Dans l'Annexe, vous trouverez un tableau listant ses objets que vous pourrez acheter avec votre or.

Au fur et à mesure de votre exploration, vous pourrez trouver de nouveaux objets qui viendront compléter la liste du Marchand.

Le marché :

Ici, vous pouvez vendre vos objets.

Pour savoir combien vous en tirez, regardez le coût des objets chez le Marchand. Divisez par 2 ce prix, puis ajoutez 1 pièce d'or par point de Compétence de l'ensemble de vos Mercenaires (pas seulement ceux composant votre Troupe. Pour rappel, les Mercenaires souffrants de certains effets, comme **Blessé**, ne comptent pas dans le calcul).

Le résultat donne le nombre de pièces d'or que vous récoltez. Attention, cette somme ne peut être supérieure au coût de l'objet vendu.

*Exemple : Vos Mercenaires possèdent une valeur totale de 5 en Compétence. Vous décidez de vendre une **Dague** et un **Sabre** au marché. D'après la table du Marchand, ils valent respectivement 50 et 100 pièces d'or. Vous les vendez donc à 30 ($50 / 2 + 1 \times 5$) et 55 ($100 / 2 + 1 \times 5$), récoltant ainsi 85 pièces d'or.*

Le bivouac :

Le lieu de repos de vos Mercenaires. C'est à partir d'ici que vous composez votre Troupe, limitée à 4 Mercenaires, les autres se reposant ici.

L'hospice :

Des Sœurs de l'Eau peuvent soigner vos Mercenaires possédant un effet néfaste, comme **Blessé**. Cela coûte 25 pièces d'or par effet à supprimer.

Le monolithe de téléportation :

Au centre du village de l'Oasis Dorée se trouve un monolithe haut de cinq mètres et large d'un. Extrêmement rares, ils sont les vestiges d'une ancienne époque et possèdent de terribles pouvoirs.

Protégés par les Gardiens du Fléau, votre Troupe peut s'offrir leurs services pour se téléporter dans n'importe quelle case connue sur votre Plan, cochée ou non. Dans ce cas, payez 200 pièces d'or et rendez-vous au numéro indiqué sur votre Plan.

La hutte du vieux sage :

Un peu à l'extrémité, au calme et à l'abri du sable, le vieux sage du village a construit sa hutte il y a de nombreuses années, plus d'un siècle selon les Sœurs de l'eau.

Le vieux sage connaît les langues anciennes et peut traduire les tablettes que vous pourriez découvrir. Mais sa sagesse a un prix, il vous en demande 25 pièces d'or par tablette.

Les mercenaires

Elois, la spadassine

Coût : 200

Attaque : 2

Compétence : 0

Inventaire : Main 3 (un emplacement est réservé aux Protections), Parchemin 1, Clé 1.

Entraînement : Elois est une grande combattante émérite, elle vous permet de relancer les 1 à chaque fois, lors des Combats et des Épreuves.

Implacable : sa fougue rend inarrêtable la spadassine. Lorsque vous perdez un Combat ou s'il y a un match nul, vous en subissez les conséquences, mais vous pouvez vous rendre à un choix comme si vous aviez vaincu le Monstre (dans ce cas là, vous ne gagnez pas les éventuels trésors)

Ethis, la prophétesse

Coût : 200

Attaque : 0

Compétence : 1

Inventaire : Main 2 (un emplacement est réservé aux Outils), Parchemin 4, Clé 1.

Divination : Ethis tire de sa magie de précieux conseils. Vous pouvez utiliser un Parchemin de son Inventaire pour gagner un bonus de +2 en Attaque ou +1 en Compétence. Celui-ci est perdu.

Destinée : la prophétesse a un destin à accomplir. En utilisant un Parchemin, si un choix ne vous convient pas après sa lecture, vous pouvez revenir à la section précédente pour en changer (il est conseillé de noter les sections, pour les retrouver). Le Parchemin est perdu.

Ganeus, le magicien

Coût : 200

Attaque : 0

Compétence : 0

Inventaire : Main 0, Parchemin 8, Clé 1.

Arcaniste : les études de la magie prédisposent Ganeus à l'utilisation des Parchemins. Sauf exception, quand il utilise un Parchemin, celui-ci n'est pas perdu.

Boule de feu : le sort préféré du magicien. En utilisant un Parchemin, il gagne un bonus de +5 à l'Attaque. Il ne peut utiliser qu'un seul Parchemin lors d'un Combat et celui-ci est perdu.

Hilia, la voleuse

Coût : 200

Attaque : 1

Compétence : 2

Inventaire : Main 3 (deux emplacements sont réservés aux Outils), Parchemin 2, Clé 2.

Attaque sournoise : Hilia aime attaquer dans les ombres. Considérez un Combat gagné lorsque vous faites un match nul.

Déplacement silencieux : la voleuse est passée maître dans la dissimulation. Vous pouvez ignorer un Combat, dans ce cas, considérez-le comme un match nul.

Hugo, le bleu

Coût : 0

Attaque : 0

Compétence : 0

Inventaire : Main 2 (un emplacement est réservé aux Protections), Parchemin 0, Clé 1.

Chance du débutant : Hugo est un débutant, mais il compte bien sur sa chance pour réussir. Quand un Mercenaire subit un effet néfaste, comme le fait d'être **Blessé**, Hugo subit cet effet à sa place.

Mentor : son surnom, le bleu, vient de son mentor. Tant que le bleu n'est pas **Blessé**, la Troupe ne peut relancer aucun de ses dés.

Nous sommes légion : le bleu peut être recruté plusieurs fois, et il peut y en avoir plusieurs dans la Troupe.

Martha, la cuisinière

Coût : 50

Attaque : 0

Compétence : 0

Inventaire : Main 2 (un emplacement est réservé aux Outils), Parchemin 1, Clé 1.

Tarte à la crème : Martha est connue dans tout le royaume pour ses tartes. Lors d'un Combat, vous relancez à chaque fois les 6 ; lors d'une Épreuve, vous relancez à chaque fois les 1.

Péché mignon : même les monstres les plus féroces tombent sous le charme dodu de la cuisinière. Considérez que Martha possède toujours une Protection minimum de 6.

Rainer, le guerrier

Coût : 200

Attaque : 2

Compétence : 0

Inventaire : Main 4 (un emplacement est réservé aux Protections), Parchemin 0, Clé 1.

Enchaînement d'attaques : vif comme l'éclair, Rainer foudroie ses ennemis ! Lors d'un Combat, vous pouvez relancer une fois les 2D6.

Résistance : le guerrier ne privilégie pas seulement l'attaque, mais aussi la défense. Lorsque vous lancez un dé pour connaître l'effet d'une Protection, ajoutez 1 au dé.

Rengos, l'assassin

Coût : 200

Attaque : 1

Compétence : 1

Inventaire : Main 3 (un emplacement est réservé aux Outils, un autre aux Protections), Parchemin 2, Clé 1.

Martyr : Rengos n'a jamais su inspirer la confiance. Lors d'un Combat ou une Épreuve, vous pouvez **Blessé** un Mercenaire autre que Rengos. Dans ce cas, le Combat ou l'Épreuve sont automatiquement gagnés. Cette capacité peut être utilisée après avoir lancé les dés.

Échange de bons procédés : l'assassin a toujours eu une bonne étoile qui veille sur lui. Lorsque Rengos subit un effet néfaste, choisissez un autre Mercenaire. Celui-ci subit cet effet néfaste à sa place. Cela comprend l'effet **Blessé**.

Exemple :

La Troupe est composée d'Elois, Ganeus, Martha et Rengos l'assassin. Elois possède un **Sabre** (+2 à l'Attaque) ; Ganeus détient deux **Parchemins Projectile** (+1 à l'Attaque) ; Martha a une **Dague** (+1 à l'Attaque) ; Rengos possède également une **Dague**.

La Troupe rencontre deux Araignées géantes, le Combat débute.

Vous lancez les dés, le résultat donne 1 et 4. Elois possède la capacité Entraînement, ce qui vous permet de relancer les 1, ce qui donne 6. Malheureusement, Martha possède la capacité Tarte à la crème, vous obligeant à relancer le 6, qui donne 3. Le total est de 7 (4+3).

L'Attaque de la Troupe est de 3 : Elois 2, Rengos 1.

Les Inventaires offrent 4 points : 1 épées : 2 ; 2 dagues : 2 x 1.

Les dés ont fait 7.

La valeur totale de votre Attaque est 14.

Les Araignées géantes possèdent une Attaque de 15. Le Combat est perdu. Cependant, l'Inventaire de Ganeus dispose de Parchemins. Avec un Parchemin, vous augmentez la valeur totale de 1, soit 15, ce qui permettrait un match nul. En utilisant le deuxième Parchemin, votre Troupe gagne le Combat. En plus, comme le magicien possède la capacité Arcaniste, vous ne perdez pas ses Parchemins.

L'ombre de Carac

Après des jours à chevaucher dans le désert de Brenne, sous une chaleur brûlante, vous faites halte au village de l'Oasis Dorée. D'après vos renseignements, l'antique château de Carac n'est plus qu'à une demi-journée d'ici. Aussi, vous décidez de prendre une bonne nuit de repos avant de partir à l'aube rejoindre le château.

Quand le soleil est haut, vous apercevez enfin l'antique château de Carac à moitié enseveli sous le sable. Vos montures sont fatiguées et assoiffées. Pourtant, elles devront faire un dernier effort avant de se reposer dans l'ombre des remparts fissurés par les batailles, dévorés par le sable et rongés par le temps.

Les chevaux, libérés de votre poids, se mettent à l'aise pour un repos mérité. L'entrée du château de Carac se dessine au milieu, l'un de vous tente déjà d'ouvrir la grande porte en bois, renforcée par des plaques de métal, lustrée par le sable. Malheureusement, ce même sable l'empêche d'ouvrir le battant.

— Trop de sable, tu perds ton temps, dit un autre mercenaire. Va falloir déblayer tout ça.

— Ouais, v'nez me donner un coup de main, j'ai hâte d'en finir avec ce dragon !

Un troisième ajoute en regardant par l'ouverture de la porte et les trous parsemant son bois.

— j'me demande où peut bien être ce dragon ? À moins d'être minuscule, on devrait le voir dans ce tas de ruines.

— Certainement caché dans les catacombes, reprend le premier mercenaire, à roupiller tranquillement avant qu'on lui botte les fesses !

À quatre, vous expulsez suffisamment de sable pour entre-ouvrir la grande porte et vous glisser à l'intérieur. De l'autre côté, la ruine est encore plus présente, aucun toit pour se protéger du soleil, aucun mur suffisamment haut pour offrir de l'ombre. Vous faites rapidement le tour du château délabré pour constater qu'aucun dragon ne se cache ici.

— Par là ! lance l'un d'entre vous.

Vous vous rassemblez rapidement autour du mercenaire qui pointe du doigt une ouverture, celle-ci est béante entre quatre murs à moitiés effondrés. Large de deux mètres, du sable s'y engouffre par moment, poussé par un vent discret. Malgré la chaleur, vous ne pouvez empêcher un frissonnement vous parcourir, une sueur froide ruisselant dans votre dos. Vous regardant avec un sourire de satisfaction, comme pour dissimuler votre peur sous une lueur de joie, vous sautez dans le trou. Le sable vous permet d'atterrir sans encombre dans la fosse, un simple mètre vous séparant de la surface, mais vous devez vous allonger pour continuer encore plus loin dans les profondeurs.

Rapidement, le sable disparaît peu à peu pour laisser apparaître des dalles de pierre. Le couloir, large et haut de trois mètres, devient droit, la descente est terminée. Vous allumez des torches, écartant les ténèbres. L'endroit, malgré son silence, est oppressant.

— Finissons-en, dit le mercenaire qui ouvre la marche.

Rendez-vous au **1**.

01

Le couloir continue tout droit. Vos torches laissent se dessiner dans l'obscurité des toiles d'araignées, de la poussière et par moment des crottes de rats. Seules résonnent sur les dalles vos bottes, entrecoupées par quelques cliquetis de vos équipements, le grincement du cuir et vos lourdes respirations pleines d'appréhensions face à cet inconnu devant vous. L'un d'entre vous ose rompre le silence.

— Y a pas un rat ici, rien qu'eux merdes. Vous parlez d'un dragon !

— Tant qu'on a notre or, j'veux bien me contenter d'un rat, lui répond un autre mercenaire.

Le silence retombe et au bout de quelques minutes, le couloir se divise en un croisement, avec au milieu, une statue brisée dont seules les jambes demeurent debout, le reste étant dispersé au sol.

— Magnifique, un labyrinthe ! recommence le premier mercenaire avec une teinte de tristesse dans la voix.

— Ferme-la, murmure un autre, j'entends quelque chose.

En effet, à y prêter l'oreille, vous entendez un bruit sourd résonner, suivi de petits couinements à peine audibles. Vous cherchez bien l'origine, de gauche à droite. Ce qui est sûr, c'est qu'à votre gauche, à l'ouest, tout est silencieux, mais vous distinguez une croix faite à la craie, pour indiquer le chemin, ou avertir d'un danger invisible. Le couloir au nord donne sur une pièce dans laquelle il vous semble apercevoir une faible lueur, qui peine à chasser l'obscurité. Cependant, vous y distinguez une masse au milieu, de forme pyramidale. Enfin, à l'est, peut-être l'origine des couinements, mais l'écho a déjà laissé sa place au doute et à votre imagination.

— Des rats, c'est bien c'que j'disais !

Un autre mercenaire qui s'était approché de la statue ajoute :

— Il y a une gravure en dessous des jambes, je n'arrive pas à lire, c'est pas dans notre langue. (*Si Ethis, ou Ganeus, font partis de votre Troupe, consultez la [Table des savoirs](#)*).

— Bon, par où on va ? demande l'un d'entre vous en tentant d'éclaircir les couloirs avec sa torche.

— On fait ça vite, on prend chacun un couloir, lui répond le premier.

— T'as pas la bosse des maths, on est quatre, il y a trois couloirs, commente un troisième. L'un de nous va pas revenir en arrière.

— Et puis, il vaut mieux rester ensemble, reprend le deuxième. On nous a envoyés pour un dragon, pas pour des rats, et je doute qu'il n'y ait que des rats dans ces catacombes.

— Ok, on tire à pile ou face alors ?

Devant l'absurdité de votre compagnon d'armes, quel couloir souhaitez-vous prendre ?

Celui à l'ouest, où sévit la marque du silence, rendez-vous au [10](#).

Celui au nord, pour vous rendre vers la lueur, rendez-vous au [20](#).

Celui à l'est, vers les hypothétiques couinements, allez au [30](#).

Ou bien quitter définitivement les catacombes du château de Carac et vous rendre au [50](#).

02

Ne notez pas cette section sur votre Plan, mais cochez la case 13.

Le calme revient dans la chapelle après ce terrible combat contre les squelettes.

— Encore et toujours des squelettes, lance un mercenaire. Ça en devient lassant.

— Et toujours aucune trace du dragon, lui répond un autre.

— Je me demande s'il existe vraiment !

— En tout cas, maintenant, on sait qui s’amuse à tracer des croix partout ! commente un mercenaire fouillant les cadavres des nomades, révélant une grosse craie.

Sortant un parchemin d’une besace, il continue :

— ceux-là étaient venus pour vendre un... ballon,. « Rendez-vous au Château de Karak, et tu en aures pour II fois votre or contre le ballon. »

— C’est quoi ce délire de ballon ?

— Sans doute un code.

— Bizarre l’écriture, le style n’est pas du coin, et il y a des fautes, reprend le lecteur.

— Fais voir ? Ah oui, Carac, c’est pas avec un C ?

— Ben si...

Notez le code Négociation, puis effectuez une Épreuve de difficulté 10. En cas de réussite, consultez la [Table des savoirs](#).

Si un Mercenaire possède l’effet Corrompu, consultez la Table des savoirs au [62](#).

Pour le reste, vous fouillez la chapelle. Celle-ci est couverte de fresques représentant Niserie. Au mur nord, l’histoire semble positive. Elle apporte des soins et de bonnes récoltes. En outre, la prospérité du royaume. Au mur sud par contre, l’histoire est négative, elle est porteuse de maladies et de sécheresse dans le royaume. Sur le mur est, des fresques parlant des autres dieux continuent pour former un passage, mais celui-ci s’est effondré, de lourds blocs de pierre empêchent d’aller plus loin. Enfin, l’autel en pierre ressemble à une table de sacrifice, au vu des anneaux fixés dessus et de traces rouges invulnérables au passage du temps.

Hormis ce décorum, vous récupérez des bijoux d’une valeur de 100 pièces d’or, deux **Dagues**, trois **Sabres**, une **Armure de cuir**, deux **Bouclier**, un **Marteau**, une **Pelle**, une **Hache** et une **Corde**. Dans un étui à parchemin, vous trouvez également un **Parchemin Éclair** et **Portail**. (Vous pouvez les noter dans votre Inventaire. Le **Marteau** est un Outil qui offre +1 en Attaque et +1 en Compétence.

*La **Pelle** est un Outil qui offre +2 en Compétence. La **Hache** est une arme qui donne +2 en Attaque et +1 en Compétence. Notez-les chez le Marchand, vous pouvez désormais les acheter pour 75, 60 et 150 pièces d'or respectivement. Le **Parchemin Éclair** offre +2 à l'Attaque et vaut 40 pièces d'or. Si Hilia est dans votre troupe, elle trouve également 25 pièces d'or).*

La chapelle offre peu de sorties, celle par laquelle vous êtes entrés, et une autre à l'est qui est complètement bouchée suite à un effondrement. Aussi, vous ne pouvez que repartir vers l'ouest, en vous rendant au [21](#).

03

Des pattes, des oreilles et des viscères de rats jonchent le sol. Alors que d'autres rongeurs disparaissent dans les trous, vous essayez tant bien que mal vos armes.

- Fichus rats ! s'exclame un mercenaire.
- Voilà qu'ils détalent comme des lapins ! ajoute un deuxième.
- Tu veux dire « comme des rats », le reprends le premier.
- Au moins, l'autel n'est pas trop abîmé, observe un troisième.
- C'est vrai que les rats sont connus pour piller les chapelles, se moque le premier.

Si vous avez déjà vaincu la reine des squelettes, rendez-vous immédiatement au [44](#). Sinon, continuez votre lecture.

— Tr...

Le mercenaire n'a pas le temps de finir son mot, qu'il recule face à la menace qui s'avance en faisant résonner ses bottes sur les dalles. Vous apercevez un squelette portant une armure aux allures féminines, elle tient à la main un sabre magique qui illumine son passage d'un éclat radiant, faisant courir les ombres sur les murs. Sur sa tête, une couronne de laurier en or. Mais ce qui vous fait reculer

d'un demi-pas, c'est la lueur cramoisie qui se dégage de ses orbites vides et de sa mâchoire, donnant des effets de flammes surnaturelles.

— C'est quoi ce bordel ! hurle un mercenaire. Depuis quand ils sortent de leurs pièges !

Personne n'a le temps de lui répondre, que votre assillante s'élançe sur vous.

*Si Ganeus le magicien est dans votre Troupe, il désenchante le sabre magique : baissez la valeur d'Attaque de la Reine des squelettes de 3. Si Ethis la prophétesse est dans votre Troupe, elle prie pour conjurer le mal : baissez la valeur d'Attaque de la Reine de 3. Si votre Troupe possède le **Pendentif ou l'Amulette d'ambre**, ajoutez 6 à la valeur d'Attaque de la Reine ; elle est manifestement très en colère en l'apercevant.*

Reine des squelettes : Attaque 19.

