

**Oliver S. Martin**

# **La Cité Engloutie**

**Médiéval Fantastique / 4**

*D'après SVH : un Site dont VOUS êtes le Héros  
<http://svh.escadencia.fr>*



## Avis aux Héros !

Lisez attentivement les règles du jeu. Elles sont volontairement très proches de celles qui sont appliquées dans la série Sorcellerie! \* de Livres Dont Vous Êtes Le Héros. Ce choix constitue en effet un excellent compromis entre simplicité d'application et richesse des possibilités de jeu. Quelques variantes et sortilèges supplémentaires ont cependant été ajoutés afin d'améliorer le réalisme du jeu et la diversité des actions magiques.

Dans ce jeu de rôle solitaire, vous pourrez choisir d'être un simple Guerrier ou un Sorcier. Si vous décidez d'être seulement un Guerrier, vous combattrez les créatures à l'aide de règles du jeu qui ne font intervenir aucune magie. Si vous préférez en revanche devenir Sorcier, il faudra vous initier à un système de Formules Magiques. Comme le ferait tout grand Sorcier, vous devrez apprendre ces formules et savoir par coeur quels sont leurs effets et leurs conditions d'utilisation.

Les divers sortilèges dont vous pourrez vous servir figurent dans le *Livre des Formules Magiques* (à la fin de ce livre). Pour vous préparer à votre aventure, il vous faudra apprendre certaines de ses Formules. Vous n'aurez pas besoin de les savoir toutes cependant, car seul un Sorcier accompli pourrait se rappeler par coeur tous les sortilèges qui composent le livre. Il vous suffira, pour la présente aventure, de connaître les six sortilèges de base pour entreprendre votre quête.

Que vous ayez choisi d'être un Guerrier ou un Sorcier, l'aventure qui vous attend sera extrêmement périlleuse, et vous aurez à affronter toutes sortes de pièges et de difficultés, sans parler des créatures malfaisantes qui feront tout pour vous empêcher d'atteindre votre but.

Au long des pages, vous pourrez décider vous-même des chemins à prendre, des combats à mener et de la façon dont il convient de résoudre les problèmes auxquels vous serez confronté. Si vous venez à mourir, vous devrez recommencer l'aventure au début mais si vous faites preuve d'habileté et si la chance - et les dieux - vous aident, vous parviendrez alors à réussir.

## Comment combattre les créatures

Avant de vous lancer dans votre aventure, vous devrez tout d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous trouverez ci-contre une Feuille d'Aventure qui constitue une sorte de journal de voyage dans lequel vous consignerez tous les détails de votre quête. Vous y inscrirez le total de vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE ainsi que les armes, objets et trésors que vous découvrirez au fur et à mesure. Vous serez amené à faire de fréquentes modifications sur cette Feuille d'Aventure et je vous conseille donc de prendre rigoureusement toutes les notes nécessaires. Sachez de plus que vous avez la possibilité de sauvegarder votre Feuille d'Aventure à tout moment en cours de jeu. En indiquant votre e-mail et en précisant bien le numéro du paragraphe auquel vous vous êtes arrêté, vous recevrez immédiatement un récapitulatif de toutes vos données. Cela vous permettra de reprendre votre aventure lorsque vous le désirerez, en prenant soin de recopier toutes vos données dans votre Feuille d'Aventure.

### Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Si vous jouez en tant que simple Guerrier, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETE de la Feuille d'Aventure. Si vous jouez comme Sorcier, vous n'ajouterez que 5 au chiffre donné par le dé. Les Sorciers, en effet, ne sont pas aussi habiles au combat que les Guerriers, mais ils compensent largement ce handicap par leur maîtrise de la magie. Lancez ensuite deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE de la Feuille d'Aventure. Il existe également une case CHANCE. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE. Ces trois caractéristiques constituent vos points de départ.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points. N'effacez jamais vos points de départ. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos points de départ, sauf en de très rares occasions qui vous seront alors signalées. Utilisez donc les cases adjacentes à celles de vos points de départ afin de noter l'évolution de vos caractéristiques au cours de l'aventure.

Vos points d'HABILETE reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers qui vous allez découvrir.

### **Batailles**

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce site, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon - ou si vous décidez de toute façon de combattre - il vous faudra mener la bataille comme suit:

Tout d'abord, inscrivez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de l'adversaire dans les cases prévues à cet effet dans la Feuille d'Aventure. Ces points vous sont systématiquement donnés dans le texte. Le combat se déroule alors ainsi:

1- Lancez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au score obtenu. Ce total vous donne la Force d'Attaque de l'adversaire.

2- Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez vos points d'HABILETÉ au score obtenu. Ce total vous donne votre Force d'Attaque.

3- Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de l'adversaire, vous le blessez et vous passez à l'étape 4. Si la Force d'Attaque de l'adversaire est supérieure à la votre, vous êtes blessé et vous passez à l'étape 5. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, chacun esquive le coup de l'autre et vous poursuivez alors le combat à l'étape 1.

4- Lorsque vous blessez l'adversaire, vous diminuez son ENDURANCE de deux points. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE (voir la rubrique Chance). Puis vous pouvez passer à l'étape 6.

5- Lorsque l'adversaire vous blesse, vous enlevez deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir la rubrique CHANCE). Puis vous pouvez passer à l'étape 6.

6- Une fois les points d'ENDURANCE, voire de CHANCE, modifiés en fonction des événements précédents, vous pouvez commencer le deuxième assaut en reprenant à l'étape 1. Lorsque l'un des deux combattants voit son Endurance tomber à 0, il est mort.

### **Combat avec plus d'une créature**

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, les instructions vous permettant de mener la bataille vous seront alors indiquées. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre; parfois, vous les combattrez une par une.

# FEUILLE D'AVENTURE



HABILETE  
*Total de départ =*

ENDURANCE  
*Total de départ =*

CHANCE  
*Total de départ =*

## CASES RENCONTRES AVEC UNE CREATURE

*Habilitéte =*  
*Endurance =*

OR ET RICHESSES

PROVISIONS  
Equivalent repas =  
Prix ce jour =

EQUIPEMENT ET OBJETS

NOTES DIVERSES

## Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance, vous aurez la possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention! L'usage de la chance comporte de grands risques et, si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance: lancez deux dés. Si le score obtenu est égal ou inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule: Tentez votre Chance. Chaque fois que vous Tenterez votre Chance il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que, plus vous vous fierez à votre chance, plus vous courrez de risques.

### *Utilisation de la Chance dans les Combats*

En plusieurs occasions, il vous sera demandé de Tenter votre Chance et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours choisir librement d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez Tenter votre Chance de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous en ôterez quatre). Si vous êtes Malchanceux, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez Tenter votre Chance pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas enlevez encore un point à votre total d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous en ôterez trois).

Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE à chaque fois que vous Tentez votre Chance. Et oui, on ne peut pas être éternellement chanceux...

## **Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance**

### *Habileté*

Vos points d'HABILETE ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILETE. Une arme magique peut augmenter cette HABILETE, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois! vous ne pouvez revendiquer deux bonus d'HABILETE sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'HABILETE ne peuvent jamais excéder leur total de départ sauf en certaines circonstances spécifiques qui vous seront alors explicitement précisées.

### *Endurance et Provisions*

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de l'aventure, en fonction des combats que vous devrez livrer ou des tâches ardues qu'il faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre total d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas, ce qui rendra les combats très aléatoires. Aussi, soyez prudent!

Votre Sac à Dos contient des Provisions suffisantes pour 9 repas. Vous êtes libre de vous reposer et de vous restaurer à tout moment, sauf pendant un combat, mais vous ne pourrez manger qu'un seul repas à la fois. La consommation d'un repas majore votre ENDURANCE de trois points et diminue vos Provisions d'un point sur la

Feuille d'Aventure. Cette règle est valable dans la limite de trois repas par jour. Des repas supplémentaires au cours d'une même journée ne vous apporteront en effet aucun gain supplémentaire. Par ailleurs, si vous ne consommez pas le moindre repas au cours d'une journée, la première chose que vous aurez à faire en vous réveillant le matin sera de minorer de deux points votre total d'ENDURANCE, car vous serez affamé et donc affaibli. La case Pris ce jour vous aidera à gérer vos Provisions journalières. N'oubliez pas que vous avez beaucoup de chemin à faire: alors, ménagez vos Provisions! Rappelez-vous aussi que vos points d'ENDURANCE ne peuvent excéder leur total de départ, sauf si cela est explicitement précisé dans un paragraphe déterminé.

A certains moments, au cours de votre aventure, on vous indiquera que vous devez prendre obligatoirement un repas. Dans ce cas, réduisez vos Provisions d'un point sur la Feuille d'Aventure mais, cette fois, ne majorez pas votre ENDURANCE. Si vous devez obligatoirement manger un repas et que vos Provisions sont épuisées, déduisez deux points de votre total d'ENDURANCE du moment. Dans d'autres cas, le texte ne fera que vous suggérer de prendre un repas. Il vous faudra alors appliquer la règle décrite au paragraphe précédent.

Au cours de votre aventure, vous aurez probablement l'occasion de vous procurer d'autres Provisions à ajouter à votre stock. Cela vous permettra de conserver un niveau élevé d'ENDURANCE. Néanmoins, vous ne pourrez jamais transporter plus de 9 repas dans votre Sac à Dos; ce dernier devant en effet conserver un minimum de place pour accueillir vos objets et autres richesses.

### *Chance*

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement Chanceux. Les détails vous seront alors donnés. Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETE, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur total de départ sauf si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

Vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE peuvent être ramenés à leur niveau de départ en faisant appel à votre déesse (voir plus loin).

## **Pour les Sorciers : comment se servir de la Magie**

Si vous avez choisi d'entreprendre cette aventure en tant que Sorcier, vous aurez la possibilité d'utiliser des Formules Magiques. Tous les sortilèges appartenant au patrimoine des Sorciers sont consignés dans le *Livre des Formules Magiques* et vous devrez étudier cet ouvrage avant de vous lancer dans votre aventure.

Chaque formule est désignée par un code de trois lettres; vous devrez apprendre certains de ces codes, ainsi que les effets des sortilèges auxquels ils correspondent. Chaque sortilège utilisé vous coûtera un ou plusieurs points d'ENDURANCE. Les Formules Magiques de base dont l'étude vous est conseillée au début, vous permettront de commencer à jouer rapidement, mais leur coût en points d'ENDURANCE est élevé: un Sorcier avisé n'utilisera de telles formules que s'il ne connaît pas celles qui lui sont proposées par ailleurs, ou s'il ne dispose pas des objets magiques indispensables pour recourir à certains sortilèges.

Vous trouverez toutes les règles concernant la magie dans le *Livre des Formules Magiques* (à la fin de ce livre). Mais n'oubliez pas ! Dès que vous aurez commencé votre aventure, vous n'aurez plus le droit de vous référer à ce Livre !

## Libra, déesse de la justice

Tout au long de votre aventure, Libra, votre déesse personnelle, veillera sur vous. Si vos épreuves se révèlent particulièrement difficiles, vous pourrez l'appeler à l'aide, mais elle ne viendra à votre secours qu'une seule fois lors de chaque aventure.

Elle vous aidera de trois manières:

- Par la revitalisation: vous pourrez lui demander à tout moment de ramener à leur total de départ vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE. Cette possibilité ne vous sera pas rappelée dans le texte, mais vous pourrez y recourir quand vous le souhaitez; souvenez-vous cependant que ce droit de retrouver vos points de départ ne vous sera accordé qu'une seule fois au cours de chaque aventure.

- Par la fuite: parfois, lorsque vous serez menacé par un grave danger, vous aurez la possibilité de demander à Libra de vous venir en aide. Les précisions nécessaires vous seront alors données en temps utile.

- Par la neutralisation des mauvais sorts et la guérison des maladies: Libra a le pouvoir de neutraliser les mauvais sorts ou de guérir les maladies. Rien ne vous sera indiqué à ce sujet au long du texte mais vous aurez le droit, à tout moment, de recourir à ce pouvoir de la déesse, à condition, cependant, de n'en faire usage qu'une seule fois lors de chaque aventure.

## Equipement et Provisions

Au départ de votre aventure, vous ne disposez que du strict nécessaire. Vous serez en possession d'une épée et d'un Sac à Dos dans lequel vous rangerez tout votre équipement, objets divers, provisions, richesses acquises en cours de route, etc. Vous n'aurez pas le droit d'emporter avec vous le *Livre des Formules Magiques*, car les Sorciers ne peuvent prendre le risque de le voir tomber entre de mauvaises mains au cours de votre voyage; aussi n'aurez-vous pas la possibilité de vous référer à ce livre, sitôt que vous aurez entrepris votre aventure.