Mort-vivant, Immunisé à la magie

Si vous gagnez le Combat, rendez-vous au [44](#).

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

04

Si la case est cochée, commencez votre lecture après le symbole ✨. Sinon, continuez votre lecture.

Vos pas vous mènent dans un corridor, assez long. Une fresque sur le mur est relate une procession religieuse, une sorte de rite funéraire, un enterrement ou plutôt une élévation spirituelle. Cette partie est très endommagée. Par endroit, le mur est fissuré et à d'autres, il est même effondré à la suite d'une crevasse qui s'étend du nord au sud, allant jusqu'à cinquante centimètres de largeur.

— C'est de pire en pire, se plaint un mercenaire, c'est plus des catacombes, c'est de véritables égouts !

— Même des égouts ont une meilleure odeur ! ajoute un autre.
— Ça vaut bien une prime tout ça !
— Pour sûr, on risque déjà not' peaux, mais c'est qu'on a une réputation aussi !

— Bon, il va falloir faire attention, le sol m'a l'air bien endommagé ici, montre l'un d'entre vous en désignant un croisement.

— Manquerait plus qu'le sol s'effondre, et qu'on tombe dans l'crevasse.

Vous pouvez faire demi-tour, en considérant cela comme une fuite, ou continuer. Dans ce cas, effectuez une Épreuve difficulté 10. en cas d'échec, consultez la [Table des savoirs](#). En cas de réussite, vous pouvez prendre l'une des sorties, ci-dessous, ou regarder une crevasse, en consultant la Table des savoirs au numéro [41](#).



À l'ouest, votre torche illumine à peine une salle remplie de gravats. Au nord, vous découvrez une croix faite à la craie. À cet endroit, la puanteur est un peu moins présente et la salle semble vide, mais une ombre mouvante contredit votre première impression. Au sud, si la crevasse s'arrête, la puanteur y est encore présente. Comme au nord, il vous semble voir des ombres se déplacer, à moins que cela ne soit l'odeur qui perturbe votre esprit.

Allez-vous :

À l'ouest, vers l'unique salle qui ne sente pas mauvais, allez au [11](#).

Au nord, où ça sent un peu, rendez-vous au [21](#).

Au sud, où ça sent quand même beaucoup, rendez-vous au [49](#).

05

Si vous venez de remporter le combat contre les Squelettes, lisez ce qui suit. Sinon, commencez votre lecture après les symboles ✨.

Une nouvelle fois, vous voilà entourés d'os, mais des cadavres au sang depuis longtemps coagulé terminent le décor morbide. Ces squelettes étaient vêtus de vêtements couleur sable, en haillons. Les rares motifs que vous y discernez sont antiques, d'un autre âge.

Rapidement, vous les fouillez pour découvrir une **Dague** (*que vous pouvez mettre dans votre Inventaire*) et une **Clé en bronze** attachée autour du cou d'un squelette. Malheureusement, le reste a peu de valeur ou d'utilité.

Par contre, vos yeux s'attardent sur les râteliers posés contre les murs de la pièce, qui s'apparente à une salle de garde. Un assortiment d'armes y sont rangées. Si la très grande majorité est inutilisable, vous dénicher trois **Sabres**, deux **Dagues**, une **Armure de cuir** et deux **Boucliers**.

Content de votre butin, vous examinez à présent les cadavres :

— Des nomades du désert d'après c'qui reste de leurs habits, commente un mercenaire. Les mêmes qu'on a déjà vu, on dirait.

— Oui, lui répond un autre mercenaire, et dans un sale état.

— Et toujours pas la trace d'un dragon ! fulmine-t-il.

— Non, déplore-t-il. Au moins maintenant, on est équipé.

— Tient, ils n'ont pas pris leurs bourses, termine un troisième mercenaire.

En effet, dans leurs vêtements, vous découvrez leurs bourses contenant 50 pièces d'or.



La torche à la main, vous la passez à chaque sortie de la salle de garde pour voir ce qui vous attend au-delà. Au nord, l'odeur de rat se fait plus présente, d'ailleurs vous en voyez se faufiler sous une chaise. À l'est, un couloir s'enfonce dans les ténèbres, jusqu'à former un coude en direction du nord.

Allez-vous :

Au nord, en direction de la puanteur des rats, rendez-vous au [14](#).

À l'est, vers le couloir ténébreux, rendez-vous au [45](#).

06

Votre troupe entre dans ce qui ressemble à une bibliothèque, perforée de trous dans le sol.

Si vous avez déjà vaincu la Reine des squelettes, ou si la case 6 sur votre Plan est cochée, rendez-vous immédiatement au 46. Sinon, lisez ce qui suit.

À peine avez-vous posé le pied dans la salle qu'un squelette sort de l'ombre. Ce squelette est différent de ceux que vous avez déjà rencontrés. D'une part, parce qu'il semble hésiter entre venir vers vous, ou aller — ou fuir, ou alerter — dans la pièce à l'ouest. D'autres parts, et le plus important, celui-ci possède une armure aux formes féminines, un sabre à la main, une couronne de laurier en or sur la tête et son crâne émet une lueur cramoisie qui s'intensifie au fur et à mesure où elle s'approche de vous.

— j'vais en faire mon affaire, dit l'un d'entre vous. Allez, vient ma mignonne.

— Fait gaffe, c'est un sabre magique qu'elle tient à la main ! l'averti un autre.

Comme pour répondre à son avertissement, le sabre de la reine s'illumine d'une lueur radieuse, illuminant encore plus la bibliothèque. Vous constatez alors que celle-ci est remplie de gravats, des dalles ayant été déchaussées pour former des trous. Cette fois-ci, la mort-vivante semble avoir fait son choix et se dirige vers vous.

Le combat s'engage.

Effectuez une Épreuve difficulté 8, en cas d'échec, retirez 2 à votre valeur d'Attaque, à cause des trous et des gravats. Si vous réussissez et si Ganeus le magicien est dans votre Troupe, il désenchante le sabre magique : baissez la valeur d'Attaque de la Reine des squelettes de 2. Si vous réussissez et si Ethis la prophétesse est dans votre Troupe, elle prie pour conjurer le mal : baissez la valeur d'Attaque de la reine de 2. Si votre Troupe possède

le **Pendentif** ou **l'Amulette d'ambre**, ajoutez 4 à la valeur d'Attaque de la Reine ; elle est manifestement très en colère en l'apercevant.

Reine des squelettes : attaque 19.

Mort-vivant, Immunisé à la magie

Si vous gagnez le Combat, cochez la case 6 sur votre Plan, puis rendez-vous au **46**.

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

07

Ne notez pas cette section sur votre Plan.

Alors que vous réfléchissez, ou hésitez, à ce que vous allez faire, soudain, vous apercevez une Momie franchir le rideau de flammes noires d'un pas vif. Ses yeux illuminent d'une lueur cramoisie. Tout son corps est recouvert de bandelettes blanches, jaunies par le temps, et noires d'un liquide visqueux. Dessus sont peints des symboles religieux.

— Qui osez ! murmure-t-il d'une voix lugubre.

— Il parle ! s'exclame un mercenaire.

— Vous pensez qu'on peut lui demander où se trouve le dragon ? interroge un autre.

Aucun n'a le temps de répondre que déjà, la Momie s'élance sur vous.

*Si votre Troupe possède le **Pendentif d'ambre**, ajoutez 4 à la valeur d'Attaque de la Momie ; il est manifestement très en colère en l'apercevant.*

*Si un de vos Mercenaires possède l'effet **Corrompu**, ajoutez 2 à votre valeur d'Attaque, il se bat comme s'il était possédé par le Fléau.*

Momie : attaque 18.

Mort-vivant

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

Si vous remportez le combat, la Momie s'effondre, les bandelettes s'affalant sur le sol, du liquide noir, s'écoulant comme s'il en était rempli.

*Choisissez un Mercenaire, celui-ci subit l'effet **Maudit**. Tant qu'il est dans votre Troupe, vous êtes limités à 1 seul dé lors de vos Combats et vos Épreuves, au lieu de 2.*

Si vous étiez occupés avec un coffre, consultez la [Table des savoirs](#). Sinon, rendez-vous au [15](#).

08

Un étroit corridor vous conduit dans une petite salle sans aucune autre sortie. Votre torche chasse sans difficulté les ténèbres qui s'y trouvent révélant du mobilier religieux entretenu, une table bien constituée et des affaires dessus, laissant à penser qu'un érudit y étudiait.

— C'est rudement bien rangé ici, commente un mercenaire.

— Oui, comme quoi, tous les habitants de ces catacombes ne sont pas dénués d'intelligence.

— Tu veux dire qu'ils ont une conscience, et qu'on devrait... parlementer ?

— La bourse ou la non-vie ? lui répond-il en haussant les épaules.

— Des claques oui !

— Regardez sur la table, il y a des documents récents, poursuit un mercenaire qui examine les lieux.

En effet, vous découvrez un parchemin — un peu déchiré, avec quelques traces de sang séché — discutant d'un... ballon. Des nomades auraient trouvé un accord pour vendre un ballon à un

marchand. Vous sentez bien que ce mot ballon n'est qu'un code, sous-entendant un objet très important. D'après la date, le rendez-vous est manqué, la rencontre aurait dû avoir lieu il y a deux semaines, au village de l'Oasis Dorée, votre village étape à une demie-journée.

— La reine Sentie nous a pas conviés il y a deux semaines ? demande un mercenaire.

— Si, justement, lui répond un autre.

— Une sacrée coïncidence ! J'comprends pourquoi ya aucune trace de dragon dans c'fichu château !

— Elle aurait été au courant de ce rendez-vous, et sachant qu'il n'a pas été tenu, elle nous aurait envoyés ici ? J'ai du mal à y croire.

— Qui sait ce qu'il y a dans la tête de ces noblios !

— Sauf que c'est l'armée qui aurait dû être envoyée contre le dragon. On est que la cinquième roue du carrosse.

— Qu'ils disent, oui ! Sûrement un mensonge !

— Bon, raison de plus pour continuer et arrêter les élucubrations, termine un autre mercenaire.

En outre, vous fouillez rapidement la petite salle et découvrez des bijoux d'une valeur de 100 pièces d'or, ainsi que des parchemins, souillés par du sang séché, sur le bureau. Le reste a peu de valeur, simplement les petites affaires des nomades.

*Il y a deux Parchemin, **Protection et Guérison des maladies et des poisons**, qui retire les effets **Maladie et Poison**. Notez-le chez le Marchand, il vaut 15 pièces d'or.*

Effectuez une Épreuve de difficulté 10, si vous réussissez, consultez la [Table des savoirs](#). Si Hilia est dans votre Troupe, l'Épreuve est automatiquement réussie. Si Ethis est dans votre Troupe, consultez également la Table des savoirs au [1](#) et au [44](#).

Comme il ne reste plus que la sortie sud, vous l'empruntez.

Après avoir coché la case 8 et noté le code *Négociation*, rendez-vous au [14](#).

09

Votre torche pénètre dans la salle, mais les ténèbres résistent à ses assauts, la lumière fluctuant par endroit, comme repoussée, si bien que vous ne voyez qu'à quelques mètres. L'atmosphère est poisseuse et son odeur, d'un mélange de putréfaction et d'acide, est encore prenante, vous donnant presque la nausée. Vous prenez garde en marchant, car le sol est glissant, comme huilé.

*Si la case 9 sur votre Plan est cochée, rendez-vous immédiatement au **22**. Si vous avez déjà vaincu Mort, rendez-vous immédiatement au **22**. Sinon, lisez ce qui suit.*

Il vous semble alors entendre un gémissement, lourd et continu, devant vous. Vous approchant prudemment, vous peinez à distinguer un gros trou béant dans le sol. Les ténèbres vous interdisent de voir quoi que ce soit d'autre, même l'entrée par laquelle vous êtes venus.

— Si l'but, c'est d'nous faire peur, c'est réussi ! murmure l'un des mercenaires.

— Ça annonce rien de bon, il y a quoi dans ce puits ? demande un autre.

— J'pense qu'un repli stratégique serait de bon aloi, lui réponds le premier.

Un semblant de main sort du puits, s'agrippant à la paroi pour en sortir. Une tête cadavérique s'en élève, les cheveux ruisselant d'une substance visqueuse. Ses cavités oculaires sont vides, mais des larmes noires en sortent.

Vous êtes comme tétanisés, vos jambes flageolent, la logique voudrait que vous couriez sur cette monstruosité pour la pousser dans le puits, mais rien n'y fait, le spectacle de sa sortie vous hypnotise de peur. Par chance, votre expérience de mercenaire est toujours présente, la peur ne vous empêchera pas de vous défendre.

Si Rengos l'assassin fait partie de votre Troupe, vous pouvez fuir immédiatement, sinon le combat s'engage.

*Un Mercenaire **Corrompu** se bat contre la Troupe, il ne compte pas dans votre valeur d'Attaque et la valeur d'Attaque de Mort augmente de 2 par Mercenaire **Corrompu**.*

Mort : Attaque 25.

Mort-vivant

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [22](#).

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez ; cependant, un Mercenaire **Corrompu** reste ici et reçoit l'effet **Immobilisé**.

10

Devant vous, le couloir se poursuit et vous vous arrêtez lorsque la flamme de votre torche illumine les restes d'un corps calciné, grouillant de minuscules araignées semblables à des mygales, au lieu même d'un embranchement. Un peu plus loin, des ossements éparpillés, un crâne, une main, un tibia.

— Qu'est-ce qui s'est passé ici ? dit l'un d'entre vous.

— On dirait que quelqu'un a cassé sa pipe, lui répond un autre en montrant une pipe cassée au milieu des cendres. (*Si Ganeus, Elois ou Rengos, font partis de votre Troupe, consultez la [Table des savoirs](#)*).

Un troisième qui inspecte les murs, du regard, puis de la main, ajoute :

— Il n'y a pas l'air d'y avoir de pièges, ni âme qui vive.

Un autre qui analyse les ossements poursuit :

— Ils ont été brisés par des armes, certains sont même brûlés, dit-il en lançant un morceau de mâchoire dans les cendres. Bon, continuons.

— C'est sûr, pas d'rat !

Un peu rassurée, la troupe examine les embranchements. À l'est, vous distinguez la faible luminosité de l'entrée. Au nord, le couloir continue en direction d'une salle dont une forte odeur viciée s'en

dégage. Le seuil est marqué d'une croix faite d'un bout de bois brûlé, il est bloqué par des toiles d'araignée formant un voile déchiré par endroit. Enfin, à l'ouest, une croix faite à la craie marque le mur, indiquant un couloir qui continue dans l'obscurité jusqu'à former un coude en direction du nord.

— J'sais pas pour vous, mais le nord ne m'inspire pas, annonce l'un d'entre vous.

— Me dis pas que t'as peur des araignées, glousse un autre.

— Autant les rats, pas de soucis, mais les araignées, c'est pas mon truc. Un coup, j'en ai eu une qu'est entrée dans ma bouche, que je dormais. Ça m'a réveillé, et d'un coup, elle m'a piqué la langue ! J'ai pu parlé pendant des semaines !

— On a trouvé le remède alors ! poursuit le deuxième en regardant les autres avec un œil rieur.

— On suit la marque blanche du coup ? répond-il embarrassé.

Après un petit rire entendu, vous observez la croix blanche et la croix noire.

Après avoir coché la case sur le Plan, choisissez votre route.

À l'ouest, dans le couloir qui forme un coude, rendez-vous au [23](#).

Au nord, vers les toiles d'araignées, rendez-vous au [16](#).

À l'est, en direction de l'entrée, rendez-vous au [01](#).

11

Si les cases 24 ou 11 sont cochées, commencez votre lecture à partir du symbole ✂. Sinon, continuez votre lecture.

Vous arrivez dans une pièce à l'air un peu plus respirable, visiblement un ancien bureau qui a subi les affres du temps. Ici et là, des débris et des gravats sont éparpillés, le plafond et une partie du mur nord n'ayant pas résisté à quelques tremblements.

Devant le peu de danger qui règne ici, vous vous apprêtez à fouiller la salle lorsque vous entendez des coups marteler contre des planches à l'ouest. Vous regardez, l'arme à la main. Des étagères se

sont effondrées à cet endroit et bloquent des squelettes qui frappent le mobilier pour dégager le passage.

Vous devez prendre rapidement une décision, soit quitter les lieux immédiatement (*comme si vous fuyez*), ou rester pour combattre les cinq squelettes — maintenant que vous avez eu le temps de les compter (*dans ce cas, consultez la [Table des savoirs](#)*).



Allez-vous :

À l'ouest, rendez-vous au **24**.

À l'est, vers le croisement, rendez-vous au **4**.

Si la case 11 est cochée, vous pouvez ouvrir le coffre si ce n'est pas déjà fait, rendez-vous au **36**.

12

Cette section n'est pas à noter sur votre Plan.

Si vous n'avez pas gagné le combat contre les Squelettes, lisez à partir du symbole ✨.

Les squelettes gisent en morceaux autour de vous, leurs os sont complément blancs et la lame de leurs sabres garde les traces de sangs séchés.

— Sûrement le sang de leurs victimes, en déduit l'un des mercenaires.

— Oui, vous avez vu leurs habits ? On dirait des gardes d'un autre âge, souffle un autre mercenaire qui les examine. Et il y a de la substance visqueuse aux jointures, termine-t-il en montrant le coude d'un bras.

— Ceux-là sont déjà plus normaux, poursuit un troisième, des nomades du désert.

— qu'est-ce qu'y foutaient là ?

— Ben, faut croire qu'on n'est pas les seuls à chasser le dragon.

- La reine Sentie aurait envoyé des nomades avant nous ?
- Faut dire qu'ils coûtent pas cher.
- Pas sûr. Un vieux donjon, des vieux trésors. Sans doute l'appât du gain.
- Ben, ça leur à pas gagné.
- Ah, c'est dégoûtant, il y a des araignées qui sortent de leurs bouches !

En continuant la discussion, vous fouillez les lieux, à la recherche de quelques trésors bons à prendre. Cela vous amène à récupérer le seul **Sabre** encore utilisable ; dans le campement, vous dénicher deux **Cordes**, un **Grappin**, une **Pioche**, deux **Pelles** et un étui contenant les **Parchemins Portail** et **Serviteur** (*ajoutez-les dans votre inventaire. La **Pelle** est un Outil qui offre +2 en Compétence. Le **Grappin** est un Outil offrant +1 en Compétence. La **Pioche** est une arme qui donne +1 en Attaque et +2 en Compétence. Notez-les chez le Marchand, elles valent respectivement 60, 25 et 125 pièces d'or*). De plus, vous dénicher 50 pièces d'or dans le bivouac des nomades (si *Hilia* fait partie de la Troupe, doublez le montant. S'il y a également *Ethis* ou *Ganeus* dans votre Troupe, consultez la [Table des savoirs](#)).



La pièce, à moitié salon, à moitié campement, offre quatre sorties.

À l'ouest, le seuil est marqué d'une croix faite à la craie, puis remplacée par de la cendre noire. Manifestement, une sorte de palissade de fortune a été mise pour bloquer l'accès, mais elle n'a pas résisté aux assauts, des coups de lames, ou plutôt de haches, en atteste. De l'autre côté de la palissade, et du seuil, la pièce est éclairée par une faible lueur. Avec l'aide de votre torche, vous discernez les contours de ce qu'il semble être une petite pyramide, avec autour de grosses ombres statiques.