Une bourse est accrochée à votre ceinture: elle contient 20 Pièces d'Or, l'Or constituant la plupart du temps la seule monnaie en usage dans les contrées que vous allez traverser. Cet argent vous servira à acheter des objets et de la nourriture, à vous loger et à corrompre certaines créatures. Avec 20 Pièces d'Or, vous n'irez toutefois pas très loin et vous aurez très vite besoin d'acquérir d'autres Pièces à mesure que vous progresserez dans votre aventure.

Vous emportez également des Provisions (nourriture et boissons) qui représentent l'équivalent de 9 repas. Comme vous ne tarderez pas à vous en apercevoir, la nourriture est précieuse dans ces terres sauvages, et vous devrez en faire un usage très avisé. Faites bien attention de ne pas gâcher vos vivres: vous feriez là une grave erreur. Gardez toujours de quoi manger.

## Derniers Conseils

Il vous faudra peut-être plusieurs tentatives pour parvenir à réussir votre aventure. N'hésitez pas à prendre des notes et à dessiner une carte au fur et à mesure de votre exploration. Il n'y a en général qu'un minimum de risques à prendre pour réussir dans votre entreprise. N'importe quel personnage est potentiellement capable de sortir vainqueur; mais ce sont surtout vos choix qui lui permettront de le faire.

Puisse la chance et les dieux vous accompagner dans votre aventure !

## La Cité Engloutie

Cela fait maintenant des mois que, enfermé dans la salle de travail de l'Académie de Sorcellerie, vous apprenez avec le plus grand sérieux le grimoire contenant l'ensemble des Formules Magiques de votre ordre. Pourtant, il n'a pas été facile de vous replonger dans les études après votre retentissant succès à l'épreuve finale de votre formation. Cet exploit vous a valu les honneurs de toute la population et vous avez bien profité de cette soudaine célébrité. Après tout, le Conseil n'adoube qu'un Guerrier-Sorcier tous les cinq ans; ce qui fait de vous un homme important et courtois à Fangor. Mais vous avez gardé la tête froide et, en homme réaliste, vous savez très bien que cet intérêt pour vous n'est que passager. Ainsi, vous avez su conserver toute votre motivation et votre volonté afin d'être fin prêt à assurer vos nouvelles fonctions lorsque le moment sera venu. Et ce moment, il semble qu'il soit finalement arrivé.

Ces dernières semaines ont été particulièrement riches en mauvaises nouvelles à Fangor. De nombreux bateaux ont en effet été portés disparus alors qu'ils cheminaient entre la cité et Zirërë: plate-forme commerciale incontournable du continent et grand port du royaume de Nashiir. Ces étranges disparitions commencent à peser très lourd dans la balance économique et sur le climat social de Fangor. Le peuple commence à manquer de vivres et sa voix se fait entendre. Jeune Guerrier-Sorcier fraîchement promu, vous avez été chargé par les notables de la ville et avec la bénédiction du Doyen de l'Académie d'enquêter sur ces disparitions et de les faire cesser. Bien qu'ils ne manquent de rien, les dirigeants de Fangor sont en effet très inquiets de la tournure que prennent les événements et craignent autant pour l'équilibre de la cité que pour leur propre sécurité.

Vous voici donc au petit matin d'une journée s'annonçant ensoleillée sur le quai principal du port de Fangor. Vous êtes sur le point d'embarquer à bord du Bourbaki, un navire marchand se rendant à Zirërë pour y faire le plein de denrées alimentaires destinées à la cité. Votre stratégie est en effet de vous fondre dans le flux des convois marchands - qui sont les principaux touchés par cette mystérieuse vague de disparitions - afin de maximiser vos chances de découvrir la source du problème. Arrivé près du ponton d'embarquement, vous voyez le capitaine vous faire signe de monter à bord. Sharpah - le maître du Bourbaki - est un homme dont les traits impressionnent par leur vigueur: assurément un marin de grande expérience sur qui vous pourrez compter en toutes circonstances et que l'on vous a d'ailleurs chaudement recommandé. Une fois sur le pont principal, il vous souhaite la bienvenue d'une poignée de main ferme et vigoureuse. "Je ne sais pas si je dois être heureux ou inquiet de votre présence, lance-t-il d'une voix rocailleuse quelque peu étouffée par la densité de sa barbe. Soit notre voyage se fera sans encombre et vous serez alors venu pour rien, soit nous aurons des problèmes et quelle qu'en soit l'issue, je me demanderai toujours si je dois ou non vous en tenir pour responsable." Vous ne savez pas trop comment prendre ces paroles. Les marins ont en effet un sens de l'humour assez particulier, mais vous les savez par ailleurs très superstitieux en règle générale. Vous vous contentez donc d'esquisser un sourire contenu afin de ne pas froisser votre hôte et vous allez vous accouder au bastingage tribord, portant déjà votre regard vers l'horizon et vos pensées vers votre mission.

L'appareillage ne tarde pas et vous voilà parti en suivant le cours du fleuve Lumi: grande voie maritime reliant l'intérieur des terres aux portes de l'océan. La descente du fleuve dure une grosse journée et se fait sans histoire, devant les magnifiques paysages verdoyants du royaume de Lumina. Les matelots effectuent leur travail sereinement sous le regard sévère de Sharpah et ce petit manège vous amuse. Durant ce voyage, vous êtes invité à partager le repas de l'équipage, ce qui vous permet de sympathiser avec plusieurs marins d'origines diverses. Votre voyage comme votre nourriture ont en effet été payés d'avance par les notables de Fangor. Baigné dans cette ambiance de franche camaraderie, vous couchez même sur le pont afin de profiter au mieux de ces moments de convivialité au grand air. Le lendemain matin, vous sortez enfin du grand estuaire marquant la fin du fleuve et c'est alors que l'océan s'offre à vos yeux dans toute son immensité bleu scintillante. Vous bifurquez rapidement vers l'est, longeant les côtes à bonne distance le plus longtemps possible, comme les marchands en ont l'habitude par mesure de prudence. Puis, après une nuit agréable, le Bourbaki finit par mettre le cap au sud-est - droit vers Zirërë - qui devrait être atteint dans cinq à six jours si les conditions climatiques et les vents restent aussi cléments que depuis le début du voyage.

Après trois nouvelles journées passées à naviguer dans des conditions idéales, vous êtes réveillé au matin par quelques embruns salés. L'océan s'est en effet quelque peu agité, mais il reste largement praticable, surtout pour des marins chevronnés tels que Sharpah. Vous poursuivez votre voyage, profitant du paysage qui, bien que monotone, plaît à vos yeux du fait des trop rares occasions que vous avez eu de naviguer au large dans votre jeune vie. De temps en temps, quelques poissons volants et trois ou quatre dauphins viennent égayer l'uniformité de l'eau et vous contemplez avec bonheur ces moments de liberté où la nature s'offre à vous dans toute sa splendeur, bien loin des préoccupations des citoyens de Fangor qui ont justifié votre présence ici même.

Et maintenant, tournez la page...

---

### 001

Peu avant midi, la vigie se met soudain à hurler en pointant son doigt dans la direction du sud-est: "Mouvement par tribord avant!" Aussitôt, tout le monde - vous y compris - se presse le long du bastingage et c'est alors qu'une vision d'horreur s'offre à vos yeux ébahis. Un énorme Dragon de Mer surgit à la surface de l'eau et fonce droit vers le navire! Vos connaissances en dragonologie sont assez limitées mais vous en avez suffisamment appris pour savoir que cette espèce est censée avoir disparue depuis bien longtemps. Votre surprise est donc au moins égale à votre peur devant un tel monstre de puissance et de cruauté. Le pont du Bourbaki, d'ordinaire si organisé, n'est plus qu'une zone de panique et d'affolement général où tous les matelots courent sans savoir que faire. Le Capitaine Sharpah a dégainé son épée mais se sait aussi totalement démuni devant un tel adversaire. Vous croisez un moment son regard et son expression en dit long sur ses doutes quant à votre responsabilité dans cette attaque. La créature atteint le bateau en quelques secondes et en broie la proue d'un seul coup de mâchoires. Le bois craque dans un vacarme assourdissant et les hurlements des marins perdus au milieu d'une véritable pluie de débris sont désespérés. La peur au ventre, quelques braves tentent cependant de se défendre, mais leur résistance est à peine remarquée par le monstre qui, après avoir plongé un bref instant, ressurgit par bâbord et arrache le mât principal qui vole en éclats. Certains matelots se jettent à l'eau, d'autres s'enferment à fond de cale. Le chaos est total. Vous ne savez que faire tant le combat est inégal, mais votre bravoure vous pousse néanmoins à vous lancer à l'attaque du Dragon, l'épée à la main. Sharpah est à vos côtés, aidé par quelques rares et courageux matelots. Souhaitez-vous combattre le Dragon de Mer à l'épée ? Si tel est le cas, rendez-vous au [451](#). Si vous préférez recourir à la magie, choisissez l'une de ces Formules:

DRA	FEU	MER	BIS	MOR	LOI
<a href="#">454</a>	<a href="#">037</a>	<a href="#">418</a>	<a href="#">491</a>	<a href="#">484</a>	<a href="#">146</a>

---

### 002

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et cinq images de vous se matérialisent aussitôt à vos côtés. L'utilisation de ce sortilège vous permet de rééquilibrer momentanément les forces en votre faveur, mais il n'impressionne pas pour autant les Humanoïdes qui conservent toute leur agressivité. Vous devez maintenant les affronter l'arme à la main en vous rendant au [403](#). Cependant, la présence de vos cinq images vous permet d'avoir moins de chances d'être touché. A chaque assaut victorieux de l'une ou l'autre des créatures que vous devez affronter, considérez qu'une de vos images est touchée. Dans un tel cas, elle disparaît aussitôt.

---

### 003

Cette nuit de sommeil vous permet de récupérer 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes réveillé par la lumière du jour qui, réfractée par les dizaines de mètres d'eau surplombant votre personne, crée sur le relief du fond marin des teintes blafardes et nuancées particulièrement agréables à contempler. Avez-vous pris au moins un repas hier? Si ce n'est pas le cas, vous êtes affamé et vous devez ôter 2 points à votre total d'ENDURANCE. Le jour est maintenant levé au-dehors et c'est demain soir que la bataille doit avoir lieu. L'armée Azurénne ne va probablement pas tarder à quitter la cité et il vous faut donc vous hâter d'atteindre le poste avancé; première étape de votre mission. Vous poursuivez votre chemin vers le nord pendant encore de nombreuses lieues. Pour l'heure, votre voyage se passe sans

encombre. Mais il n'est jamais exclu de faire une rencontre fâcheuse dans ce milieu sous-marin et de surcroît en temps de guerre. Lancez un dé et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

Score	Paragraphe
1 ou 2	<u>399</u>
3 ou 4	<u>025</u>
5 ou 6	<u>282</u>

---

#### 004

Vous descendez dans la plaine, marchant d'un pas serein et évitant le regard des créatures que vous croisez afin ne pas vous faire remarquer. Votre déguisement fonctionne à la perfection et vous vous fondez dans la foule. En chemin, votre esprit capte quelques conversations entre Skraatzs. Certains sont déjà en train de lancer des paris sur le nombre d'Azuréens qu'ils vont tuer durant la bataille. Il est clair que cette redoutable armée est informée et tout à fait préparée à l'assaut des troupes de la reine Hélénia. Vous parvenez enfin devant les colonnes qui bordent l'entrée du repère de Coralia et vous vous engagez à l'intérieur, passant non loin d'Hervik qui poursuit l'inspection de ses soldats. Rendez-vous au 284.

---

#### 005

Le Joyau Solaire que vous proposez a une valeur de dix Perles moins une de commission. Son échange vous rapporte donc neuf Perles. Faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*, puis retournez au 177 pour faire un nouvel échange ou pour quitter la salle.

---

#### 006

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Requin Blanc ne vous laisse plus le temps de choisir un nouveau sortilège. Rendez-vous au 290 pour le combattre à l'épée.

---

#### 007

Que vous combattiez avec une arme spéciale ou avec votre fidèle épée, les Skraatzs et leurs Requins vous attaquent tous en même temps. Grâce au pouvoir de l'anneau que vous a confié la reine Hélénia, vous pouvez mener ce combat comme si vous vous trouviez sur la terre ferme. De plus, si vous disposez d'une Arbalète Azurée, vous avez le temps de décocher un Harpon sur une des créatures avant qu'elles n'arrivent sur vous.

	HABILETE	ENDURANCE
SKRAATZ 1	6	6
REQUIN 1	5	5
SKRAATZ 2	5	7
REQUIN 2	5	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au 333.