Quand vous passez votre torche au nord, vous distinguez une autre croix blanche sur le seuil. Au-delà, des étagères noircies par

l'obscurité et, sans doute, une grande table au centre. Vous restez cependant attentif, car il vous semble avoir vu une ombre bouger.

À l'est, c'est une croix noire qui marque le seuil d'un minuscule couloir. Celui-ci mène dans une salle propageant une forte odeur viciée s'en dégage. L'entrée est barrée par des toiles d'araignée formant un voile déchiré par endroit.

Enfin, au sud, le couloir s'assombrit, ne vous permettant pas de voir au-delà. Allez-vous ?

À l'ouest, vers la petite pyramide, rendez-vous au [27](#).

Au nord, en direction des étagères, rendez-vous au [6](#).

À l'est, vers les toiles d'araignées, rendez-vous au [16](#).

Au sud, en direction du couloir sombre, rendez-vous au [23](#).

13

Si la case 13 est cochée, commencez votre lecture après le symbole ✂. Sinon, continuez votre lecture.

Au moment où vous entrez dans la chapelle, vous apercevez six squelettes, en rang, debout, face à vous, vêtus d'antiques armures en cuir et armés de sabre. À leurs pieds, vous remarquez les cadavres de deux nomades du désert de Brenne. Sans même avoir le temps de vous concerter, les squelettes se jettent sur vous !

Squelettes : Attaque 18.

Mort-vivant

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez. Si vous gagnez le Combat, rendez-vous au [2](#).



La chapelle offre peu de sorties, celle par laquelle vous êtes entrés, et une autre à l'est, complètement bouchée suite à un effondrement. Aussi, vous ne pouvez que repartir vers l'est, en vous rendant au [21](#).

14

Vos pas vous mènent à ce qui semble être une petite chapelle envahie de rats de grandes tailles. L'odeur y est musquée, presque piquant au nez, et les couinements, presque irritants. D'énormes trous — des terriers pourriez-vous dire — forment un gruyère dans le sol, mais vous n'avez pas le temps de vous en plaindre que des rats de la taille de gros chiens en jaillissent pour vous mordre de leurs dents acérées.

Rats géants : Attaque 12.

Si vous gagnez le Combat, rendez-vous au [3](#).

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

15

Si vous n'avez pas vaincu définitivement la Momie, rendez-vous au [7](#). Si vous l'avez vaincu définitivement, ou à l'instant, cochez cette case sur votre Plan, puis continuez votre lecture.

La pièce, d'une fraîcheur étonnante, n'est qu'un couloir pas bien large. Au nord, et au sud, des rangées de cercueils de pierre sont superposés les uns sur les autres. Vous êtes dans un caveau funéraire royal, aux motifs antiques et d'un autre âge. Magnifiquement ouvragées et taillées, des fresques racontent l'histoire de chaque occupant : un homme plein d'autorité, un autre guerroyant, une troisième entourée d'animaux mythiques. Une femme et ses enfants, une autre donnant la loi, une troisième faisant le lien entre les

mortels et les divinités. Mélangés à tout cela, de nombreux enfants et adolescents.

À l'ouest, un passage mène dans une pièce, vous y sentez l'odeur si caractéristique d'un mélange de putréfaction et d'acide. La flamme de votre torche vous permet de voir, bien que difficilement, des ombres formant un cercle. D'ailleurs, vous entendez des lamentations provenir d'eux. À l'ouest, un rideau de flammes noires — l'origine du froid dans la salle—, vous empêche de voir au-delà.

Si Ganeus est dans votre Troupe, consultez la [Table des savoirs](#).

Si vous souhaitez ouvrir un cercueil de pierre, consultez la Table des savoirs, mais au [33](#).

Si vous souhaitez franchir le rideau de flammes noires, consultez la Table des savoirs au [59](#).

Comme vous êtes dans un cul-de-sac, vous ne pouvez qu'aller à l'ouest, en direction du groupe en lamentation, allez au [42](#).

16

Au fur et à mesure que vous avancez vers la salle, l'air vicié devient de plus en plus prenant, au point que l'un d'entre vous lâche « ça sent la charogne » et qu'un autre lui réponde « pas que... ». Vous distinguez des petites araignées courir le long du plafond en direction du voile de toiles d'araignées qui bloque l'entrée. Maintenant que vous êtes suffisamment près, vous voyez des insectes pris au piège, mais également des rats asséchés de leur sang, et les petites araignées sont accompagnées de grosses mygales.

Si la case 16 sur votre Plan est cochée, rendez-vous immédiatement au [26](#). Sinon, lisez ce qui suit.

Avec un certain dégoût, vous tendez votre torche pour enflammer le voile. Le feu se répand rapidement et s'étend dans toute la pièce

qui vous fait face, vous permettant de distinguer l'horreur qui s'y trouve. De part et d'autre, des cocons à taille humaine tombent au sol, laissant s'éparpiller un amas d'os. À d'autres endroits, ce sont des corps desséchés et démembrés, mais pas des rats, des créatures plus grandes, et humaines pour la plupart.

Rapidement, le feu s'éteint comme il est venu, mais vous avez eu le temps de distinguer des formes gigantesques se glisser dans les recoins de la salle.

— Saletés d'araignées géantes ! hurle le mercenaire arachnophobe. J'veis m'les faire !

Il s'élançe en premier, se dirigeant vers une araignée faisant deux bons mètres de haut. Toute velue, elle ressemble à une mygale, mais ses mandibules sont aussi longues que ses pattes, donnant l'impression de posséder cinq paires de pattes.

Alors qu'il donne son premier coup, une autre mygale géante fait un bon dans sa direction, le renversant. Il ne vous reste plus qu'à aider votre compagnon.

Mygales géantes : Attaque 13.

Si vous gagnez le combat, cochez la case 16 sur le Plan, puis rendez-vous au [26](#).

Si vous perdez, aucun Mercenaire n'est **Blessé**. Cependant, choisissez l'un des cas. Soit ils subissent tous, sauf Rengos, l'effet **Empoisonné**. Ou, un Mercenaire de votre choix subit l'effet **Immobilisé**. Enfin, vous fuyez.

17

Cochez la case 17 sur votre Plan.

Votre torche illumine un long couloir aux dalles légèrement descellées et aux murs fissurés par endroits. Une légère odeur de

putréfaction flotte dans l'air et par moment, il vous semble entendre des cliquetis osseux. Pourtant, rien ne vient perturber votre tranquillité. Aucun décorum ici, il semble que ce couloir servent simplement de jonction, avec au loin, la lueur du jour.

Cependant, après une dizaine de mètres, un pan du mur nord est plus fissuré que les autres, voire même, une partie s'est effondrée. En y regardant de plus près, vous comprenez que ce pan du mur dissimulait un passage secret, mais que les aléas du temps l'ont rendu moins secret (*si Hilia est dans votre Troupe, consultez la [Table des savoirs](#)*).

Vous pouvez décider d'emprunter ce passage secret, en vous rendant au **34**.

Allez en direction de l'ouest, en passant par une tenture magnifiquement brodée, et curieusement intacte. Dans ce cas, rendez-vous au **25**.

Ou, continuer vers la puanteur et la lumière, à l'est, en vous rendant au **41**.

18

Si vous venez de vaincre la Momie, lisez ce qui suit, sinon commencez votre lecture après le symbole ❀.

La Momie s'effondre, les bandelettes s'affalant sur le sol, du liquide noir s'écoulant comme si elle en était remplie (*choisissez un Mercenaire, celui-ci subit l'effet **Maudit**. Tant qu'il est dans votre Troupe, vous êtes limités à 1 seul dé, au lieu de 2, lors de vos Combats et de vos Épreuves*).



Dans ce calme sépulcral règne un froid surnaturel, compte tenu de la température habituelle des catacombes du désert de Brenne.

Vous en devinez rapidement la source, un rideau de flammes noires couvre le mur est. Au milieu du mausolée, vous ne pouvez que contempler un sarcophage, orné de fresques représentant le roi. Sur le socle, sa statue est représentée allongée, tenant entre sa main gauche un sceptre brillant de magie et à sa main droite, un objet manifestement absent. Enfin, pour ajouter la beauté et l'éclat des lieux, des pierres précieuses la décorent.

Comme aucun danger ne se profile, après votre petit moment d'admiration, vous commencez à fouiller les lieux. Vous découvrez des pierres précieuses d'une valeur de 500 pièces d'or (600, si *Hilia est dans votre Troupe*). Pour le reste, il n'y a rien d'autre d'intéressant dans la tombe. En faite, d'après une gravure sur le mur du fond, le roi portait un sceptre et un sabre. Si le sceptre est toujours présent, ce n'est plus le cas du sabre. Par ailleurs, en observant bien sa tête, il aurait dû être couronné de lauriers d'or, lauriers également emportés par une main voleuse. Manifestement, un pillard est passé avant vous...

Si Ganeus est dans votre Troupe, consultez la Table des savoirs au [15](#).

Si Ethis est dans votre Troupe, consultez la Table des savoirs au [60](#).

Si vous souhaitez retirer la plaque du sarcophage, effectuez une Épreuve de difficulté 18. Vos dés font automatiquement 12. Si Elois ou Rainer sont présents dans votre Troupe, vous réussissez automatiquement. En cas de réussite, consultez la [Table des savoirs](#).

Si vous souhaitez prendre le sceptre magique du roi, consultez la Table des savoirs au [30](#).

Si vous souhaitez franchir le rideau de flammes noires, consultez la Table des savoirs au [61](#).

N'oubliez pas que vous pouvez revenir à tout moment dans le mausolée du roi.

Une fois terminée votre exploration du mausolée, il ne vous reste plus qu'à le quitter en vous rendant au [28](#).

19

Votre torche illumine un long corridor sombre, sans odeur particulière, et, qui plus est, silencieux.

Si la case 19 sur votre Plan est cochée, lisez à partir du symbole ✨, sinon continuez votre lecture.

La monotonie s'arrête rapidement quand...

Effectuez une Épreuve difficulté 12. Si Rengos ou Hilia sont dans votre Troupe, l'Épreuve est automatiquement réussie.

Si c'est un échec, décidez l'ordre des Mercenaires (1 à 4 : Elois : 1 ; Hilia : 2 ; etc.), puis lancez 1d6. Le chiffre indique quel Mercenaire est sélectionné ; sur un 5, vous le choisissez ; sur un 6, deux Mercenaires sont sélectionnés : lancez 2d6 pour connaître lesquels, si l'un des dés affiche de nouveau un 6, aucun Mercenaire n'est sélectionné. Dans ce dernier cas, le piège s'est déclenché (et donc déchargé), mais vous êtes parvenus à l'éviter.

*Le Mercenaire sélectionné déclenche le piège, un éclair noir le foudroie de bas en haut. Il subit l'effet **Blessé**.*

Si vous réussissez, vous découvrez un piège posé sur le sol.

Celui-ci vous empêche d'aller plus loin, vous pouvez soit rebrousser chemin, comme si vous fuyez, soit tenter de le désamorcer, mais vous n'aurez le droit qu'à une seule tentative (puisque'il sera déchargé). La difficulté de l'Épreuve est de 12, en cas d'échec, vous choisissez le Mercenaire sélectionné.

En cas de réussite, il est définitivement désamorcé, cochez la case 19 sur votre Plan (notez que vous ne pouvez pas le désamorcer si le piège s'est déclenché, il faudra attendre qu'il se recharge pour le faire).

Une fois le piège déchargé, votre Troupe peut se rendre où bon lui semble.



Après ce petit moment mouvementé, votre torche illumine à l'ouest une grille assez lourde, mais rouillée ; de l'autre côté, vous apercevez des rats courir à l'approche de vos flammes. À l'est, une porte métallique dégoncée, à moitié rouillée et à moitié bosselée, bloque un peu le passage ; de l'autre côté, une puanteur, un mélange de putréfaction et d'acide, vous assaille. La noirceur, et la porte, vous empêche de discerner ce qui s'y trouve, bien qu'il vous semble entendre de léger cliquetis par moment.

Allez-vous :

À l'ouest, vers les rats, rendez-vous au **30**.

À l'est, vers la puanteur, rendez-vous au **32**.

20

Vos pas vous mènent jusqu'à un grand hall éclairé par la lumière du jour, au milieu, une pyramide de sable de deux mètres de hauteur. En regardant le plafond, vous comprenez que celui-ci est percé d'un trou menant vers l'extérieur. Bien que le plafond soit encore haut au sommet de la pyramide, en vous faisant la courte échelle, vous pourriez sortir des catacombes.

*Lancez 2D6, sur un chiffre pair, rendez-vous immédiatement au **33**. Sinon, lisez ce qui suit.*

Soudain, vous apercevez du sable glisser de la pyramide, puis une main squelettique s'en extirper. D'une frayeur grandissante, vous voyez un squelette dans une armure miteuse en sortir, puis deux autres. D'un regard vide, ils bondissent sur vous dans un grincement d'ossement. Il ne vous reste plus qu'à les combattre.

Squelettes : Attaque 16.

Mort-vivant

Si vous gagnez le Combat, rendez-vous au **33**.
Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

21

Vos pas vous mènent dans une pièce circulaire, offrant quatre sorties. Chaque sortie est ornée d'une arche. Au milieu de la pièce, une statue représente un roi dans toute sa splendeur, un sceptre à la main, une couronne de laurier sur la tête. Cet endroit aurait pu être rassurant si les murs n'étaient pas zébrés de fissures, qu'une odeur trop familièrement mauvaise ne sévissait pas et que des cliquetis osseux ne se faisaient pas entendre.

Lancez 2D6, sur un chiffre pair, le bruit s'éloigne. Sur un chiffre impair, le bruit s'approche, vous devez combattre les squelettes qui surgissent des ténèbres.

Squelettes : Attaque 17.

Mort-vivant

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

*Si vous gagnez le Combat, vous récupérez sur eux des bijoux d'une valeur de 50 pièces d'or (75, si Hilia est dans votre Troupe). De plus, l'un d'eux porte une **Clé en or**, que vous notez dans votre Inventaire.*

Que les cliquetis s'éloignent, ou s'approchent. Les lieux résonnent de ces claquements à chaque instant, il y a certainement des squelettes à proximité. Votre torche illumine la salle au mieux, pour ne pas vous faire surprendre, vous révélant différentes plaques commémoratives.

À l'ouest, l'arche est ornée de fleurs du désert en pierre. La pièce qu'elle ouvre diffuse une fumée noire, nauséabonde, dans la salle où

vous êtes. L'arche au nord révèle des armoiries, un lion à six pattes, une créature mythique longtemps disparue. Derrière, un simple couloir pénètre dans l'obscurité. À l'est, l'arche est décorée de symboles religieux, représentant un visage stylisé, d'un côté lumineux, de l'autre, faite d'ombre. Cette arche est par ailleurs marquée d'une croix blanche, à la suite, vous devinez une chapelle dans le noir. Enfin, l'arche au sud est simplement ornée de deux épées croisées et ouvre sur un couloir.

Vous pouvez prendre le temps de lire les plaques, si Ethis est dans votre Troupe, consultez la [Table des savoirs](#).

Allez-vous :

À l'ouest, vers la pièce qui dégage de la fumée nauséabonde, rendez-vous au **48**.

Au nord, en direction du couloir royal, rendez-vous au **28**.

À l'est, vers la chapelle, rendez-vous au **13**.

Au sud, en direction du couloir aux épées, rendez-vous au **4**.

22

Cette section n'est pas à noter sur votre Plan.

Si la case 9 est cochée, lisez à partir du symbole ✂.

Le combat contre le cadavre fut des plus acharnés, celui-ci résistant à vos assauts : même décapitée, la chose continuait à vous attaquer frénétiquement. Mais votre courage et votre détermination ont fini par l'emporter. Alors que sa tête gémit une dernière fois sur le sol, vous la fracassez d'un coup de botte.

— Mais c'était quoi ce machin répugnant ! lance l'un des mercenaires.

— Certainement pas un zombi ! répond un compagnon épuisé.

— Ah ça n...

Le mercenaire ne termine pas sa phrase, il s'effondre, pris par des spasmes qu'il ne peut contrôler. Vous vous rassemblez autour de lui, tentant de lui porter secours, d'une manière ou d'une autre, mais il se raidit, les muscles contractés à leurs paroxysmes.

Soudain, sa main vole vers la gorge d'un mercenaire, l'agrippe et la serre d'une force titanesque. Vous comprenez qu'un nouveau combat doit s'engager.

*Si vous possédez le **Médailon de Niserie**, vous gagnez automatiquement ce nouveau Combat.*

Si un de vos compagnons est déjà possédé par Mort, commencez le Combat en prenant la valeur d'Attaque que vous aviez notée.

*Si un Mercenaire de votre Troupe possède le **Pendentif d'ambre**, il est automatiquement possédé. Si un Mercenaire est **Corrompu**, il est possédé, s'il y en a plusieurs, choisissez lequel. Si aucun ne le détient, ou n'est **Corrompu**, choisissez un Mercenaire de votre Troupe : il est possédé.*

*Rengos ne peut être possédé, s'il détenait le **Pendentif d'ambre**, un autre Mercenaire l'a dans sa poche à ce moment-là (un cadeau qu'il disait !).*

Pour ce nouveau Combat, la valeur d'Attaque de Mort est la valeur d'Attaque du Mercenaire possédé, plus son Inventaire (ses Parchemins ne s'effacent pas), plus 7. Notez le résultat. Si Ethys est présente dans votre Troupe, vous pouvez fuir immédiatement, même si elle est possédée.

*Enfin, un Mercenaire **Corrompu** ne participe pas au Combat, et la valeur d'Attaque de Mort augmente de 2 par Mercenaire **Corrompu**.*

Mort : Attaque x.

Mort-vivant

*Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez ; cependant, un Mercenaire **Corrompu** reste ici et il reçoit l'effet **Immobilisé**.*

Si vous remportez le Combat, vous ne pouvez que fuir. Le Mercenaire possédé et son Inventaire sont définitivement perdus, il ne peut être ressuscité (puisque'il n'est pas mort). Si vous revenez ici, même après avoir fui, vous devrez utiliser la valeur d'Attaque que vous avez notée pour le Combat.

*Pour vaincre Mort, et libérer votre compagnon, vous devez posséder le **Médaille de Niserie**. Dans ce cas, ignorez les Combats avec Mort, même si vous fuyez, puis cochez la case 9 sur votre Plan et lisez ce qui suit :*

Brandissant le **Médaille de Niserie**, vous apercevez l'énergie divine de la vie se diffuser dans la pièce, éblouissant votre compagnon envoûté, qui hurle de douleur ; chassant les ténèbres qui se réfugient dans le puits.

Vous distinguez un esprit malsain être repoussé du corps du mercenaire, sa voix se distord, dans un dernier espoir de survie, mais il est chassé et vaporisé par l'éclat divin. L'intensité commence à diminuer, jusqu'à s'éteindre définitivement. Le calme est revenu, tel un silence de tombe.

Vous reprenez votre souffle, et accourez en direction de votre compagnon évanoui sur le sol. Une sueur éreintante vous submerge, mais il va bien, il reprend peu à peu ses esprits.



La pièce est libérée des ténèbres, votre torche illuminant les environs. D'ailleurs, l'odeur de putréfaction a disparu, comme la moiteur du sol. Malgré cela, du puits s'échappe toujours des émanations corruptrices.