---

#### 008

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un flacon contenant du Sable? Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au 046 pour combattre le l'Araignée Géante à l'épée. Si vous possédez cet objet,

vous prononcez la Formule et vous le répandez sur le sol, devant elle. Aussitôt, une mare de sable mouvant se forme devant ses pattes et elle dernier s'y enlise rapidement, ce qui écarte la menace qu'elle représentait pour vous. Vous approchez d'elle et vous l'achevez d'un puissant coup d'épée derrière la tête. Rendez-vous au [096](#).

---

### 009

Vous retournez sur vos pas et vous parcourez plusieurs mètres quand vous vous retrouvez soudain face à une créature aussi horrible que difforme. Il s'agit d'une sorte d'amibe géante comportant un nombre incalculable d'yeux et de bouches aux dents acérées qui se forment et se résorbent au gré de ses mouvements. Si vous décidez d'affronter ce monstre, rendez-vous au [373](#). Si vous préférez fuir vers la porte à laquelle aboutit le tunnel, rendez-vous au [169](#).

---

### 010

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Vous n'avez plus le temps de lancer un nouveau sortilège. Rendez-vous immédiatement au [403](#) afin d'affronter vos adversaires l'arme à la main.

---

### 011

Vous faites demi-tour et vous vous mettez à suivre discrètement le jeune Azuréen. Il avance bon train et vous vous dites que l'anneau que vous portez est décidément d'une grande aide. Vous ressortez du quartier résidentiel et vous voyez alors le jeune humanoïde s'engouffrer dans la rue agitée que vous avez remarquée un peu plus tôt. Il disparaît alors au milieu de la foule. Rendez-vous au [218](#).

---

### 012

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Vous êtes contraint d'affronter l'Humanoïde au corps à corps en vous rendant au [450](#).

---

### 013

Vous enflez l'anneau à votre doigt et vous devenez aussitôt invisible aux yeux de tous les pirates présents sur le bateau. Vous sortez alors de la cale en faisant le moins de bruit possible et vous avancez jusqu'au pied de l'escalier menant au pont supérieur. Vous montez lentement les quelques marches et vous arrivez derrière la capitaine sans avoir été repéré. Rendez-vous au [087](#).

---

### 014

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous constatez alors que les mouvements de vos adversaires deviennent plus lents. L'utilisation de ce sortilège implique une pénalité de trois points que vous appliquerez à la *Force d'Attaque* de chacune des quatre créatures. De plus, grâce à l'anneau de la reine Hélénia, vous pouvez combattre les quatre Skraatzs simultanément en utilisant les règles habituelles.

	HABILETE	ENDURANCE
SKRAATZ 1	6	7
SKRAATZ 2	6	5
SKRAATZ 3	5	7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [165](#).

---

**015**

Vous répondez au vieillard que vous êtes un humain missionné par la reine Hélénia pour s'introduire dans le repère de Narkuul afin de le tuer. A l'écoute de vos paroles, le vieillard se lève lentement et s'approche de vous. "La guerre est un chose horrible, vous lance-t-il visiblement ému. Je n'en ai connu qu'une autre dans ma longue vie. C'était il y a bien longtemps. Elle opposait notre peuple à celui des Skraatzs. Nous l'avons gagnée car nos ennemis étaient des sauvages indisciplinés. Mais cette fois, ils sont conduits par une personne très intelligente et aux pouvoirs immenses. Coralia, la soeur cadette de notre reine, pratique de nombreuses formes de magies et en particulier les plus sombres. J'ai effectivement entendu dire qu'elle avait réveillé un Dragon très puissant. Je loue donc l'océan pour que votre mission soit couronnée de succès. J'aimerais prendre part à cette guerre mais mon grand âge m'en empêche. Aussi, je serais heureux de vous aider en vous disant ceci. Lorsqu'elle vivait encore à Azuria, Coralia était connue pour fréquenter les établissements de jeux. Elle était une joueuse inconditionnelle et elle pouvait tout sacrifier pour gagner une partie. Si jamais vous étiez amené à la rencontrer, pensez à ce que je viens de vous dire. Cela pourrait vous être utile." Sur ces mots, le vieillard courbe l'échine et se rassoit sur le bord du massif de coraux. Vous le remerciez alors chaleureusement et vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [380](#).

---

**016**

Plongé dans un sommeil réparateur, vous êtes soudain réveillé par un bruit étrange. Vous vous levez d'un bond et vous voyez un Lézard Géant surgir de derrière une grosse pierre. Il s'avance vers vous avec la volonté évidente de vous déguster. Si vous souhaitez le combattre à l'épée, rendez-vous au [151](#). Si vous préférez faire usage de la magie, choisissez une des Formules suivantes :

LEZ	FEU	LAN	LOI	BOU	NOR
<a href="#">060</a>	<a href="#">310</a>	<a href="#">404</a>	<a href="#">351</a>	<a href="#">144</a>	<a href="#">496</a>

---

**017**

Vous perdez 4 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais il semble qu'un sortilège inhibe toute magie autour de Coralia. Vous voyant vous concentrer, elle se redresse immédiatement de son trône et vous vous trouvez immédiatement empoigné par de nombreux Skraatzs qui ont assisté à toute la scène. Rendez-vous au [281](#).

---

**018**

Vous empoignez l'anneau et vous tirez sur la trappe qui oppose une très forte résistance. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au [161](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [506](#).

---

**019**

Vous vous approchez des débris et vous constatez qu'il s'agit essentiellement de morceaux de bois et de cordages. Ils sont relativement éparpillés et votre inspection est plutôt aisée car vous n'avez pas à les déplacer pour être sûr de ne rien oublier. Vous découvrez alors un morceau de tonneau sur lequel le nom "Bourbaki" est gravé. Ce sont bien quelques restes du navire sur lequel vous aviez embarqué qui sont dispersés devant vous. Poursuivant votre fouille, vous apercevez alors une petite bourse

accrochée à une planche. Vous la saisissez et vous l'ouvrez pour constater qu'elle contient 5 Pièces d'Or. Un peu plus loin, vous découvrez successivement une Flûte de Bambou - qui a probablement appartenu à un des matelots du Bourbaki - et un petit flacon vide en terre cuite. Si vous le souhaitez, vous pouvez remplir ce flacon de Sable. Après avoir fait le tour de l'ensemble des débris (notez les objets que vous souhaitez prendre sur votre *Feuille d'Aventure*), vous devez maintenant choisir le chemin par lequel vous allez poursuivre votre exploration de l'île.

Quelle direction allez-vous prendre? Vers le nord-ouest par la plage (rendez-vous au [214](#)); faire demi-tour sur la plage et aller vers les rochers afin de les escalader ou de les contourner par le flanc (rendez-vous au [081](#)); vers le sud-ouest à travers la forêt (rendez-vous au [090](#))?