Ne préférant pas vous attarder, vous balayez rapidement les environs pour savoir le chemin à prendre. Au nord, vous sentez l'odeur si caractéristique d'un mélange de putréfaction et d'acide. La flamme de votre torche vous permet de voir, bien que difficilement, des ombres disposées en cercle. Par ailleurs, vous entendez des lamentations provenir d'eux. À l'est, l'entrée est obstruée de gravats à

mi-hauteur. De l'autre côté, vous distinguez l'ombre d'étagères et, sans doute, une grande table au centre. Au sud, une large trainée de sang se dirige vers une salle éclairée par une faible lueur. Avec l'aide de votre torche, vous discernez les contours de ce qui semble être une petite pyramide.

Allez-vous :

Au nord, vers le groupe d'ombres en lamentation, allez au [42](#).

À l'est, en direction des étagères, rendez-vous au [6](#).

Au sud, vers la lueur, rendez-vous au [27](#).

23

Si la case 23 sur votre Plan est cochée, vous ne pouvez plus prendre les trésors qui se trouvent dans cette section.

Avec précaution, vous arpentez le couloir qui rétrécit au fur et à mesure de vos pas, jusqu'à vous obliger à marcher en file indienne.

— Voilà qui est propice à un piège, souffle l'un des mercenaires.

— Si tu veux, tu peux prendre ma place devant, lui répond un deuxième.

— Ou la mienne ! hein ! ajoute le dernier de la colonne.

— Et merde, reprend le mercenaire en tête.

Celui-ci s'arrête brusquement. Devant lui, le mince couloir forme un coude à 90°, pour continuer encore plus loin. Mais ce qui semble le tracasser, c'est un squelette dont il ne manque que la tête — visible de l'autre côté du coude — menotté, les mains dans le dos. Son accoutrement est pour le moins étrange, il porte une toge à moitié dévorée par les mites, bleu nuit, aux allures de prêtre, dont la religion, les symboles et les inscriptions vous sont inconnus.

— C'est quoi c'truc encore ! dit le mercenaire du milieu.

— Ben, un squelette, lui répond celui tout à l'arrière.

— Ça ressemble plus à une liche, corrige celui de tête.

- Un dragon passe encore, mais une liche, j’chuis pas assez payé ! s’insurge l’un des mercenaires du milieu.
- Il a sûrement des objets magiques, commente l’arrière.
- Ah oui, il a un pendentif (une grosse pierre d’ambre gravée de symboles ésotériques), confirme celui de tête.
- L’est certainement maudit ! Il aspire certainement les âmes ! continue d’avertir celui du milieu.
- Meuh non, rassure l’arrière.

*Effectuez une Épreuve de difficulté 10, en cas de réussite, consultez la [Table des savoirs](#). Vous pouvez prendre le **Pendentif d’ambre** et le noter dans votre Inventaire, il prend l’emplacement d’un Parchemin. Il s’agit d’un objet unique qui ne peut être écrit chez le Marchand. Le mercenaire possédant ce pendentif ignore l’effet **Mort** ; n’étant pas un parchemin, il n’est pas perdu après son usage.*

Après cette brave discussion, vous faites rapidement le tour de ce corridor. Celui-ci s’élargit de nouveau après le coude, pour retrouver une largeur de taille normale — de trois mètres. À l’est, le couloir se poursuit dans une obscurité silencieuse, les flammes de votre torche ne vous permettant pas d’en distinguer le bout. Au nord, au contraire, votre torche illumine les restes d’un salon, mais les ténèbres résistent à votre lumière et vous empêche de discerner ce qui s’y trouve.

Cochez la case 23 sur le Plan, puis faites votre choix.

Allez-vous au nord, vers le sombre salon, rendez-vous au [40](#).

Allez-vous à l’est, dans le couloir silencieux, rendez-vous au [10](#).

24

Si la case 24 sur votre Plan est cochée, commencez votre lecture après le symbole ✨. Sinon, lisez ce qui suit.

Vous libérez les squelettes, en retirant les étagères et en déblayant les gravats. Se faisant, ils parviennent à s'extirper. Par chance, vous avez le temps d'en fracasser un bon nombre avant d'être débordé.

Squelettes : attaque 16.

Mort-vivant

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

Si vous gagnez le combat, cochez la case 24 sur votre Plan.

Le combat n'aura pas été aussi terrible que cela. S'ils ne possèdent rien de valeur, l'un d'eux possède néanmoins un collier autour du cou, avec au bout, une **Clé en platine**.



La salle dans laquelle vous êtes est un tombeau des plus royal. Les motifs sont antiques, avec la statue d'une femme en armure, allongée sur le couvercle du sarcophage. Des fresques sur les côtés la montre au combat à la tête d'une armée, se battre contre un dragon, ou atteindre le sommet d'une montagne et de tendre les bras vers le ciel rayonnant.

Malgré la solennité du lieu, deux éléments vous frappent : le premier, le couvercle a été déplacé. Le deuxième, les fresques sont brisées, comme frappées au marteau.

En regardant à l'intérieur du sarcophage, celui-ci est vide, visiblement pillé. Comparée aux éclats des fresques, une plaque en pierre, bien visible, recouvre une partie de celui-ci. Écrite dans une langue très ancienne, vous ne parvenez pas à la comprendre (*Vous pouvez décrypter les inscriptions si Ethis est dans votre Troupe, consultez la [Table des savoirs](#)*).

Ayant fait le tour du caveau, il ne vous reste plus qu'à partir (*faites comme si vous fuyez*).

25

Si pour venir dans cette section, vous avez dû passer par une porte métallique, alors vous devez réussir une Épreuve de difficulté 15. Vos dés font automatiquement 12. Si Elois ou Rainer sont dans votre troupe, l'épreuve est automatiquement réussie. Si votre valeur de Compétence est supérieure, lisez ce qui suit, sinon retournez à votre ancienne section en consultant votre Plan.

Si la case 25 sur votre Plan est cochée, rendez-vous immédiatement au [47](#).

La salle aurait pu être grande si elle n'était pas envahie de sables. Coupée en deux, au sud, le sable monte jusqu'au plafond par lequel votre torche illumine un trou — bouché par le sable. Le sable dévale ensuite sur cinq mètres, ne vous laissant que deux mètres d'espace jusqu'à l'entrée. Au nord, le sable recouvre presque la totalité du mur, sur ce même mur, des restes de tentures rongés par des temps immémoriaux.

— Bon, eh bien, autant dire un cul-de-sac, commente un mercenaire.

— Sinon, on peut débayer un peu là-bas, lui répond un autre en pointant la partie nord, on devrait pouvoir y passer.

— Ouais, ch'uis pas terrassier, grommelle-t-il, ch'uis là pour terrasser du dragon.

Si vous souhaitez retirer du sable pour créer un passage, vous devez réussir une Épreuve de difficulté 17. Vos dés font automatiquement 12. Si votre valeur de Compétence est supérieure, consultez la [Table des savoirs](#). N'oubliez pas que vous pouvez revenir ici à tout moment.

Si vous ne le faites pas, ou ne réussissez pas, vous ne pouvez que revenir sur vos pas.

26

Cette section n'est pas à noter sur votre Plan.

Si vous n'avez pas gagné le Combat contre les Mygales géantes, commencez votre lecture après le symbole ✂.

Les deux araignées géantes sont mortes, sur leur dos, les pattes repliées, donnant un aspect malsain. Rapidement, vous inspectez la pièce et retournez les cadavres desséchés. Vous parvenez à récolter des bijoux d'une valeur de 90 pièces d'or et à dénicher un **Parchemin Soin**.

*Notez ces trésors dans vos Inventaires, puis, notez ce Parchemin chez le Marchand, vous pouvez désormais en acheter pour 75 pièces d'or. Ce Parchemin vous permet de retirer les effets **Blessé**, **Empoisonné** et **Maladie** d'un Mercenaire. Comme tous les Parchemins, une fois utilisé, il est perdu, même pour le magicien Ganeus.*

Soudain, l'un de vous pousse un hurlement de surprise. Les regards se tournent dans sa direction, et il vous montre du doigt l'un des cadavres emmitouflés dans les restes d'un cocon.

— Il a bougé !

En effet, le corps bouge légèrement, comme à l'agonie. Il s'agit d'un homme, qui comme vous à la peau assombrie par le soleil, peut être jeune, avec une armure de cuir. D'après son accoutrement, vous reconnaissez un nomade du désert de Brenne. Puis, après un spasme, s'immobilise.

— C'est trop tard, commente un mercenaire, il était mort depuis longtemps, indique-t'il en montrant une vilaine morsure empoisonnée dont les veines noircies par le poison envahissaient son corps telle une toile d'araignée.

Le regard sombre, à l'idée de peut-être finir comme lui, vous vous concertez du regard avant de vous relever. Ce faisant, vos yeux se portent sur un blason, représentant un arc, au milieu d'une fresque.

Effectuez une épreuve de difficulté 10. En cas de réussite, consultez la [Table des savoirs](#).



Il ne reste plus que dans cette salle, des corps desséchés, comme momifiés. Vous êtes surpris d'entendre un « tac », et parvenant à la source du bruit, vous discernez une matière liquide, visqueuse s'écouler du plafond pour se répandre sur un tas d'ossements.

Comme ce liquide répand une forte odeur désagréable, un mélange de putréfaction et de *je ne sais pas quoi*, vous préférez ne pas vous en occuper et continuer votre exploration. Votre torche illumine à l'ouest un petit couloir donnant sur une salle qui arbore l'obscurité d'un salon détérioré par le temps. Au nord, le couloir s'étend vers des ténèbres malodorantes. À l'est, un petit couloir donne sur une pièce dans laquelle il vous semble apercevoir une faible lueur, qui peine à chasser l'obscurité. Cependant, vous distinguez une masse au milieu, de forme pyramidale. Bien que son sommet ne soit pas visible à cette distance, vous devinez que la lueur provient du sommet. Enfin, au sud, le couloir s'enfonce dans des ténèbres silencieuses.

Quelle route allez-vous suivre ?

À l'ouest, vers l'ombre d'un salon, rendez-vous au **40**.

Au nord, vers les ténèbres, rendez-vous au **29**.

À l'est, en direction de la salle avec la pyramide, allez au **20**.

Au sud, vers le couloir ténébreux, rendez-vous au **10**.

27

Prudemment, vous entrez dans une pièce dont les ténèbres sont transpercées, comme par des lances, par la lumière du jour. Si l'odeur est loin d'être agréable, un mélange d'acide, de putréfaction et une note de crotte de rat, la douceur lumineuse vous rassure.

Au centre, un peu vers le nord, une petite pyramide de sable s'est formée avec le temps. Celle-ci a perdu sa couleur dorée, pour partir sur un noir huileux. Au plafond, un petit trou est percé, par moment la lumière y apparaît, par moment du sable s'y engouffre. Autour de la pyramide, vous distinguez les restes d'un atelier pour la découpe et le façonnage de pierre et par endroit, des trous de rat...

— bon, on fouille ? demande un mercenaire.

— Moi, j' préfère attendre qu'un rat ou qu'un squelette nous tombe dessus, lui répond un autre.

— Ok, t'as raison, surveillance pendant qu'on loot.

— Ben, fais gaffe aux trous d'rat, ça serait dommage que tu te foutes la cheville, l'avertit-il.

Fouillant les lieux, vous découvrez en effet sur un établi un **Marteau** un peu rouillé qui pourrait bien servir (*vous pouvez le noter dans votre Inventaire, celui-ci est un Outil qui offre +1 en Attaque et +1 en Compétence. Notez-le chez le Marchand, vous pouvez désormais l'acheter pour 75 pièces d'or. Si Hilia est dans votre troupe, elle trouve également des objets d'une valeur de 25 pièces d'or*).

Enfin, bien dissimulée, vous découvrez également derrière une grosse étagère à moitié effondrée, une cache. Dedans, un gros coffre. Vous peinez à le sortir, dérapant sur des dalles mal fixées, pour le poser à un endroit plus convenable, afin de l'examiner. Celui-ci est trop solide pour être brisé, fait de métal, avec des renforts et des rivets. Une seule possibilité de l'ouvrir, une serrure (*si vous possédez une Clé, vous pouvez l'insérer pour l'ouvrir. Dans ce cas, consultez la [Table des savoirs](#)*).

Après ce petit tour, vous distribuez la lumière de votre torche aux différentes sorties, en titubant légèrement sur des dalles descellées. À l'ouest, l'odeur de rat se fait plus présente, d'ailleurs vous en voyez se faufiler sous une chaise. Au nord, le seuil est marqué de deux croix noires, une à chaque côté, et au milieu une flaque de sang en train de coaguler. Vous comprenez facilement qu'un corps a été trainé de la pièce d'en face, jusqu'ici, et que le sang s'est répandu. De l'autre côté, vous découvrez l'origine de l'odeur de putréfaction : un petit corridor

s'ouvre dans une salle dont les flammes de votre torche ne parviennent pas à repousser les ténèbres, vous empêchant de voir au-delà de la traînée de sang. À l'est, après avoir failli tomber, vous distinguez un petit couloir donnant dans une salle qui arbore l'obscurité d'un salon détérioré par le temps. Enfin au sud, une marque blanche. Votre torche fait apparaître un couloir s'enfonçant dans les ténèbres, jusqu'à former un coude en direction de l'ouest.

Fier de votre petit tour, vous réfléchissez au chemin à prendre quand tout d'un coup, une dalle glisse sous les pieds d'un mercenaire. Le sol commence à se dérober sous lui.

Effectuez une Épreuve de difficulté 12.

En cas d'échec, décidez l'ordre des Mercenaires (1 à 4 : Elois : 1 ; Hilia : 2 ; etc.), puis lancez 1d6. Le chiffre indique quel Mercenaire est sélectionné ; sur un 5, vous le choisissez ; sur un 6, deux Mercenaires sont sélectionnés, lancez 2d6 pour connaître lesquels : si l'un des dés affiche un 6, aucun Mercenaire n'est sélectionné.

*Le Mercenaire sélectionné tombe dans un trou, il subit l'effet **Immobilisé**. Tant qu'il n'est pas libéré, lui et son Inventaire ne font plus partie de votre Troupe. De plus, un objet de son Inventaire est détruit par l'effondrement. Choisissez-en un, puis effacez-le.*

*Pour le libérer, effectuez une Épreuve de difficulté 17, considérez que vos dés font 12. Si votre valeur de Compétence est supérieure, vous y parvenez. Si vous possédez une **Corde**, ou les **Parchemins Lévitacion**, ou **Telekinesie**, dans votre Inventaire, vous réussissez automatiquement (n'oubliez pas d'effacer les Parchemins). N'oubliez pas que vous pouvez revenir à tout moment dans cette salle.*

Remis de vos émotions, vous constatez que le trou au plafond s'est agrandi, permettant aux rayons du soleil de baigner l'atelier, et suffisamment large pour que l'un d'entre vous puisse passer. En déplaçant les meubles, avec un peu d'effort, vous pourriez construire un moyen pour quitter le château (si vous souhaitez construire ce moyen, consultez la Table des savoirs au numéro [47](#)).

Quel chemin allez-vous suivre ?

À l'ouest, vers les rats, rendez-vous au **14**.

Au nord, en direction des ténèbres, rendez-vous au **9**.

À l'est, vers l'obscurité du salon, rendez-vous au **40**.

Au sud, en direction du couloir, rendez-vous au **45**.

28

Votre torche repousse les ténèbres dans ce petit couloir. Celui-ci est intact, tout comme les fresques qui le décorent. Ces gravures relatent l'histoire d'un roi, de sa naissance, jusqu'à sa mort, en passant par son accession au trône, son mariage et ses victoires. Toute cette histoire passionnante, gravée aux murs, forme un coude qui se dirige vers l'ouest. Vous remarquez par ailleurs que plus vous vous avancez, moins l'odeur nauséabonde est présente, et moins les cliquetis osseux se font entendre.

De ce côté du coude, l'histoire prend une tournure étrange.

Elle relate une chasse à courre. Une femme tue un animal lors de la chasse, puis s'en prend au roi. Un massacre est relaté, puis la capture de la femme et son jugement. Le roi reçoit alors les honneurs d'un enterrement royal.

La suite de l'histoire se termine à côté d'une lourde herse à moitié rouillée, baissée, bloquant l'accès à la porte d'un tombeau, sans doute celui du roi. La pierre est ici légèrement différente, suggérant une maçonnerie ultérieure, au même moment que la herse d'après les fixations. Ici, l'on voit une déesse à deux visages portant un calice. Une femme le lui vole. Une femme boit le calice. Une femme prend le trône (la transcription est difficile ici, il s'agit d'un vandalisme ou d'un enlèvement). Quoi qu'il en soit, le dernier panneau est un avertissement, une interdiction de réveiller le roi et la mise en place de protections pour empêcher quiconque d'y parvenir.

Si vous levez la herse, consultez la [Table des savoirs](#).

Vous pouvez simplement repartir, comme vous le conseil la fresque, en vous rendant au [21](#).

29

Si pour venir à cette section, vous avez dû passer par une porte métallique, alors vous devez réussir une Épreuve de difficulté 15. Vos dés font automatiquement 12. Si Elois ou Rainer sont dans votre troupe, l'épreuve est automatiquement réussie. Si votre valeur de Compétence est supérieure, lisez ce qui suit, sinon retournez à votre ancienne section en consultant votre Plan.

Vos pas vous mènent à un simple croisement. Tout irait pour le mieux dans ce croisement, si ce n'était pas cette odeur nauséabonde, un mélange de putréfaction et d'acide, qui assaillent les narines.

Vous en découvrez rapidement l'origine.

À chaque coin de ce fameux croisement, votre torche illumine des fissures dans les murs. Et de ces fissures, coule une substance noire et visqueuse qui s'étale sur le sol. Par chance, si l'on peut dire, le sol est lui-même craquelé par endroit, et le liquide impur s'y engouffre.

Vous restez prudent, vous attendant à quelques malheurs, mais comme rien ne vient, vous faites le tour pour connaître vos possibilités. À l'ouest, vous distinguez des étagères noircies par l'obscurité et, sans doute, une grande table au centre. Vous restez cependant attentif, car il vous semble avoir vu une ombre bouger. Au nord, un petit corridor donne dans une salle où il y fait curieusement très froid, mais familièrement nauséabond. Vous y distinguez avec peine, des masses obscures sur les côtés, alors que le centre semble vide. À l'est, vous êtes vite arrêté par une porte métallique à moitié rouillée. Au sud, un petit couloir mène à une salle dont une forte odeur viciée s'en dégage. Le seuil est barré par des toiles d'araignée formant un voile déchiré par endroit.

Cochez la case 29 puis choisissez votre chemin.

Allez-vous prendre ?

Prendre la sortie ouest, vers la pièce aux étagères, allez au [6](#).

Prendre la sortie nord, en direction de la fraîcheur nauséabonde, rendez-vous au [37](#).

Prendre la sortie est, vers la porte métallique, rendez-vous au [25](#).

Prendre la sortie sud, en direction des toiles d'araignées, rendez-vous au [16](#).

30

Cette section contient deux cases. La case de gauche est un couloir horizontal, celui de droite est une salle normale.

Vous marchez dans un long couloir, si long que vos torches n'arrivent pas à illuminer le fond. Pourtant au fur et à mesure que vous avancez, d'énormes crottes de rat font leurs apparitions, festins d'une nuée de mouches. Le dégoût aux lèvres, et dans les narines, vous contournez les excréments, puis entendez des couinements ressemblant à de longs sifflements.

Prêts à en découdre contre ce qui pourrait se dissimuler dans l'obscurité, la lueur des torches dessine les contours d'une épaisse grille à moitié rouillée et dégondée. Une odeur infâme vous assaille, vous rappelant ce qui traîne mollement derrière vous. Malgré ces protections olfactives, vous entrez à l'intérieur de la salle, l'arme au poing, le nez pincé.

D'après le décor qui se dévoile devant vos torches, vous avez pénétré dans une sorte de chenil. Des restes de cages sont ici et là, leurs barreaux rongés par la rouille ou par d'autres instruments du temps. Des chaînes pendent aux murs, d'autres serpentent sur le sol pour être avalées par des trous, car le plus surprenant ce sont les trous qui perforent le sol, tel un vieux gryère rance. D'ailleurs, dans

ces cavités, il vous semble apercevoir des yeux luisant, comme répondant aux flammes de vos torches.

Hypnotisé par les paires de yeux, vous remarquez à peine que d'autres se sont approchées et vous encerclent. Vos torches révèlent des rats géants, de la taille de gros chien, six en tout, six affamés, six qui se jettent sur vous.

Rats géants : attaque 12.

Si vous gagnez le combat, rendez-vous au **43**.

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

31

La lourde herse se lève avec un grincement, lent et lancinant, jusqu'à ce qu'elle se bloque sur un clic métallique. Face à vous, il ne reste plus que la porte du tombeau, et un silence morbide. Aucun son, aucun cliquetis osseux, aucun écho, comme si les catacombes retenaient leurs respirations.

Vous poussez la porte.

Le mausolée se révèle fastueux, digne d'un grand roi. Malgré le froid qui règne et une légère odeur nauséabonde qui vous est particulièrement familière, les flammes de vos torches et vos exclamations donnent un effet de son et lumière dans cette tombe pour le moins lugubre.

*Si vous avez tué définitivement la Momie, allez immédiatement au **18**. Sinon, lisez ce qui suit.*

Cependant, votre admiration laisse place à l'horreur lorsque vous voyez sortir des ténèbres une momie. Derrière elle, au côté est, il vous semble distinguer un rideau de flammes noires contre le mur.

— Malandrins ! hurle-t-il d'une voix d'outre-tombe. Comment osez-vous profaner ma sépulture !

Les yeux de la momie luisent d'une couleur cramoisie, qui s'intensifie avec sa colère. Ses bandelettes, usées par le temps, ont jauni par endroit, et sont noircies à d'autre. Dessus, sont peints des symboles ésotériques des plus antiques.

Malgré l'effroi qui s'insinue en vous, un mercenaire lâche :

- mais... il parle not' langue ?
- Tient, c'est vrai ça, lui répond un autre.
- Et c'est quoi un malandrin ?

Son interlocuteur n'a pas le temps de répondre que la momie se jette sur vous avec fureur.

*Si votre Troupe possède le **Pendentif d'ambre**, ajoutez 4 à la valeur d'Attaque de la Momie ; il est manifestement très en colère en l'apercevant.*

*Si un de vos Mercenaires possède l'effet **Corrompu**, ajoutez 2 à votre valeur d'Attaque, il se bat comme s'il était possédé par le Fléau.*

Momie : Attaque 18.

Mort-vivant

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **18**.

32

La salle dans laquelle vous entrez sent une forte odeur de putréfaction et d'acide. Vous en localisez rapidement la source, une crevasse brise le coin sud-est, comme une bouche d'égout. Cette partie est partiellement effondrée. L'ensemble de la pièce indique une salle de garde sommaire avec sa table, ses chaises et ses râteliers, le tout brisé et dispersé, comme victime d'une tornade.

*Si la case 32 de votre Plan est cochée, rendez-vous immédiatement au **49**. Sinon, lisez ce qui suit.*

Et qui dit salle de garde, dit gardes. Ainsi aurait pu s'exprimer l'un des mercenaires, mais sans ironie aucune, la troupe se jette sur les squelettes armés de sabres rouillés, protégés par d'antiques armures de cuir.

Squelettes : attaque 17.

Mort-vivant

Si vous gagnez le combat, cochez la case 32 sur votre Plan, puis rendez-vous au **49**.

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

33

Ne notez pas cette section sur votre Plan.

Si vous n'avez pas gagné le Combat contre les Squelettes, commencez votre lecture après le symbole ✂.

Les squelettes gisent brisés, en mille morceaux, sur le sol. Ses morts-vivants sont si mal équipés que vous n'en tirerez rien. Cependant, l'un de vous s'est déjà penché sur les secrets de la pyramide de sable et à découvert une grosse **Clé en Bronze** ainsi que des bijoux d'une valeur de 50 pièces d'or et une **Dague** (*notez ces trésors dans vos inventaires*).

Maintenant que vous avez un peu plus de temps, vous contemplez le trou dans le plafond. Ce trou, bien que suffisamment large, vous demanderez de l'escalader encore quelques mètres pour parvenir à l'extérieur.

Plus encore, le sable de la pyramide est humide, poisseux, et après l'avoir remué pour y trouver des trésors, des petites araignées,

semblables à des mygales, s'éparpillent une fois chassées de leurs cachettes.



Regardant autour de vous, vous discernez grâce à la lumière du jour perforant le plafond, et à votre torche, les possibilités qui s'offrent à vous.

À l'ouest, le couloir continue en direction d'une salle dont une forte odeur viciée s'en dégage. Le seuil est barré par des toiles d'araignée formant un voile déchiré par endroit.

Enfin, au sud, vous distinguez la faible luminosité de l'entrée.

Discernant l'aversion pour les araignées d'un de vos compagnons, vous décidez de continuer votre chemin, après quelques tapes dans son dos.

Prendre la sortie sud, vers l'entrée, rendez-vous au [1](#).

Prendre la sortie ouest, en direction des toiles d'araignées, rendez-vous au [16](#).

34

Deux cases sont à dessiner, pour cette section, sur votre Plan. Celle de gauche forme un couloir horizontal, de l'ouest vers l'est, celle de droite forme un coude d'ouest vers le sud.

Vous passez l'ancien passage secret, faisant attention où vous mettez les pieds, brandissant votre torche pour chasser les ténèbres. Ce passage vous mène à un étroit corridor, vous obligeant à vous déplacer l'un derrière l'autre. Hormis quelques toiles d'araignées, et d'autres petites vermines, rien ne vient représenter un danger dans ce passage qui s'étend devant vous, en direction du nord.

Celui-ci forme un coude, et continu encore plus loin vers l'est. Vos pas résonnent sur les dalles parfaitement alignées et, au bout d'un moment, vous êtes confrontés à un cul-de-sac.

— I'a sûrement un passage secret ici, suggère un mercenaire, comme de l'aut'côté.

— Oui, encore faut-il trouver le mécanisme, lui répond un autre.

Aussi, vous commencez à fouiller tous ensemble.

*Effectuez une Épreuve de difficulté 16. Considérez que vos dés font 12. Si Hilia est présente dans votre Troupe, ou si vous possédez un **Parchemin de Détection**, l'Épreuve est réussie automatiquement, et le Parchemin perdu. Si votre valeur de Compétence est supérieure, consultez la Table des savoirs au [52](#). Sinon, vous n'avez pas d'autre choix que de repartir au [17](#). Souvenez-vous que vous pouvez revenir à tout moment ici.*

35

Les trésors ne peuvent être pris qu'une seule fois à cette section.

Si la case est cochée sur votre Plan, commencez votre lecture après le symbole ✂. Dans le cas contraire, lisez ce qui suit.

Alors que vous ouvrez la porte dérobée, soudain, le sol s'effondre sous vos pieds !

Effectuez une Épreuve de difficulté 12.

En cas d'échec, décidez l'ordre des Mercenaires (1 à 4 : Elois : 1 ; Hilia : 2 ; etc.), puis lancez 1d6. Le chiffre indique quel Mercenaire est sélectionné ; sur un 5, vous le choisissez ; sur un 6, deux mercenaires sont sélectionnés, lancez 2d6 pour connaître lesquels : si l'un des dés affiche un 6, aucun Mercenaire n'est sélectionné.

*Le Mercenaire sélectionné tombe dans le trou, il subit l'effet **Immobilisé**. Tant qu'il n'est pas libéré, lui et son Inventaire ne font plus partie de votre Troupe.*

Avant de continuer votre lecture, décidez de quel côté du trou sont les autres Mercenaires, au nord (où vous alliez), ou au sud (d'où vous veniez).

Après ce chaos, et la poussière qui prend un temps infini à retomber, vous reprenez vos esprits. Vous constatez que la porte dérobée donne dans une petite salle, à l'intérieur, au milieu, un gros coffre, d'apparence très solide au vu du métal qui l'entoure. Vous ne remarquez malheureusement pas d'autres sorties, que celle de la porte dérobée.

Alors que vous réfléchissez à la suite, vous entendez des cliquetis osseux battre les dalles. Deux squelettes en cuir rapiécé, aux allures antiques, sortent des ténèbres en courant.

— Forcement, se plaint l'un d'entre vous, avec tout ce raffut...

Si votre troupe est du côté sud, vous êtes obligés de vous battre, dans le cas contraire, les Squelettes ne pouvant sauter au-dessus du trou, ils vous attendent immobiles.

Squelettes : Attaque 17.

Mort-vivant

*Si un Mercenaire est dans le trou, vous pouvez tenter de le sortir durant le Combat contre les Squelettes. Dans ce cas, effectuez une Épreuve de difficulté 7. Si vous possédez une **Corde**, ou les **Parchemins Lévitacion** ou **Télékinésie** dans votre Inventaire, vous réussissez automatiquement (n'oubliez pas d'effacer le Parchemin). Réussie ou non, la valeur d'Attaque des Squelettes monte à 15.*

Une fois vaincus, ou si vous ne risquez pas l'attaque des Squelettes car vous êtes au nord du trou, vous pouvez tenter de libérer le Mercenaire comme suit : effectuez une Épreuve de

difficulté 17, considérez que vos dés font 12. Si votre valeur de Compétence est supérieure, vous y parvenez. Si vous possédez l'équipement indiqué ci-dessus dans votre Inventaire, l'Épreuve est automatiquement réussie. N'oubliez pas que vous pouvez revenir à tout moment dans cette pièce, si vous n'êtes pas coincés au nord.

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

Une fois vaincu, vous récupérez sur eux des objets d'une valeur de 50 pièces d'or (75, si Hilia est dans votre Troupe), deux **Dagues**, un **Sabre**, un **Bouclier** et une **Armure de cuir**. Enfin, cochez la case 35.

Si votre troupe est du côté nord, lisez ci-dessous, bien que votre Troupe devra combattre les Squelettes à un moment ou à un autre.



Un trou vous fait face. Dans la petite alcôve se trouve au milieu un coffre robuste, pourvu de plaques métalliques.

Pour aller d'un côté ou d'un autre du trou, vous devez sauter par dessus. Pour se faire, vous devez réussir une Épreuve de difficulté 10. En cas d'échec, un Mercenaire de votre choix tombe dans le trou. Lisez ci-dessus pour connaître la procédure afin d'en sortir.

Du côté du coffre, vous décelez un trou de serrure, l'unique mécanisme pour l'ouvrir, mais également une sacoche dans laquelle se trouvent des tablettes d'argiles à l'écriture pour le moins antique.

Si vous possédez une Clé, vous pouvez l'insérer pour ouvrir le coffre. Dans ce cas, consultez la [Table des savoirs](#). Pour lire les Tablettes si Ethis ou Ganeus sont dans votre Troupe, vous pouvez noter dans votre inventaire deux **Parchemins de projectile**, un **Parchemin Renvoi des morts-vivants** qui offre +3 en Attaque contre les morts-vivants et un **Parchemin Lévitacion**, qui offre +1 en Compétence, mais uniquement pour passer un obstacle. Qu'ils soient présents ou non, vous pouvez emporter ces Tablettes, ils

prennent l'emplacement d'un Parchemin, et vous pouvez noter ces Parchemins chez le Marchand si vous payez le Vieux sage du village de l'Oasis Dorée pour les traduire, ils valent respectivement 75 et 10 pièces d'or.

Enfin, il n'y a pas d'autre sortie que la porte dérobée. Si vous l'empruntez, rendez-vous au [8](#).

36

Cette section n'est pas à noter sur votre Plan.

Les squelettes tambourinent les étagères, mais rien n'y fait, ils ne parviennent pas à passer. Rassuré par cet obstacle, vous prenez le temps de fouiller le bureau, ce qui vous amène à trouver des bijoux d'une valeur de 20 pièces d'or et une Tablette, l'équivalent d'un parchemin (*si Ethis ou Ganeus sont dans votre Troupe, vous pouvez noter dans votre inventaire le **Parchemin Détection***). Mais la chance vous sourit, lorsque vous découvrez une cache au mur nord. Derrière se trouve un gros coffre, paré de bandeaux métalliques et de rivets.

Bien que les squelettes continuent leur martelage, vous pouvez courir le risque d'ouvrir le coffre, dans ce cas, consultez la [Table des savoirs](#).

Allez-vous :

Libérer les squelettes pour en finir avec eux, rendez-vous au [24](#).

Quitter les lieux, pour vous rendre au croisement, allez au [4](#).

37

Un froid vous accueille dans cette pièce, accompagné d'une odeur putride. Cette salle a visiblement été réaménagée, une grande table

de dissection (entre autres), ainsi que les étagères et les mobiliers ont été poussés contre les murs dans un désordre certain. Des urnes, vasques, jarres et autres contenants de toutes tailles, ainsi que des instruments chirurgicaux (ou de torture) terminent la décoration du remue-ménage.

Cela a permis de laisser le centre vide, enfin presque.

Deux éléments attirent particulièrement votre regard. Le plus anodin : un gros coffre en métal, renforcé par des rivets, qui se trouve juste à côté d'un cercle magique, et de quelques préparations ésotériques ; dans ce même cercle, un cercueil sans couvercle, l'origine de la puanteur. Le moins anodin : un rideau de flammes sombres, aussi silencieux que la nuit, l'origine manifeste du froid. Ces flammes occupent la sortie ouest de l'ancienne salle de dissection.

— Ça sent le piège à plein nez tout ça, se méfie un mercenaire.

— Sûr qu'un coffre, plein d'or, à côté d'un cercle magique, ça ne peut inviter qu'à la suspicion, approuve un autre.

— 10 pièces d'or que le coffre est piégé par une aiguille empoisonnée, lance un troisième.

— Trop facile, dit un autre en regardant le cercueil parfaitement vide, pour 100, on est aspiré par le cercueil !

— N'importe quoi ! Pour 100, le cercle éteint le rideau de flamme, et le dragon surgit !

— Mais tu divagues mon ami ! renchérit un autre. Les sorties se ferment toutes. Le rideau de flamme nous enveloppe comme un linceul et nous enferme dans le cercueil.

Tout en supposant le sort fatal qui pourrait vous frapper, vous faites le tour de la salle. Comme il n'y a rien d'intéressant, hormis les préparations ésotériques qui valent 25 pièces d'or, vous vous concentrez sur les sorties. À l'ouest, le rideau de flammes noires vous empêche de voir au-delà. Au sud, un couloir tout aussi ténébreux et nauséabond, mais sans courant d'air.

Avant tout, si Ganaus est dans votre troupe, consultez la Table des savoirs aux numéros [37](#) et [15](#).

Vous pouvez :

Ensuite, si vous tentez de prendre les préparations, consultez la Table des savoirs au numéro [31](#).

Si vous tentez d'ouvrir le coffre, et que vous ne l'avez toujours pas fait, consultez la Table des savoirs au [19](#).

Si la case 34 est cochée, vous pouvez consulter la Table des savoirs, au [52](#).

Traverser le rideau de flammes noires, consultez la Table des savoirs au [68](#).

Comme il n'y a pas d'autres sorties qu'au sud, en direction des ténèbres nauséabondes, rendez-vous au [29](#).

38

Le lendemain, une tempête de sable menace votre voyage, aussi préférez-vous rester sous la protection du village de l'Oasis Dorée. Appréciant cette journée de repos forcée, vous n'en faites pas moins quelques emplettes afin de braver les dangers du désert.

C'est l'occasion pour vous de vendre vos objets et de dépenser tout votre or afin d'affronter ce qui suit...

En pleine nuit, vous êtes réveillés par des hurlements d'effrois. Des lueurs enflammées dessinent des ombres sur les toiles de votre bivouac. Dehors, c'est comme si une tempête cherchait à faire s'envoler vos tentes. Rapidement, vous attrapez vos armes par réflexe et sortez pour affronter l'inconnu de la nuit.

Des rafales de vent et de sable soufflent sur vos visages, vous discernez à peine le chaos qui s'étend comme un brasier dans le village de l'Oasis Dorée. La taverne est brisée et les étals du marché sont en feu. Des Sœurs de l'eau tentent d'éteindre l'incendie, faisant jaillir de la paume de leurs mains de l'eau. De l'autre côté, vous

apercevez un gardien du Fléau courir dans votre direction. Son visage est en sang, il retient de sa main gauche une profonde blessure à son ventre, cherchant à tout prix à ce que ses entrailles ne se rependent pas.

— Là ! hurle un mercenaire en pointant en direction du monolithe.

— Bordel, c'est le dragon !

Un gigantesque reptile ailé aussi grand que le monolithe perfore de ses griffes des gardes, assez courageux pour l'affronter, mais trop faible pour survivre. La noirceur de ses écailles se confond avec la nuit étoilée, seules des taches de sang brillent à la lueur des flammes.

C'est alors que Hugo fait son apparition, le sabre à la main, la rage au ventre. Derrière lui, vous discernez Martha se faire dévorer par les flammes, dans les restes de la taverne. Après un hurlement de témérité, le Bleu fonce sur le dragon.

— Non ! lance un mercenaire en tendant son arme vers Hugo.

— On peut pas l'laisser y aller seul ! poursuit un autre.

Si vous souhaitez combattre avec le Bleu, continuez votre lecture après le symbole ✨. Sinon, continuez votre lecture.

Arrivé à quelques mètres du dragon, celui-ci ouvre sa gueule acérée pour cracher une boule de feu sur Hugo. Le Bleu est emporté par un torrent de flamme qui le repousse dans les bras calcinés de Martha.

Vous êtes tous rassemblés, le visage effondré face à la désolation.

— On a aucune chance... murmure l'un d'entre vous.

— Il faut fuir, poursuit un autre, maintenant !

Comme s'il vous avait entendu, le dragon noir tourne sa tête parsemée de pique osseux dans votre direction. Ses yeux noirs perforent vos cœurs. D'un bond, d'un claquement d'ailes faisant s'envoler le sable telle une bourrasque, il atterrit à quelques mètres de vous. Vous sentez le soufre de son haleine. Sa gueule s'ouvre, sa gorge rougeoit.

— On a ton œuf ! hurle un mercenaire.

— Souffle et t'auras plus qu'un œuf dur ! menace un autre.

Vous lisez une certaine stupeur dans ses yeux reptiliens. Sa gueule bouillante se referme lentement. Puis, après un pas de recule, alors que vous reprenez vos ardeurs, la taille du dragon diminue, ses membres changent, ses écailles prennent la douceur d'une peau.

Ce n'est plus un dragon auquel vous faites face, mais une femme entièrement nue, à la peau plus sombre que ceux du peuple austral, aux cheveux lisses et noirs comme les profondeurs d'une grotte. Seuls ses yeux trahissent ses origines et sa grande taille, plus de deux mètres. Vous pourriez la croire inoffensive sous cette apparence, mais son corps athlétique vous montre le contraire.

— Vous avez volé mon œuf ! tonne la femme.