---

## 020

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, retournez au [147](#) pour faire un nouveau choix. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [099](#).

---

## 021

Vous ouvrez la porte et vous découvrez une pièce de taille moyenne correspondant visiblement à la salle de bains. En pensant à ce mot, vous ne pouvez vous empêcher d'esquisser un sourire d'autodérision. Il est en effet difficile d'imaginer un Azuréen prendre un bain dans ce monde sous-marin. D'ailleurs, l'ameublement de cette salle ne correspond en rien à ce que vous connaissez. Un grand bloc de roche sur lequel est soigneusement étendue une paillasse d'algues tressées semble constituer une sorte de table de lavage. Des éponges multicolores sont en effet posées dessus, servant probablement aux habitants d'outil gommant permettant de nettoyer leur peau. Vous remarquez cependant accroché à un mur un petit Miroir au Cadre d'Or que vous pouvez prendre si vous le désirez. Après cette étonnante découverte de quelques moeurs locales, vous pouvez maintenant effectuer un nouveau choix que vous n'avez pas encore fait: ouvrir la porte située juste à côté (rendez-vous au [355](#)); avancer vers le jardin situé au fond de la maison (rendez-vous au [089](#)); ou bien ressortir et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [118](#)).

---

## 022

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un flacon contenant du Sable? Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [481](#) pour combattre le Serpent Géant à l'épée. Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et vous le répandez sur le sol, devant le reptile. Aussitôt une mare de sable mouvant se forme et, au gré des ondulations de son long et puissant corps, il s'y enlise progressivement, sifflant de rage; ce qui écarte la menace qu'il représentait pour vous. Rendez-vous au [377](#).

---

## 023

Vous ressortez de la grotte et vous allez vous mettre à l'abri d'un récif. Alors que vous vous remettez de ce spectacle d'horreur, vous apercevez soudain un groupe de Skraatzs qui approche de l'entrée de la grotte. Votre surprise est totale lorsque vous reconnaissez parmi eux Hervik, le conseiller de la reine Hélénia. Aucunement prisonnier ou pris en otage, il est de toute évidence en train de converser et même de donner des directives au Skraatzs. Cette créature pratiquerait donc un double-jeu et, devant cette scène, n'importe qui conclurait à la trahison. Mais vous savez qu'Hervik tient la plupart de ses renseignements des Skraatzs eux-mêmes. Aussi, le doute reste de mise dans votre esprit. Vous décidez donc de rester caché afin d'observer la suite des événements. Rendez-vous au [462](#).

---

## 024

Vous bondissez sur l'Humanoïde. Bénéficiant de l'effet de surprise, vous pourrez ajouter trois points à votre *Force d'Attaque* lors du premier assaut, et un point pour les assauts suivants.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>HUMANOÏDE</b>	5	5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [329](#).

---

## 025

Cette longue marche aquatique est très fatigante et vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Vous poursuivez votre chemin à travers les fonds sous-marins quand vous êtes soudain surpris par trois créatures humanoïdes qui semblaient vous attendre cachées derrière un récif corallien. Une de leurs lances vous blesse à l'avant-bras sans que vous n'ayez eu le temps d'esquiver le coup. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes la victime d'une embuscade Skraatz! Si vous souhaitez les combattre avec une arme, rendez-vous au [388](#). Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une des Formules suivantes:

LOI	LEN	KRA	HOU	FOL	TRI
<a href="#">469</a>	<a href="#">106</a>	<a href="#">252</a>	<a href="#">085</a>	<a href="#">360</a>	<a href="#">217</a>

Mais peut-être possédez-vous un fagot d'Algues Jaunâtres? Si tel est le cas et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [058](#).

---

## 026

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous de la Poudre de Pierre? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez utiliser ce sortilège et vous devez vous rendre immédiatement au [502](#) afin de combattre Hervik l'arme à la main. Si vous en possédez, vous prononcez la Formule et vous jetez la Poudre en direction de votre adversaire. Sa peau verte prend alors une teinte grisâtre et il se transforme alors en statue de pierre. Vous vous ruez alors sur lui afin de l'achever d'un coup rageur à la mesure de sa trahison envers la reine Hélénia et le peuple d'Azuria qui l'éclate en mille morceaux. Rendez-vous au [449](#).

---

## 027

Quittant la place, vous retombez alors à la croisée de rues que vous avez déjà plusieurs fois traversée. Ayant déjà exploré le quartier résidentiel qui correspond à la rue de gauche, vous pouvez maintenant prendre tout droit en continuant par la rue principale afin de passer la porte nord et prendre le chemin du poste avancé (rendez-vous au [036](#)); ou bien emprunter la rue de droite qui semble particulièrement animée (rendez-vous au [218](#)).

---

## 028

Vous répondez mentalement que vous avez découvert Lauria sur un récif, gravement blessée; que vous avez tenté de la sauver en la ramenant dans sa cité; mais qu'un Requin Blanc l'a mortellement attaquée en chemin. "Ton attitude est honorable homme de la surface, répond l'être humanoïde. Mais le fait d'avoir laissé son corps sans sépulture décente est inacceptable. Avais-tu une bonne raison pour l'abandonner ainsi?" Allez-vous lui répondre que vous avez été obligé de fuir devant l'arrivée de nombreux autres requins (rendez-vous au [080](#)); que vous avez été capturé par les Skraatzs avant de pouvoir faire quoi que ce soit (rendez-vous au [505](#)); ou que vous avez privilégié votre recherche de Narkuul (rendez-vous au [187](#))?

---

**029**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Bijou en Or? Si ce n'est pas le cas, il ne vous reste plus d'autre choix que celui de combattre la créature l'arme à la main car elle est déjà sur vous (rendez-vous au [193](#)). Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et vous voyez soudainement la créature stopper son attaque et s'approcher de vous avec un air amical. Elle vous dit intérieurement qu'elle était autrefois une femme d'Azuria et qu'elle a été le sujet d'un abominable croisement avec une Rascasse Géante réalisé par Coralia. Sa volonté propre a même été modifiée par cette dernière et elle endure aujourd'hui une vie triste et inutile dans ce tunnel, condamnée à agresser tous les intrus qu'elle voit passer afin de se nourrir. Vous la prenez en pitié et vous lui assurez de la venger. Elle passe alors son chemin et vous laisse poursuivre le votre. Rendez-vous au [477](#).