— Ah non, s'insurge un mercenaire, nous l'avons trouvé.

— Je dirais même plus, corrige un autre, nous l'avons sauvé !

— Comment osez-vous misérable primate ? Rendez-moi mon œuf, et peut-être, je consentirai à vous épargner. Sinon, vous souffrirez mille souffrances !

Vous vous regardez, vous sentez une certaine opportunité, mais également une certaine damnation.

Vous pouvez casser l'œuf, dans ce cas, notez le code Coquille.

Cassé ou non, vous pouvez attaquer le dragon, dans ce cas, continuez votre lecture après le symbole ❀.

Si l'œuf n'est pas cassé, vous pouvez tenter de négocier avec le dragon. Dans ce cas, effectuez une Épreuve de difficulté 20. Pour cette Épreuve, comptez intégralement tous vos mercenaires, à l'exception de Hugo et de Martha. Si votre valeur de Compétence est supérieure à 20, consultez la [Table des savoirs](#). Si vous ratez, les négociations échouent, il ne vous reste plus qu'à le combattre pour ne pas mourir (vous pouvez casser l'œuf à partir de ce moment).



N'écoutez que votre courage, ou votre stupidité, vous vous lancez à l'assaut du dragon ! D'autres villageois suivent votre entrain, les

Sœurs de l'eau projetant de puissants jets d'eau, la garde criblant de flèche le dragon, et même le vieux sage du village est sorti de sa hutte, vêtu d'une armure rutilante. Il lève haut une épée magique, illuminant la nuit et lance : pour Brenna !

Dragon : Attaque 41.

Pour ce combat, comptez intégralement tous vos mercenaires, sauf Martha, et Hugo s'il est mort. S'il est en vie, remplacez sa capacité Mentor par Bravoure (si vous perdez le Combat, Hugo meurt automatiquement. Augmentez votre valeur d'Attaque de 5, puis recommencez le Combat).

La capacité spéciale Martyr, de Rengos, ne fonctionne pas contre le dragon.

Si vous perdez le Combat, ou faites un match nul, par chance l'un d'entre vous parvient à fuir. Notez le code Survivant.

Si vous gagnez le Combat, il ne vous reste plus qu'à choisir ce que vous allez faire de l'œuf de dragon. Si vous le cassez, notez le code Coquille. Si vous le revendez, notez le code Richesse. Si vous le rapportez à la reine Sentie, notez le code Héros.

Retournez au **50** en commençant votre lecture au symbole ✂.

39

Le petit couloir vous conduit dans une salle, un râtelier, pour le moins horrible.

*Si la case 39 de votre Plan est cochée, rendez-vous immédiatement au **5**. Sinon, lisez ce qui suit.*

Ce qui vous horrifie n'est pas le rat qui se faufile entre vos jambes, mais les trois squelettes occupés à désosser un cadavre,

jetant les bouts d'os qu'ils ont extirpé de la chair, au sol. Chair que s'empresse de prendre un rat.

L'un d'eux commence à prendre « conscience » de votre présence et tous se lèvent comme un seul squelette, couteau de boucher à la main, hachette pour un autre ou encore une petite scie...

Le combat s'engage :

Squelettes : Attaque 17.

Mort-vivant

Si vous gagnez le Combat, cochez la case 39 sur votre Plan, puis rendez-vous au **5**.

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

40

Vous pénétrez à l'intérieur de ce qui semblait être un salon, au vu des tables anciennes, des meubles décorés de toile d'araignée, et des chaises aux bois noirs constituant la pièce. Ceux-ci ont été brisés par la force, rongés par les rats, et mis en cercle pour former une sorte de campement au vu de ce qu'il y a au centre : un feu de camp, depuis longtemps éteint, et des affaires comme des havresacs, du sang, des couvertures, une main, des gamelles, trois cadavres, et tout cela dans le désordre.

*Si la case 40 du Plan est cochée, rendez-vous immédiatement au **12**. Sinon, lisez ce qui suit.*

L'odeur ici est acre, brûlée, comme si la fumée du feu de camp n'arrivait pas à s'échapper de la salle. À la vue de ce spectacle de chaos, l'un des mercenaires ne peut s'empêcher de s'exprimer :

— C'est un véritable carnage qui s'est passé ici !

Le reste de la troupe entre dans le campement avec la plus grande précaution, l'arme à la main, quand soudain vous attendez un bruit

sourd et lourd, comme un gros sac de farine tombant sur le sol, provenant de l'ouest. Vous tendez votre torche pour éclairer ce côté de la pièce. Vous illuminez deux squelettes. Ils se tiennent debout et vous regardent de leurs orbites vides, un cadavre humain, ensanglanté, gît à leurs pieds. Il semblerait que vous les avez « dérangés ». Ils tirent un sabre rangé entre leurs côtes, puis en claquant des mâchoires, les morts-vivants se jettent sur vous !

Squelettes : Attaque 16.

Mort-vivant

Si vous gagnez le Combat, cochez la case 40 sur votre Plan, puis rendez-vous au [12](#).

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

41

La lumière du jour se fait de plus en plus présente dans ce couloir aux murs abîmés, tout comme la très mauvaise odeur, un mélange de putréfaction et d'acide. Au fur et à mesure de votre avancée, du sable souille les dalles en mauvaises états, jusqu'à former une couche plus ou moins épaisse. Vous apercevez alors une énorme crevasse, sillonnant le couloir en biais, du nord au sud, et s'enfonçant loin dans la structure des catacombes. Au-dessus, le plafond est béant, laissant apparaître le ciel bleu du désert de Brenne. Le sable s'y engouffre et tombe dans les abîmes d'où s'élève une puanteur atroce.

- Bon, ça va être compliqué là, observe un mercenaire.
- Ça fait bien trois mètres de longueur, calcule un deuxième.
- Loin d'être insurmontable, répond un troisième.
- Pour sûr, mais avec notre équipement, ça va être plus compliqué.
- Et si on se rate, on aura pas de deuxième essaie... termine un quatrième.

Si vous souhaitez franchir cette crevasse, vous devez réussir une Épreuve de difficulté 8, plus +1 par objet en Main. Vous pouvez abandonner vos objets. En cas d'échec, décidez l'ordre des Mercenaires (1 à 4 : Elois : 1 ; Hilia :2 ; etc.), puis lancez 1d6. Le chiffre indique quel Mercenaire est sélectionné ; sur un 5, vous le choisissez ; sur un 6, deux Mercenaires sont sélectionnés, lancez 2d6 pour connaître lesquels : si l'un des dés affiche un 6, aucun Mercenaire n'est sélectionné.

Le personnage sélectionné est définitivement perdu.

*Si vous possédez une **Corde**, il subit seulement l'effet **Blessé**. Cependant, dans sa chute, le malheureux perd des objets. Choisissez 2 objets de son inventaire, puis effacez-les.*

*Si vous possédez une **Corde** et un **Grappin**, ou le **Parchemin Télékinésie**, l'Épreuve est automatiquement réussie.*

*Notez sur votre Plan le mot clé « Sortie » à la case 41. Vous pouvez quitter le château de Carac à partir de cette case, mais à la seule condition de posséder une **Corde** et un **Grappin**, ou le **Parchemin Télékinésie**. Dans ce cas, vous pouvez soit vous rendre au village de l'Oasis dorée, ou si vous avez terminé votre exploration, vous rendre au **50**.*

*Si vous venez de l'est : une fois franchis, vous pouvez continuer en direction d'un couloir ténébreux, en vous rendant au **17**.*

Si vous venez de l'ouest : après avoir franchi le précipice, vous entendez des cliquetis osseux, caractéristique de squelettes (lancez 2D6, sur un chiffre pair, le bruit s'éloigne. Sur un chiffre impair, le bruit s'approche, combattez les Squelettes ci-dessous).

Squelettes : Attaque 16.

Mort-vivant

*En cas d'échec, ou de match nul, vous parvenez à remporter la victoire, mais deux de vos Mercenaires (de votre choix) subissent l'effet **Blessé**.*

En cas de réussite, vous récupérez des bijoux d'une valeur de 50 pièces d'or (75, si Hilia est dans votre Troupe).

*Dans un cas comme dans l'autre, le couloir vous mène à une nappe de fumée, si vous continuez dans cette direction, allez au **48**. Sinon, faites demi-tour pour franchir de nouveau la crevasse.*

42

Si vous avez déjà combattu les Adorateurs, et uniquement combattu, commencez votre lecture après le symbole ✂.

Un chant de lamentation et une odeur nauséabonde vous accueillent dans cette sombre pièce. À l'intérieur, votre torche illumine un groupe de six hommes — ou de femmes — vêtus de toges bleu nuit, en loques, assis en tailleur — ou à genoux. Encapuchonné, vous ne distinguez pas leurs visages. Au centre de leur cercle se trouve une bassine en bois dans lequel baigne un gros objet ovoïde.

Le groupe ne semble pas faire attention à vous.

— Ah, ça m'rassure, murmure l'un d'entre vous, un groupe de sataniste. Ça nous change des squelettes et aut' morts-vivants.

— Ouais, ben, vaut mieux rester sur nos gardes, lui répond un mercenaire en agitant son arme.

— Il manquerait plus qu'ils invoquent un gros démon.

— En attendant, toujours aucune trace du fameux dragon.

— Bon, on fait quoi, on continue à papoter ?

— z'ont p'tet du thé à proposer ?

N'y tenant plus, l'un de vous s'approche du groupe encapuchonné, d'un pas assuré, et lance en les menaçant de son arme :

— Oh ! fini de chanter !

Pour seule réponse, le groupe bondit pour faire face au mercenaire, révélant des visages squelettiques.

— j'me disais aussi... se lamente un mercenaire qui assiste à la scène.

L'arme au poing, vous vous lancez contre les squelettes en toge.

*Si vous un de vos Mercenaire est Corrompu, lisez à partir du symbole ✂. Si vous possédez le **Pendentif d'ambres**, continuez votre lecture. Sinon, commencez à partir du symbole ✂.*

Voyant votre **Pendentif d'ambre**, l'un des adorateurs s'exclame :

— Ah, bienvenue fidèles adorateurs de Nesperie !

— Louée soit la grande déesse sombre d'entendre nos prières, dit un autre.

— Venez, et prions ensemble pour chasser sa lumière, termine un adorateur.

Vous remarquez alors que chacun d'entre eux possède le même **Pendentif d'ambre** que vous, autour de leurs cous squelettiques. Ils commencent alors à se rasseoir.

— Mais que ? lance un mercenaire.

— Ben, et la baston ? commente un autre.

— Regardez, ils prient autour d'un **Œuf**... de dragon !

— C'est ça notre dragon ?

— Ah ben, j'attendais à quelque chose de... plus gros.

— Du coup... on tape ?

Vous pouvez décider de combattre les Adorateurs, en lisant ce qui suit, ou quitter tout simplement les lieux (comme si vous fuyez, dans ce cas, cochez la case 42 sur votre Plan).

*Si votre Troupe possède le **Pendentif d'ambre**, vous gagnez automatiquement le Combat et vous cochez la case 42. Si votre troupe possède l'**Amulette de Nesperie**, ajoutez +15 à la valeur d'Attaque des Adorateurs, ils se déchaînent contre vous ! Si Rengo*

est dans votre Troupe, ignorez ce bonus. Enfin, si la case 42 est cochée, décochez-là.

Adorateurs : Attaque 11.

Mort-vivant

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

Si vous gagnez le Combat, lisez ce qui suit (ne cochez pas la case 42).

Le combat est bref.

- Euh, déjà ? ironise un mercenaire.
- Après tout ce qu'on a combattu, tu vas pas te plaindre ! lui rétorque un autre.
- Regardez voir la bassine, montre un troisième mercenaire, il y a un **Œuf** de dragon dedans.
- Sérieux ? C'est ça le dragon ?
- En tout cas, il empeste !
- Non, c'est encore ce fichu liquide visqueux, lance un mercenaire en donnant un coup de pied dans la bassine, renversant tout le contenu nauséabond.

Contemplant à la fois l'**Œuf** et les environs, vous constatez que rien ne vient ; qu'à part l'odeur de putréfaction venant de la salle au sud, rien ne vient vous agresser.

Un mercenaire finit par briser le silence :

- On continue d'explorer les catacombes ou on s'fait une omelette ?
- On est payé pour tuer un dragon. On a notre dragon. La reine Sentie n'a jamais précisé son âge !
- C'est pas faux.
- D'un autre côté... l'**Œuf** vaut son pesant d'or. Bien plus que ce qu'elle nous offre.
- On pourrait même le dresser ! C'est facile à c't'âge là !

Soudain, un mercenaire qui examinait les murs pendant que vous discutiez s'écrit :

- Hé ! on est dans la tombe d'une princesse ! C'est pour ç...
- Non mais t'es sérieux ? On a un **Œuf** de dragon, et toi, tu joues les archéologues ?
- Mais c'est hautement important ! lui répond-il, il ...
- J'vote pour qu'on embarque l'**Œuf**.
- Moi aussi ! poursuivent les autres à l'unisson.

Manifestement, le groupe de squelette préparait quelques incantations maléfiques. En plongeant l'**Œuf** de dragon dans la bassine pleine de liquide noir, ils voulaient très certainement le corrompre. S'ils étaient parvenus à leur fin, qui sait en quoi le dragon aurait été transformé ?

Par ailleurs, l'**Œuf** ne semblait pas leur appartenir. Les squelettes étaient vêtus de toges bleu nuit des plus antiques, aux symboles et aux signes propres à l'âge du château de Carac ; alors qu'éparpillé sur le sol, autour de la bassine renversée, vous pouvez voir différents objets modernes, comme une gamelle métallique, un petit livre à la couverture en cuir, déchiré en deux, qui relate, sous forme de poème, des aventures propres aux nomades de Brenne, et un journal d'exploration. Une grande partie du journal est rougi par le sang, à moitié déchiré, mais une note vous intrigue. La personne raconte qu'ils ont été trompés, leur prisonnier a avoué que le seul moyen d'en réchapper est de retrouver le corps du roi. Qu'il n'a plus de nouvelles des frères Rapsi partis à l'est. Qu'ils ont beau creuser, ils ne l'ont pas trouvé.

*Vous pouvez décider de briser l'**Œuf** de dragon, consultez la Table des savoirs au numéro [3](#).*

*Vous pouvez également continuer l'exploration des catacombes. Si vous partez avec l'**Œuf**, consultez la Table des savoirs au numéro [16](#). Si vous l'abandonnez, consultez le numéro [51](#).*

*Vous récupérez des objets ayant une valeur de 25 pièces d'or (50 si Hilia est dans votre Troupe). Enfin, vous récoltez 6 **Amulettes d'ambre**. Vous pouvez les noter dans votre Inventaire, une **Amulette d'ambre** prend l'emplacement d'un Parchemin. Il s'agit d'un objet unique qui ne peut être écrit chez le Marchand. Le*

*Mercenaire possédant l'Amulette d'ambre ignore l'effet **Mort** ; n'étant pas un Parchemin, il n'est pas perdu après son usage. Une fois mis dans votre Inventaire, consultez la [Table des savoirs](#).*

L'heure du départ étant venue, vous tournez votre torche pour connaître votre prochaine destination. À l'est, les flammes peinent à percer les ténèbres, mais vous distinguez de vastes silhouettes couleur de pierre sombre. Au sud, le petit couloir donne sur une pièce dont les flammes de votre torche se font dévorer par les ténèbres, vous empêchant d'y discerner quoi que ce soit. C'est de ce passage que provient l'horrible odeur.

Allez-vous ?

À l'est, vers les vastes silhouettes, rendez-vous au **15**.

Au sud, en direction des ténèbres nauséabondes, allez au **9**.



Vous êtes surpris de retrouver les Adorateurs, toujours assis, au même endroit, se lamentant autour de la bassine nauséabonde. À votre entrée, ils se lèvent et lancent à l'unisson :

- Maudits ! Soyez maudits !
- Mais c'est quoi ce délire ? éructe un mercenaire.
- J'vais leurs broyer les os en mille morceaux, qui s'élèveront plus ! ajoute un autre.

*Refaites le Combat décrit ci-dessus, mais au lieu de gagner automatiquement le Combat grâce au **Pendentif d'ambre**, le Mercenaire qui le possède subit l'effet Corrompu par l'ambre, il se retourne contre la Troupe. Ceux possédant l'Amulette d'ambre sont également Corrompus.*

*La valeur d'Attaque des Adorateurs augmente de 2 par Mercenaire **Corrompu**. De plus, ceux-ci ne participent pas au Combat. Si vous ne gagnez pas le Combat, ils subissent l'effet **Immobilisé**. Si vous gagnez le Combat, les Mercenaires*

Corrompus reprennent leurs esprits et refont partie de votre Troupe, pour l'instant...

43

Cette section n'est pas à noter sur votre Plan.

Les trésors de cette section ne peuvent être pris qu'une seule fois.

Les rats se faufilent ici et là après vos assauts meurtriers, disparaissant dans leurs trous avec des couinements de vengeance. Quoi qu'il en soit, vous voilà débarrassé des rongeurs et vous pouvez accomplir votre besogne en fouillant les lieux, d'ailleurs, vous apercevez quelques objets briller dans les trous de rat à la lueur de votre torche.

*Effectuez une Épreuve de difficulté 10. Si vous réussissez, vous découvrez, dissimulé, un trésor de 50 pièces d'or et un **Parchemin de Lévitiation**, il donne +1 en Compétence pour passer des obstacles. Vous pouvez le noter chez le Marchand, il vaut 10 pièces d'or.*

Si vous fouillez dans les trous de rat, consultez la [Table des savoirs](#).

Après tout cela, vous continuez votre investigation à l'aide de votre torche, afin de lever les ténèbres sur les différentes sorties. À l'ouest, se trouve une grille, dégonflée et rongée par le temps, et les rats. Au-delà, votre torche ne perce pas un couloir noir et silencieux. À l'est, une autre grille beaucoup plus lourde, trop légèrement ouverte et tout aussi dévorée. Si à une époque, cette grille aurait résisté à votre force, ce n'est plus le cas aujourd'hui. Par delà, toujours un long couloir obscur et silencieux.

Allez-vous :

Prendre la sortie ouest, dans le couloir obscur et silencieux, rendez-vous au [1](#).

Prendre la sortie est, dans le couloir silencieux et obscur, rendez-vous au [19](#).

44

Cette section n'est pas à noter sur votre Plan.

Les trésors ne peuvent être pris qu'une seule fois dans cette section.

Si vous venez de vaincre la Reine des Squelettes, lisez ce qui suit, sinon commencez votre lecture après les symboles ✨.

Le squelette s'effondre dans un fracas métallique, sa couronne en or ricoche contre le mur, son sabre n'émet plus aucun éclat radiant, et la lueur de son crâne s'éteint peu à peu, cédant sa place à l'obscurité.

Le silence revient, même si de téméraires rats osent émettre des couinements, et montrer le bout de leurs museaux.

— Bon, plus rien ? lance un mercenaire. Parce que là, ch'uis chaud.

— Je pense que c'est bon, lui répond un autre en ramassant la couronne en or.

— On sait jamais, surveille un peu les alentours, ajoute un troisième en s'emparant du sabre magique.

— Fais gaffe aussi aux trous de rats, termine le dernier en fouillant l'armure du squelette.

En observant l'armure, vous remarquez les armoiries qu'elle porte, un arc. Des anneaux sont également éparpillés, comme si elles ne pouvaient plus tenir sur ses doigts squelettiques. Hormis ses vêtements rongés par le temps, elle porte également un médaillon, avec un visage stylisé, à deux visages, autour du cou.