---

**030**

Le marchand vend les Algues Jaunâtres au prix de 1 Perle le fagot. Il vous assure que ces plantes sont toutes fraîches et qu'elles sont très redoutées des Skraatzs à qui elles causent de douloureuses brûlures. Si vous possédez des Perles, vous pouvez acheter autant de fagots que vous le souhaitez car son stock est bien fourni. Vous poursuivez ensuite votre découverte du quartier. Rendez-vous au [343](#).

---

**031**

Une fois dans l'enceinte de la forteresse, vous vous retrouvez entouré de soldats Azuréens. L'expression de leurs visages laisse transparaitre une certaine inquiétude mêlée de curiosité. Descendu du chemin de ronde surplombant la porte d'entrée, le commandant du poste avancé Azuréen s'avance vers vous d'un pas décidé. Il se caractérise par une forte musculature et sa peau bleutée porte les stigmates de nombreux combats. Son visage paraît usé par les jours de veille qu'il doit probablement endurer en ces lieux. "Te voilà donc homme de la surface, vous dit-il d'un air grave. Nous avons été informés de ton arrivée. Maintenant, te voilà devant ton destin: une mission qui peut sauver notre royaume tout autant que ton monde. Je ne puis rien t'apprendre concernant le repère de Narkuul car nous évitons cet endroit qui est connu pour être maudit. Mais sois très prudent face à ce monstre car sa puissance est phénoménale. Il nous a déjà fait beaucoup de mal et il continuera à nous en faire tant que personne n'aura mis fin à ses jours. Demain soir, une grande bataille va se dérouler de l'autre côté de l'abysse. L'armée d'Azuria est en chemin. Son avant-garde arrivera ici dans la nuit et le gros des troupes demain matin. Tu as donc peu de temps pour te rendre dans la tanière du Dragon et il te faut te presser. Passe par-dessus l'abysse et prend la direction du nord-ouest. Tu trouveras à quelques lieues d'ici un grand gouffre dans la roche qui correspond à l'entrée de la tanière de Narkuul. En chemin, fais très attention aux Skraatzs qui patrouillent régulièrement dans ces parages. Il te faudra réussir à te faufiler sans te faire remarquer. Sinon, je ne donne pas cher de ta vie. Je ne puis te fournir d'armement car nous en manquons ici. Je peux cependant te donner quelques provisions. Maintenant, il est temps pour toi de partir. Que la chance t'accompagne." Vous remerciez le commandant qui vous conduit alors vers la porte d'entrée de la forteresse. En passant, un soldat vous donne des provisions à base d'algues et de fruits de mer qui représentent l'équivalent de trois repas (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous prenez congé des soldats et vous quittez la forteresse en la contournant par la face est. Quelques dizaines de mètres plus loin, vous vous retrouvez au bord de l'abysse noir. Rendez-vous au [300](#).

---

**032**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous de la Poudre de Pierre? Si ce n'est pas le cas, retournez au [226](#) pour faire un nouveau choix. Si vous en possédez, vous prononcez la Formule et vous la jetez en direction de l'Humanoïde. Vous le voyez alors se mouvoir lentement et devenir peu à peu immobile, totalement pétrifié par votre sortilège. Vous empoignez le corps de l'Humanoïde et vous le traînez jusqu'à une cachette sûre. Vous lui ôtez alors sa soutane verte. A la vue de sa peau bleutée, vous comprenez qu'il s'agit d'un Azuréen qui a probablement rejoint le camp de l'ennemi. Vous enfiler son vêtement et vous en abaissez la capuche sur votre visage. Ainsi déguisé, personne ne

fera attention à vous. Rendez-vous au [004](#).

---

### 033

Vous prenez la rue de droite. Elle est tout aussi calme que celle dont vous venez, et seuls quelques poissons indifférents croisent votre chemin de temps à autre. Après avoir parcouru quelques dizaines de mètres, vous remarquez sur la gauche que la porte d'une maison est ouverte. Si vous souhaitez tenter de pénétrer dans cette demeure, rendez-vous au [246](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [118](#).

---

### 034

Vous respirez une grande bouffée d'eau salée et vous vous élanchez à la nage au-dessus de l'abysse. Comme vous l'aviez ressenti, le courant ne vous empêche pas de progresser outre mesure. Cependant, le froid est vif et il affecte votre corps. A mesure que vous nagez vers l'autre bord, vos membres commencent à s'engourdir peu à peu. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous parvenez cependant à atteindre votre but et cet avec bonheur que vous posez enfin vos pieds sur le sol sous-marin, de l'autre côté de l'abysse noir. Rendez-vous au [208](#).

---

### 035

Vous reprenez votre filature et enfin, les voix des pirates retentissent à nouveau à vos oreilles. Vous approchez discrètement; vous vous allongez à couvert et vous découvrez alors une petite clairière où sont rassemblés les pirates. Ils ont mis à jour une trappe secrète qui était cachée sous les branchages et ils y introduisent leur marchandise avec une organisation tout aussi contestable que lors du débarquement auquel vous avez assisté. De là où vous êtes, vous discernez un peu mieux la cargaison qu'ils cachent sous terre. Il s'agit essentiellement de caisses de rhum et de sacs de tabac; probablement volés à quelques bateaux marchands qui transitent entre Fangor et Zirërë. Il semble que quelques coffrets contenant de l'argent ou des bijoux fassent également partie du butin tant le regard de l'homme semblant être le chef de ces pirates est rivé sur eux. Soudain, vous entendez une branche craquer derrière vous. A peine avez-vous le temps de vous retourner que de solides bras vous empoignent. Plusieurs hommes vous encerclent et vous ligotent en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Vous êtes maintenant incapable de faire le moindre mouvement. "Amenons-le à la capitaine, dit un des pirates." Vous êtes alors relevé sans ménagement et contraint d'avancer à marche forcée. Vous atteignez finalement le navire ancré au pied des rochers. Autour de vous, les railleries et les menaces vont bon train à votre sujet. Intérieurement, vous êtes très vexé de vous être fait surprendre par ces pirates. Désormais, il va falloir jouer serré si vous voulez sauver votre peau. Rendez-vous au [222](#).

---

### 036

Vous franchissez le seuil des grandes portes de la cité gardées par des soldats Azuréens qui vous adressent des regards à la fois curieux et pleins d'espoir. Vous entamez alors votre longue marche vers le poste avancé. Vous traversez de vastes étendues sous-marines aux décors variés. Vous parcourez ainsi une bonne dizaine de lieues. En regardant en l'air, vous devinez la surface de l'océan à quelques dizaines de mètres au-dessus de vous. La nuit semble tomber au-dessus de l'eau et, compte tenu de la dangerosité de la mission qui vous a été confiée, il serait peut-être préférable de profiter de ce moment pour vous reposer. Par ailleurs et bien que vos provisions traditionnelles soient complètement gorgées d'eau salée, votre évolution maintenant pleinement maîtrisée dans ce monde aquatique vous permet de ne pas souffrir de cette détérioration de vos denrées. Vous pouvez donc prendre un repas et l'apprécier de manière tout à fait normale, même s'il sera plutôt mou dans votre bouche. Par ailleurs, si vous disposez de mets Azuréens, vous pourrez même profiter d'un bon moment gastronomique. Si vous décidez de dormir, rendez-vous au [306](#). Si vous préférez poursuivre votre route afin d'arriver au plus vite au poste avancé, rendez-vous au [168](#).

---

**037**

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous vous apprêtez à la lancer sur le Dragon dès qu'il sera dans votre champ de vision. Soudain, un énorme craquement venant de derrière vous surprend. A peine avez-vous le temps de vous retourner que vous êtes violemment percuté par un énorme morceau de bois qui vous envoie par dessus bord. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et votre chute se termine par un lourd impact sur une grosse planche flottant à la surface de l'eau. Le choc vous assomme sur le coup. Rendez-vous au [103](#).

---

**038**

Dès que vous placez le dernier hexagone dans son logement, vous entendez un dé clic sourd provenant de la porte se déclencher. Elle s'entrebâille légèrement et vous finissez de l'ouvrir avec hâte. Derrière, vous découvrez une toute petite caverne éclairée par plusieurs torches à gaz. Sur le sol rocheux exempt de toute flore aquatique repose un grand coquillage ouvert dans lequel est posé un magnifique pendentif de cristal. A la lumière des torches, il scintille d'une pâle lueur bleutée. Son fermoir est à l'effigie d'un Dragon de Mer. Vous tendez alors la main pour le saisir mais, à peine l'avez-vous effleuré que le coquillage se referme violemment. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous parvenez cependant à récupérer le bijou, au prix d'une brève lutte contre le mollusque et d'une belle douleur dans les doigts. Rendez-vous au [078](#).

---

**039**

Que souhaitez-vous faire maintenant?  
Rattraper Hervik afin de lui demander de vous en dire plus sur vos ennemis (rendez-vous au [101](#))?  
Retourner dans le palais afin de parler plus longuement à la reine Hélénia (rendez-vous au [242](#))?  
Aller parler aux soldats qui sont rassemblés sur la grande place où vous vous trouvez (rendez-vous au [474](#))?  
Aller parler aux sirènes qui sont en train de préparer les vivres nécessaires à la bataille (rendez-vous au [328](#))?  
Aller parcourir la cité d'Azuria afin d'y glaner quelques objets ou informations (rendez-vous au [395](#))?  
Partir immédiatement vers le poste avancé situé près de l'abysse noir (rendez-vous au [094](#))?  
Vous éloigner discrètement afin de quitter la cité et de retourner à la surface (rendez-vous au [299](#))?

---

**040**

Vous marchez ainsi pendant un bon kilomètre entre la lisière de la forêt et le rebord de la falaise. Aucun mouvement ou signe de vie n'attire votre attention et vous finissez par déboucher sur ce qui semble bien constituer la pointe nord-ouest de l'île. A cet endroit, la hauteur de la falaise se réduit rapidement et vous finissez par revenir au niveau de la mer. De là débute une longue plage de sable constituant la côte sud-est de l'île. Si vous n'avez jamais pris le chemin de la plage, vous pouvez vous y engager en vous rendant au [179](#). Sinon, vous pouvez retourner sur vos pas et longer la falaise dans l'autre sens (rendez-vous alors au [175](#)).

---

**041**

Vous répondez-que vous êtes un marin qui cherche du travail et que, ayant eu vent d'activités de contrebande sur cette île, vous êtes venu afin de vous faire embaucher. "Toi un marin sans le sou? Je te trouve bien riche pour cela, vous répond-t-elle et pointant du doigt la bourse accrochée à votre ceinture. Assez plaisanté maintenant!" Elle fait alors signe à ses hommes qui vous empoignent et vous traînent vers le milieu du pont principal. "Même si tu n'es pas ce que tu prétends être, dit-elle alors qu'on vous éloigne, tu auras peut-être une certaine valeur à Zirèrè!" On ouvre alors une grille dans le

plancher du pont et on vous jette à fond de cale. En bas, d'autres hommes vous remettent debout et vous conduisent vers la poupe, dans un coin sombre et humide. Vous êtes solidement enchaîné à la structure du navire et on vous laisse ainsi méditer sur votre sort. Rendez-vous au [159](#).

---

**042**

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais la porte ne rayonne d'aucun éclat particulier. Vous en concluez qu'elle ne correspond peut-être pas à la meilleure issue possible. Quoi qu'il en soit, elle reste désespérément close. Rendez-vous au [357](#) pour faire un nouveau choix.

---

**043**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Miroir au Cadre d'Or. Si ce n'est pas le cas, il ne vous reste plus d'autre choix que celui de combattre le monstre l'arme à la main (rendez-vous au [050](#)). Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et vous voyez un double parfait de la créature se matérialiser devant vous. Les deux étranges amibes se livrent alors à un combat acharné, projetant réciproquement des pseudopodes pourvus de multiples yeux et de bouches agressives. Vous profitez de ce combat pour vous éloigner discrètement et vous retournez à l'autre bout du tunnel où se trouve la porte. Rendez-vous au [400](#).

---

**044**

Vous déposez sur le comptoir le nombre de Pièces d'Or que vous avez décidé d'échanger. L'Humanoïde les ramasse soigneusement et les rangent sur un petit plateau d'argent qu'il emporte bientôt vers la grande armoire métallique située au fond de la salle. Il en ouvre la porte au moyen de la clé qu'il porte au cou et verse le contenu du plateau dans un grand coffre de bois qui semble déjà bien rempli. Il dépose ensuite sur son plateau des petites Perles qu'il compte soigneusement, puis s'en retourne vers vous après avoir refermé l'armoire forte. Il dépose alors une à une les Perles sur le comptoir en les recomptant une fois de plus. Il y en a exactement le nombre de Pièces d'Or que vous avez donné moins une qui correspond à la commission annoncée. Vous ramassez vos