Notez dans votre inventaire le **Sabre magique**, il offre +2 à l'Attaque, et +4 contre les morts-vivants ; l'**Armure complète** offre une Protection de 2 ; et enfin la **Couronne de laurier**, qui baisse de 2 la valeur d'Attaque des Squelettes, son emplacement est Outil. Vous pouvez noter chez le Marchand le **Sabre magique**, qui vaut 500 pièces d'or, et l'**Armure complète**, qui vaut 150. La couronne est un objet unique, vous ne pouvez pas l'inscrire chez le Marchand. Vous récupérez un trésor de 50 pièces d'or. Si Hilia est dans votre Troupe, consultez la Table des savoirs, mais au numéro 5.



La petite chapelle dans laquelle vous êtes, bien qu'en désordre par les trous de rats, semble étrangement en bon ordre. D'ailleurs, vous remarquez que l'autel dispose encore de tout le nécessaire pour la prière, ou plutôt le recueillement au vu de petits portraits aux couleurs effacées par le temps. Au-dessus, une statue représente un homme — ou une femme —, en toge — ou en robe —, les bras en croix ; des symboles et quelques rares écritures y sont gravés. Dans un autre recoin, des amulettes sont broyées. En y regardant de plus près, leurs pierres d'ambre ont été réduites en morceaux.

Effectuez une Épreuve de difficulté 10. Si vous réussissez, vous découvrez, dissimulé, un trésor de 50 pièces d'or.

Si vous fouillez dans les trous de rat, consultez la Table des savoirs au 13.

Enfin, si Ethis est dans votre Troupe, consultez la [Table des savoirs](#).

Après votre petite exploration, vous faites le tour avec votre torche, pour voir les issues qui s'offrent à vous. Au nord, un petit couloir donne sur une pièce sombre, aménagée de meubles assombris par l'obscurité. À l'est, votre torche illumine l'atelier par lequel vous êtes venus, à moitié effondré maintenant. Enfin, au sud,

après un petit corridor, vous ne distinguez qu'une pièce sombre dans lequel court un rat avec un morceau de chair dans la gueule.

Allez-vous ?

Au nord, vers les sombres meubles, rendez-vous au **8**.

À est, en direction de l'atelier dévasté, rendez-vous au **27**.

Au sud, là où se trouvait un rat affamé, rendez-vous au **39**.

45

Votre torche chasse les ténèbres d'un couloir. Les flammes dansent contre le mur, puis tournoient face à un coude bosselé. Une partie s'est effondrée, des gravats jonchent le sol sur un mètre, rien ne vous empêche de continuer votre route. Cependant, vous remarquez une partie du coin noirci, comme s'il avait été brûlé.

Effectuez une Épreuve de difficulté 10. Si vous ratez, reprenez immédiatement votre lecture après les symboles ✂.

Si vous réussissez, vous comprenez que la partie calcinée est une épaisse croûte noire. En la retirant, vous pourriez découvrir ce qu'il y a derrière. Dans ce cas, consultez la [Table des savoirs](#).



Laissant cela derrière vous, il vous reste à prendre une décision. À l'ouest, vous ne distinguez qu'une pièce sombre dans lequel court un rat avec un morceau de chair dans la gueule. Au nord, la salle est éclairée par une faible lueur. Avec l'aide de votre torche, vous discernez les contours de ce qui semble être une petite pyramide, avec autour de grosses ombres statiques.

Allez-vous :

À l'ouest, dans la pièce sombre, rendez-vous au **39**.

Au nord, dans la pièce lumineuse, rendez-vous au **27**.

46

Ne notez pas cette section sur votre Plan, mais cochez la case 6 sur votre Plan.

Les trésors de cette section ne peuvent être pris qu'une seule fois.

Si vous venez de vaincre la Reine des squelettes, lisez ce qui suit. Sinon, lisez après les symboles ✨.

Une fois le coup ultime donné, la Reine des squelettes s'effondre, ses os s'éparpillant dans un bruit de claquement. La lueur de son crâne s'éteint peu à peu, jusqu'à devenir complètement noir, alors que sa couronne de laurier en or roule sur les dalles, pour tomber dans un trou. Le calme revenu, les ténèbres reprennent peu à peu leur droit, seule votre torche tente de les repousser.

— J'espère qu'on peut récupérer la couronne, cri l'un des mercenaires en courant la chercher. Ouf, le trou n'est pas profond, j'ai cru à une mauvaise chance, termine-t-il en riant.

— Coriace cette reine... Vous pensez qu'on est débarrassé des squelettes ? demande un autre qui fouille l'armure de la reine.

— Ça, j'en doute, lui répond un troisième qui prend le sabre magique.

En observant l'armure, vous constatez qu'elle possède des armoiries, représentant un arc. Elle possède également des anneaux, qui ont naturellement glissé de ses doigts squelettiques, et un médaillon affichant une figure stylisé, à deux visages. Le reste de ses vêtements n'ont pas résisté aux ravages du temps.

*Notez dans votre Inventaire le **Sabre magique**, il offre +2 à l'Attaque, et +4 contre les morts-vivants ; l'**Armure complète**, qui offre une Protection de 2 ; et enfin la **Couronne de laurier**, qui baisse de 2 la valeur d'Attaque des squelettes, son emplacement est Outil. Vous pouvez noter chez le Marchand le **Sabre magique**, qui vaut 500 pièces d'or, et l'**Armure complète**, qui vaut 150. La couronne est un objet unique, vous ne pouvez pas l'inscrire chez le Marchand. Vous récupérez un trésor de 50 pièces d'or. Si Hilia est*

dans votre Troupe, consultez la Table des savoirs, mais au numéro 5.



Le temps n'a laissé aucun livre dans la bibliothèque, il ne reste plus que des miettes laissées par les mites, et une odeur nauséabonde emplit la pièce, comme de la putréfaction. Malgré les différents ossements qui jonchent le sol, les flaques de sang séché et les trous, l'odeur ne provient pas de là. Au milieu, la grande table est brisée en deux, et rongée de toute part, des gravats s'entassant autour d'elle avec au beau milieu : une **Pelle**. Ici et là, des dalles ont été retirées, puis le sol a été creusé, formant des trous en désordre.

C'est dans un silence de plomb que vous fouillez la bibliothèque. Vous parvenez à dénicher un trésor d'une valeur de 25 pièces d'or.

*Notez, si vous le souhaitez, la **Pelle** dans votre Inventaire, c'est un Outil qui offre +2 en Compétence. Vous pouvez la noter chez le Marchand, elle vaut 60 pièces d'or.*

Si Ganeus, Hilia ou Rengos sont dans votre Troupe, consultez la Table des savoirs au 65.

Si vous souhaitez fouiller la bibliothèque, effectuez une Épreuve de difficulté 14, considérez que vos dés font 12. Si votre valeur Compétence est supérieure, consultez la [Table des savoirs](#).

Si vous souhaitez creuser un trou, effectuez une Épreuve de difficulté 18, considérez que vos dés font 12. Si votre valeur Compétence est supérieure, consultez la Table des savoirs au 6.

N'oubliez pas que vous pouvez revenir à la bibliothèque à tout moment, si votre valeur de Compétence évolue, en vous rendant au 6 sur votre Plan.

Après vos menus recherches, vous observez les alentours avec votre torche. À l'ouest, deux croix noires marquent de chaque côté le seuil. Une pile de gravats obstrue à moitié le petit couloir qui donne sur une pièce. Au-delà, les flammes de votre torche se font dévorer

par les ténèbres, vous empêchant d'y discerner quoi que ce soit. Cependant, vous sentez clairement que c'est de ce passage que provient l'horrible odeur. À l'est, le couloir s'étend vers d'autres ténèbres tout aussi nauséabondes, le seuil est marqué d'une croix tracée à la craie. Enfin, votre torche montre au sud un petit couloir donnant sur une salle qui arbore l'obscurité d'un salon détérioré par le temps.

Allez-vous ?

À l'ouest, vers la pièce ténébreuse, marquée de deux croix noires, rendez-vous au [09](#).

À l'est, vers le couloir ténébreux, marqué d'une croix blanche, rendez-vous au [29](#).

Au sud, en direction du salon fait d'ombre, rendez-vous au [40](#).

47

Cette section n'est pas à noter sur votre Plan.

Si la case 25 sur votre Plan est cochée, commencez votre lecture après le symbole ✂. Sinon, lisez ce qui suit.

Alors que vous déblayez le sable pour vous frayer un chemin de l'autre côté, vous apercevez le sable bouger et trembler. Rapidement, vous voyez une main squelettique en sortir. Manifestement, un squelette était piégé dans le tas de sable, mais grâce à vos efforts, vous l'avez aidé à s'extirper ! Malheureusement, il n'est pas le seul à en sortir, d'autres suivent son exemple. Si vous parvenez à en détruire un certain nombre, avant qu'ils ne sortent complètement, d'autres parviennent à vous attaquer.

Squelettes : Attaque 15.

Mort-vivant

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

Une fois le combat gagné, cochez la case 25.

Le combat fut rude, mais vous êtes parvenus à les vaincre. Plus encore, la sortie se dévoile de l'autre côté du tas de sable. Après un dernier effort, la jonction entre les deux parties de la salle est faite.

Maintenant que vous pouvez vous reposer de vos efforts, vous prenez le temps d'observer les squelettes. Ceux-ci sont habillés de vêtements antiques, blancs et salis par des taches noires, en lambeaux. Du liquide noir, visqueux et nauséabond, se trouve dans leurs articulations. L'un d'eux semble important, au vu d'une **Clé en argent** qu'il porte autour du cou. À part cela, vous trouvez des bijoux d'une valeur de 50 pièces d'or (75, si *Hilia est dans votre troupe*).



Grâce au passage dans le sable, vous pouvez sortir de la pièce, soit par l'ouest, où se trouve une porte métallique à moitié rouillée. Soit par l'est, en passant une tenture magnifiquement brodée, et curieusement intacte.

Celle-ci montre un prêtre — ou un roi — rayonnant de fils d'or, levant les mains au ciel. À la main droite, il porte un sceptre. À la main gauche, il tient un calice, d'où s'écoule un liquide noir. À sa tête, une couronne de laurier en or. À son cou, un lourd médaillon (la taille est disproportionnée pour montrer le motif : une tête stylisée à deux visages). À ses pieds, des ossements jonchent le sol, les crânes tournés vers le prêtre. Dans le ciel, des créatures mythiques regardant le prêtre.

Allez-vous :

À l'ouest, en passant la porte métallique, rendez-vous au **29**.

À l'est, en passant la tenture, rendez-vous au **17**.

48

À l'intérieur de cette pièce, les murs sont fissurés de toute part et le plafond, bien qu'il ne soit pas effondré, n'est pas en meilleur état. Mais le plus étonnant est une fumée nauséabonde qui lèche le sol, si noire, qu'elle vous empêche de voir les dalles de la salle.

Alors que vous faites preuve de prudence à chacun de vos pas, vous entendez des cliquetis osseux, qui vous rappellent ceux des squelettes.

Lancez 2D6, sur un chiffre pair, le bruit s'éloigne. Sur un chiffre impair, le bruit s'approche, vous devez combattre les Squelettes qui surgissent des ténèbres.

Squelettes : Attaque 17.

Mort-vivant

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez.

*Si vous gagnez le Combat, vous récupérez sur eux des bijoux d'une valeur de 50 pièces d'or (75, si Hilia est dans votre troupe). De plus, l'un d'eux porte une **Clé en argent**, que vous mettez dans votre inventaire.*

Que les cliquetis s'éloignent, ou s'approchent, les lieux résonnent de ces claquements à chaque instant. Il y a certainement d'autres squelettes à proximité. Votre torche illumine la salle au mieux, pour ne pas vous faire surprendre, révélant des bancs de pierre le long des murs nord et sud.

À l'ouest, la sortie donne sur un couloir dans lequel il vous semble apercevoir la lumière du soleil. Cependant, l'odeur de puanteur y est encore plus présente. À l'est, un petit couloir mène dans une salle qui est presque aussi vide que la vôtre, même si des ombres mouvantes vous suggèrent le contraire.

Vous pouvez prendre le temps de fouiller la salle, dans ce cas effectuez une Épreuve de difficulté 10. En cas de succès, consultez la [Table des savoirs](#). Ou bien partir immédiatement.

Allez-vous :

À l'ouest, vers la lumière puant la mort, rendez-vous au [41](#).

À l'est, vers la pièce aux ombres mouvantes, rendez-vous au [21](#).

49

Si vous avez gagné le Combat contre les Squelettes, lisez ce qui suit. Sinon, commencez votre lecture après le symbole ✂.

Les trois squelettes qui protégeaient cette salle de garde, même dans leurs morts, gisent brisés, en mille morceaux, sur le sol. Leurs armures étaient d'un cuir miteux, datant d'une ancienne époque, aux motifs antiques.

— Saleté de squelette, il y en a combien comme ça ? demande un mercenaire.

— Sont mort depuis longtemps en tout cas, i'a un truc visqueux aux articulations, lui répond un autre.

— C'est irrespirable quand même, se plaint un troisième mercenaire.

— Ça vient d'la, lui répond-il en montrant la crevasse.

— C'est pas beau à voir, dit un quatrième.

— On dirait du liquide qui coule au fond.

— C'est pas d'la merde, ça n'a pas c't'odeur. On dirait plus un charnier !

— On est obligé d'y aller ? Pour voir s'il y a le dragon ?

— Pouah, même un dragon noir n'y mettrait pas ses fesses !

— Continuons en haut, avec un peu de chance, on croisera bien le dragon.

Sur ces mots, vous continuez votre exploration, après avoir ramassé des bijoux d'une valeur de 50 pièces d'or et deux **Dagues**,

un **Sabre**, un **Bouclier** et une **Armure de cuir**. Vos yeux s'éclairent devant le râtelier d'armes en y trouvant un **Grappin**, un **Marteau**, une **Pioche** et une **Hache**. (*Le **Grappin** est un Outil offrant +1 en Compétence. Le **Marteau** est un Outil qui donne +1 en Attaque et +1 en Compétence. La **Pioche** est une arme qui donne +1 en Attaque et +2 en Compétence. La **Hache** est une arme qui offre +2 en Attaque et +1 en Compétence. Vous pouvez les noter chez le Marchand, ils valent respectivement 25, 75, 125 et 150 pièces d'or.*)



À l'ouest, vous apercevez une porte métallique dégondée, à moitié rouillée et à moitié bosselée, bloquant un peu le passage. De l'autre côté, simplement un corridor qui s'enfonce dans les ténèbres. Au nord, un petit corridor donne sur un couloir tout aussi ténébreux, mais la puanteur semble y être toujours aussi prenante.

Un Mercenaire peut descendre voir dans la crevasse, dans ce cas, consultez la [Table des savoirs](#).

Allez-vous :

À l'ouest, vers les ténèbres, rendez-vous au **19**.

Au nord, vers la puanteur, rendez-vous au **4**.

50

À la sortie des catacombes, vous êtes submergés par les rayons du soleil et engloutis par la chaleur du désert. Malgré cela, vous ne pouvez vous empêcher de frissonner, comme si toute la fraîcheur de votre corps s'évaporerait d'un seul coup.

Autour de vous, les ruines à moitié ensevelies du château de Carac dominant le paysage, son ombre s'élargissant au fur et à mesure que le soleil descend.

— La nuit ne va pas tarder, observe un mercenaire, quittons ce maudit château.

Vous retrouvez vos montures, frais et reposées, et repartez sans plus attendre en direction du village de l'Oasis Dorée.

La lune est déjà bien haute lorsque vous arrivez au village. Les portes s'ouvrent et le garde vous accueille d'un regard légèrement suspicieux. Vos chevaux s'ébrouent, et vous galopez rapidement dans la nuit, jetant du sable sur la malheureuse sentinelle à moitié endormie, jusqu'à atteindre le Campement des Voyageurs pour un repos mérité.

Si vous possédez le code Trophée, rendez-vous immédiatement au [38](#), sinon lisez ce qui suit.



Le lendemain matin, aux premières heures, après un bon petit déjeuner et quelques petites emplettes, vous quittez le village de l'Oasis Dorée en direction du château de la reine Sentries, réfléchissant déjà au rapport que vous allez lui transmettre.

Selon le code que vous possédez, consultez la Table des savoirs au numéro indiqué. Cependant, vous ne pouvez en choisir qu'un seul, faites le bon choix.

Si vous possédez le code Richesse, consultez la Table des savoirs au [14](#).

Si vous possédez le code Coquille, consultez la Table des savoirs au [20](#).

Si vous possédez le code Héros, consultez la Table des savoirs au [32](#).

Si vous possédez le code Survivant, consultez la Table des savoirs au [29](#).

Si vous possédez le code Paix, consultez la Table des savoirs au [34](#).

Si vous possédez le code Abandon ou aucun code, consultez la Table des savoirs au [40](#).

Annexe

Le Marchand

Équipement	Effet	Emplacement	Coût
Dague	+1 en Attaque	Main	50
Sabre	+2 en Attaque	Main	100
Bouclier	Protection 6	Main	30
Armure de cuir	Protection 4	Main	50
Torche	Si la Troupe n'a pas de torche, elle Déguerpit du château.	Main, Outil	20
Corde	+1 en compétence	Main, Outil	25
Parchemin (projectile)	+1 en Attaque	Parchemin	15
Parchemin (détection)	+2 en Compétence, sauf pour passer un obstacle	Parchemin	25
Parchemin	Protection 4	Parchemin	25

(protection)			
Parchemin (Portail)	Un Mercenaire du bivouac et de votre Troupe échange leurs places.	Parchemin	50
Parchemin (Serviteur)	invoque un esprit pour ouvrir un coffre. Si la clé ne correspond pas, rien ne se passe.	Parchemin	25
Parchemin (Divination)	Ignorez les effets néfastes de la Table des savoirs.	Parchemin	75
Parchemin (Purification)	Retire l'effet Maudit d'un Mercenaire.	Parchemin	100
Parchemin (Chance)	Relancez un dé.	Parchemin	75

Le plan

<input type="checkbox"/> ouest	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1 sortie <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> nord
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> est	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Table des savoirs

1	Domaine d'Atiel, la tueuse (ou chasseur). Princesse de la dynastie de Carac, fille de Nerweyne, la reine septentrionale. Retour 1 ou Retours
2	Le style d'écriture est la même que sur toutes les plaques et les tablettes que vous avez pu lire dans les catacombes. Retour
3	Notez le code <i>Coquille</i> , puis rendez-vous au 50 si vous souhaitez quitter les catacombes. Sinon, retour
4	Rien ne se passe, cochez la case 4 sur votre Plan. Retour
5	Hilia ouvre un compartiment dans le médaillon, révélant le portrait d'un roi et d'une princesse. Retour 44 ou Retour 46
6	Vous creusez au bon endroit, sous le cercle magique. Vous découvrez un cadavre momifié dans un bain de liquide noir, visqueux, nauséabond. Désormais, ignorez les Combats contre la Momie, même si vous fuyez, vous l'avez vaincu définitivement. Ignorez également les effets Maudit , quels qu'ils soient. Retour
7	Cochez la case 37. Vous comprenez qu'il vous faut une Clé en platine . Si c'est le cas, consultez le 57 . Dans le cas contraire, consultez le 54 .
8	Vous découvrez un passage secret au mur nord. Si vous l'empruntez, rendez-vous au 35 . Sinon, retour
9	Après avoir montré le document retrouvé dans les catacombes, le dragon vous croit et tient sa parole en vous laissant en vie. Notez le code <i>Paix</i> , puis rendez-vous au 50 , en commençant au symbole ✂.
10	Le feu l'a tué de l'intérieur. La mort est récente (1 semaine). Retour

11	Rien ne se passe, rendez-vous au 36 .
12	Hilia trouve un double fond dans une armoire, dedans des tablettes. Ethis, ou Ganeus, les traduisent : récit sur Atiel, la princesse de Carac. Elle aurait dissimulé le meurtre d'un animal sacré, un dahu (ou une vache). L'interprétation rend difficile de savoir si c'est elle ou un autre qui a tué l'animal. Retour
13	Effectuez une Épreuve de difficulté 10. En cas d'échec, choisissez un Mercenaire de votre Troupe : il subit l'effet Maladie . En cas de réussite, consultez le 58 . Sinon, retour
14	Vous contez votre aventure et votre rencontre avec le dragon noir, en vous gardant bien de dire que vous avez vendu son œuf à prix d'or, vous l'avez simplement détruit. La reine Sentie remercie votre bravoure par un banquet et une caisse de mille pièces d'or.
15	Les flammes sont inoffensives. Retour 15 Retour 37
16	L' œuf prend l'emplacement d'une Main. Notez le code <i>Trophée</i> . Retour
17	Aucun danger apparent. Retour
18	La tombe est vide. Retour
19	Si vous ne venez pas de combattre la Momie, rendez-vous au 7 . sinon, consultez le 7 .
20	Vous contez votre aventure et la destruction de l'œuf de dragon avec pour preuve, la coquille à la main. La reine Sentie remercie votre bravoure par un banquet et une caisse de mille pièces d'or. Si vous n'avez pas les codes <i>Héros</i> ou <i>Survivant</i> , consultez le 22 .

<p>21</p>	<p>Lancez 2d6, sur un chiffre pair, des squelettes surgissent de la chapelle, vous devez les combattre (refaites le combat, mais vous ne recevez pas de trésors). La plaque de la statue indique « Domaine du roi Aenthir » La plaque à l'ouest : salle de cérémonie. La plaque au nord : tombeau du roi Aenthir. La plaque à l'est : chapelle de Niserie. Vous y apercevez d'ailleurs dans l'ombre, des squelettes en armure de cuir, sabre à la main, semblant vous attendre... La plaque au sud : tombeau de la traîtresse Ielu. La traduction est difficile, surtout qu'il efface le nom du propriétaire du tombeau. Retour</p>
<p>22</p>	<p>Malheureusement, quelques jours plus tard, un dragon dévaste la région. Votre carrière de mercenaire prend fin dans les oubliettes.</p>
<p>23</p>	<p>Le pendentif est inoffensif. Le squelette est un prêtre de la dynastie de Carac. Il est lié au culte de Niserie, déesse de la mort et de la vie. Vous trouvez également une cache dans le corridor, renfermant des bijoux d'une valeur de 100 pièces d'or. Retour</p>
<p>24</p>	<p>Le texte parle d'Atiel, il s'agit de son tombeau. Jugée pour infamie envers les dieux, elle est déchue de tout, et bannie du ciel et de la terre. Retour</p>
<p>25</p>	<p>Rendez-vous au 47.</p>
<p>26</p>	<p>Les corps sont humains, l'empoisonnement date de moins d'une semaine. Le blason est celui d'Atiel, princesse de Carac, la fresque représentant ses prouesses guerrières. Retour</p>
<p>27</p>	<p>Vous comprenez qu'il vous faut une Clé en bronze. Si c'est le cas, consultez le 66. Dans le cas contraire, consultez le 54.</p>
<p>28</p>	<p>La herse est grippée. Vous devez réussir une Épreuve de difficulté 19. Vos dés donnent 12. Si Elois ou Rainer sont dans</p>

	<p>votre Troupe, vous réussissez automatiquement. Si votre Compétence est supérieure, rendez-vous au 31. Sinon, Retour.</p>
29	<p>Vous contez votre terrible histoire et la rencontre avec le dragon. La reine Sentie se prépare à de terribles combats et elle aura bien besoin d'un vétéran comme vous.</p>
30	<p>À moins que Ethis ou Rengos sont dans votre Troupe, consultez le 53. Sinon : Choisissez un Mercenaire, celui-ci est Blessé par l'aura du sceptre. Retour</p>
31	<p>Rien ne se passe, vous emportez des bijoux d'une valeur de 25 pièces d'or. Retour</p>
32	<p>Vous contez votre aventure et la mort du dragon noir, avec pour preuve, sa griffe. Après avoir remis l'œuf de dragon à la reine Sentie, vous êtes récompensé par votre poids en or.</p>
33	<p>Les cercueils ont déjà été descellés, ils sont vides. Retour</p>
34	<p>Vous contez votre histoire, prenant bien soin de cacher que vous avez laissé le dragon en vie, et que vous lui avez remis son œuf. Malheureusement, quelques jours plus tard, un dragon dévaste la région et des survivants de l'Oasis Dorée vous dénoncent. Votre carrière de mercenaire se termine dans les oubliettes.</p>
35	<p>Vous comprenez qu'il vous faut une Clé en or. Si c'est le cas, consultez le 56. Dans le cas contraire, consultez le 54.</p>
36	<p>Cochez la case 11. Vous comprenez qu'il vous faut une Clé en argent. Si c'est le cas, consultez le 66. Dans le cas contraire, consultez le 54.</p>
37	<p>Le cercle magique sert à purifier les âmes. Avec les préparations, vous pouvez retirer l'effet Corrompu à tous vos Mercenaires. Une fois activé, vous ne pourrez plus réutiliser le cercle magique, ni prendre les préparations. Retour</p>

38	Si vous possédez le code <i>Négociation</i> , consultez le 9 . Sinon, consultez le 50 .
39	Lancez 2d6. Sur un chiffre pair, rendez-vous au 15 . Sur un chiffre impair, rendez-vous au 37 .
40	La reine Sentie n'apprécie pas votre désinvolture et vous jette en prison. Par chance, quelques jours plus tard, un dragon sème la ruine dans la région, détruisant votre prison. Vous voilà libre !
41	Le Mercenaire qui regarde manque de glisser. Choisissez un objet, puis effacez-le. Rien d'intéressant. Retour
42	Les amulettes sont maudites, vous ne pouvez plus les retirer de vos Inventaires. Un Mercenaire qui possède une amulette subit l'effet Maudit . Retour
43	Effectuez une Épreuve de difficulté 10. En cas d'échec, choisissez un Mercenaire de votre Troupe : il subit l'effet Maladie . En cas de réussite, consultez le 63 . Sinon, retour .
44	La statue est la représentation de la déesse Nesperie. Des notes font mention qu'elle a un frère (ou un jumeau, ou une facette). Près des portraits, des inscriptions sur un père, roi défunt, dévoué et aimé (ou mentor, ou amant). En lisant les inscriptions du mur, vous comprenez que la Reine de squelette et Atiel ne font qu'une. Comme un journal, elle y a mis des notes : une bataille entre le culte de l'Ombre et de la Lumière, la victoire de l'Ombre ; la profanation du roi et sa purification contre l'Ombre. Retour
45	Derrière, un liquide noir et visqueux s'en échappe, ruisselant rapidement sur le sol et imprégnant l'atmosphère d'une odeur de putréfaction et d'acide. Retour
46	Dans les débris, des tablettes cassées. Sur des dalles retirées sont dessinées un cercle magique.

	<p>Grâce aux tablettes, vous reconstituez un Parchemin Compréhension des langues. Si un paragraphe vous demande si Ethis est présente pour consulter la Table des savoirs, considérez que oui. Il est disponible chez le Marchand pour 10 pièces d'or.</p> <p>Retour</p>
47	<p>Notez sur votre Plan le mot clé « Sortie ».</p> <p>Retour</p>
48	<p>La fumée noire n'est pas dangereuse. Vous trouvez un cadavre mort depuis 2 semaines, il porte une Épée à deux mains. Notez-la dans votre Inventaire, elle offre +3 à l'Attaque et vaut 200 pièces d'or. Enfin, lancez 2d6. Sur un chiffre impair, vous devez combattre de nouveaux squelettes (pas de trésor).</p> <p>Retour</p>
49	<p>Le Mercenaire glisse et manque de tomber. Si personne dans votre Troupe ne possède de Corde, il perd 2 objets. Choisissez-les, puis effacez-les. Rien d'intéressant.</p> <p>Retour</p>
50	<p>Le dragon accepte le marché, prend l'œuf, puis il vous attaque. Par chance, l'un d'entre vous parvient à fuir. Notez le code <i>Survivant</i>, puis rendez-vous au 50 en commençant votre lecture au symbole ✂.</p>
51	<p>Notez le code <i>Abandon</i>, puis rendez-vous au 50 si vous souhaitez quitter les catacombes. Sinon, Retour.</p>
52	<p>Cochez la case 34 sur votre Plan. Connaissant le passage secret, vous pouvez vous rendre à la pièce ouest au 37, ou au couloir sud, au 17.</p>
53	<p>Le Sceptre du roi offre +4 à l'Attaque contre les morts-vivants et immunise contre l'effet Maudit. Seul Ethis ou Rengos peuvent l'avoir dans leurs Inventaires.</p> <p>Retour</p>
54	<p>Une aiguille jaillit. Choisissez un Mercenaire, celui-ci subit l'effet Empoisonné. Ignorez cet effet si Hilia ou Rengos sont dans votre Troupe.</p>

	Retour 27 Retour 35 Retour 36 Retour 37
55	
56	Vous découvrez un médaillon avec un visage stylisé (Médaillon de Niserie , emplacement main). Retour
57	Vous découvrez un antique calice, taché de noir à l'intérieur, valant 200 pièces d'or. Retour
58	Babioles qui brillent sans valeur. Retour
59	Un Mercenaires possédant l'effet Corrompu , subit l'effet Blessé . Votre Troupe ne peut franchir le rideau de flammes noires. Retour Si Rengos fait parti de votre Troupe, Rendez-vous au 37 Si votre Troupe possède le Pendentif ou une Amulette d'ambre , Retour Sinon, rendez-vous au 37
60	La traduction des inscriptions, bien que maladroitement, révèle un souvenir qui ne devra jamais s'effacer de la mémoire, même si le roi devait de nouveau être corrompu par l'Ombre. Sa fille (ou sœur) l'a délivré grâce au Calice de Niserie. Ensemble, ils luttent contre le culte de l'Ombre qui a tenté de corrompre son âme divine (ou immortelle). Retour
61	Un Mercenaires possédant l'effet Corrompu , subit l'effet Blessé . Votre Troupe ne peut franchir le rideau de flammes noires. Retour Si Rengos fait parti de votre Troupe, consultez le 39 . Si votre Troupe possède le Pendentif ou une Amulette d'ambre , Retour Sinon, consultez le 39 .

62	Le mercenaire s'allonge sur une table de sacrifice et attend. Retour
63	Bijoux ayant une valeur de 100 pièces d'or. Retour
64	Un Mercenaires possédant l'effet Corrompu , subit l'effet Blessé . Votre Troupe ne peut franchir le rideau de flammes noires. Retour Si Rengos fait parti de votre Troupe, Rendez-vous au 15 Si votre Troupe possède le Pendentif ou une Amulette d'ambre , Retour Sinon, rendez-vous au 15
65	Vous découvrez des tablettes. Si Ethis ou Ganeus sont dans votre Troupe, ils les traduisent : vous pouvez noter dans votre inventaire les Parchemins Renvoi des morts-vivants , qui donne +3 en Attaque contre les morts-vivants ; et Télékinésie , donne +2 en Compétence, uniquement pour passer un obstacle. Qu'ils soient présents ou non, vous pouvez emporter ces Tablettes, ils prennent l'emplacement d'un Parchemin, et vous pourrez les noter chez le Marchand après avoir payé le Vieux sage du village pour les traduire, ils valent respectivement 75 et 25 pièces d'or. Retour
66	Vous découvrez des bijoux d'une valeur de 500 pièces d'or. Retour 27 Retour 36

Table des effets

Blessé	Le Mercenaire et son Inventaire ne participent plus aux Combats et aux Épreuves de la Troupe.
Corrompu	Seul un Mercenaire Maudit peut subir l'effet Corrompu . La corruption peut apporter certain désagrément dans l'aventure. Ethys et Rengos ne peuvent être Corrompus.
Empoisonné	Le Mercenaire est faible, il ne peut plus participer au Combat.
Immobilisé	Le Mercenaire ne peut plus quitter la pièce où il se trouve. Lui et son Inventaire ne font plus partie de la Troupe.
Maladie	Le Mercenaire est faible, vous ne pouvez plus utiliser son Inventaire lors de Combats et des Épreuves (mais vous pouvez toujours utiliser ses valeurs d'Attaque et de Compétence).
Maudit	Le Mercenaire est Maudit , cela apporte des inconvénients. Un Mercenaire ne peut avoir qu'un seul effet Maudit , ils ne sont pas cumulables.

Elois, la spadassine

Coût : 200

Attaque : 2

Compétence : 0

Inventaire

Mains	Bonus A/C	Parchemins
1) Protection : _____	/	1) _____
2) _____	/	
3) _____	/	
Valeurs de base : 2 / 0		
Total : — / —		
Clé : _____		

Capacités

Entraînement : Elois est une grande combattante émérite, elle vous permet de relancer les 1 à chaque fois, lors des Combats et des Epreuves.

Implacable : Sa fougue rend inarrêtable la spadassine. Lorsque vous perdez un Combat, ou s'il y a match nul, vous en subissez les conséquences, mais vous pouvez vous rendre à un choix comme si vous aviez vaincu le Monstre (Vous ne gagnez pas les trésors).

Ethis, la prophétesse

Coût : 200

Attaque : 0

Compétence : 1

Inventaire

Mains	Bonus A/C	Parchemins
1) Outil : _____	/	1) _____
2) _____	/	2) _____
		3) _____
		4) _____
Valeurs de base : 0 / 1		
Total :	___/___	
Clé : _____		

Capacités

Divination : Ethis tire de sa magie de précieux conseils. Vous pouvez utiliser un Parchemin de son Inventaire pour gagner un bonus de +2 en Attaque ou +1 en Compétence. Celui-ci est perdu.

Destinée : La prophétesse a un destin à accomplir. En utilisant un Parchemin, si un choix ne vous convient pas après sa lecture, vous pouvez revenir à la section précédente pour en changer. Le Parchemin est perdu.

Ganeus, le magicien

Coût : 200

Attaque : 0

Compétence : 0

Inventaire

Parchemins

- | | |
|----------|----------|
| 1) _____ | 5) _____ |
| 2) _____ | 6) _____ |
| 3) _____ | 7) _____ |
| 4) _____ | 8) _____ |

Clé : _____

Capacités

Arcaniste : Les études de la magie prédisposent Ganeus à l'utilisation des Parchemins. Sauf exception, quand il utilise un Parchemin, celui-ci n'est pas perdu.

Boule de feu : Le sort préféré du magicien. En utilisant un Parchemin, il gagne un bonus de +5 à l'Attaque. Il ne peut utiliser qu'un seul Parchemin à la fois, lors d'un Combat, et celui-ci est perdu.

Hilia, la voleuse

Coût : 200

Attaque : 1

Compétence : 2

Inventaire

Mains	Bonus A/C	Parchemins
1) Outil : _____	/	1) _____
2) Outil : _____	/	2) _____
3) _____	/	
Valeurs de base : 1 / 2		
Total : — / —		
Clé : _____		Clé : _____

Capacités

Attaque sournoise : Hilia aime attaquer dans les ombres. Considérez un Combat gagné lorsque vous faites un match-nul.

Déplacement silencieux : La voleuse est passée maître dans la dissimulation. Vous pouvez ignorer un Combat, dans ce cas, considérez le comme un match-nul.

Hugo, le bleu

Coût : 0

Attaque : 0

Compétence : 0

Inventaire

Mains

Bonus
A / C

1) Protection : _____ /

2) _____ /

Valeurs de base : 0 / 0

Total : ____/____

Clé : _____

Capacités

Chance du débutant : Hugo est un débutant, mais il compte bien sur sa chance pour réussir. Quand un Mercenaire subit un effet néfaste, comme le fait d'être **Blessé**, Hugo subit cet effet à sa place.

Mentor : Son surnom, le bleu, vient de son mentor. Tant que le bleu n'est pas **Blessé**, la Troupe ne peut relancer aucun de ses dés.

Nous sommes légion : Le bleu peut être recruté plusieurs fois, et il peut y en avoir plusieurs dans la Troupe.

Martha, la cuisinière

Coût : 50

Attaque : 0

Compétence : 0

Inventaire

Mains	Bonus A/C	Parchemins
1) Outil : _____	/	1) _____
2) _____	/	
Valeurs de base : 0 / 0		
Total : ___/___		
Clé : _____		

Capacités

Tarte à la crème : Martha est connue dans tout le royaume pour ses tartes. Lors d'un Combat, vous relancez à chaque fois les 6 ; lors d'une Epreuve, vous relancez à chaque fois les 1.

Péché mignon : Même les monstres les plus féroces tombent sous le charme dodu de la cuisinière. Considérez que Martha possède toujours une Protection minimum de 6.

Rainer, le guerrier

Coût : 200

Attaque : 2

Compétence : 0

Inventaire

Mains

Bonus
A / C

1) Protection : _____ /

2) _____ /

3) _____ /

4) _____ /

Valeurs de base : 2 / 0

Clé : _____

Total : ___/___

Capacités

Enchaînement d'attaques : Vif comme l'éclair, Rainer foudroie ses ennemis ! Lors d'un Combat, vous pouvez relancer une fois les 2D6.

Résistance : Le guerrier ne privilégie pas seulement l'attaque, mais aussi la défense. Lorsque vous lancez un dé pour connaître l'effet d'une Protection, ajoutez 1 au dé.

Rengos, L'assassin

Coût : 200

Attaque : 1

Compétence : 1

Inventaire

Mains	Bonus A/C	Parchemins
1) Protection : _____	/	1) _____
2) Outil : _____	/	2) _____
3) _____	/	
Valeurs de base : 1 / 1		
Total : ___/___		
Clé : _____		

Capacités

Martyr : Rengos n'a jamais su inspirer la confiance. Lors d'un Combat ou d'une Epreuve, vous pouvez **Blessé** un Mercenaire autre que Rengos. Dans ce cas, le Combat ou l'Epreuve sont automatiquement gagnés. Cette capacité peut être utilisée après avoir lancé les dés.

Echange de bon procédé : L'assassin a toujours eu une bonne étoile qui veille sur lui. Lorsque Rengos subit un effet néfaste, choisissez un autre Mercenaire. Celui-ci subit cet effet néfaste à sa place. Cela comprend l'effet **Blessé**.

Feuille de mercenaires

Les _____

Trésorerie

Bivouaque Troupe

Max. 4

Bonus
A / C

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Elois, la spadassine _____ Inventaire /	2 / 0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ethis, la prophétesse _____	0 / 1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ganeus, le magicien _____	0 / 0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hilia, la voleuse _____	1 / 2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hugo, le bleu _____	0 / 0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hugo, le bleu _____	0 / 0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Martha, la cuisinière _____	0 / 0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rainer, le guerrier _____	2 / 0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rengos, l'assassin _____	1 / 1

Blessé

Valeurs Totales
de la
Troupe

— / —

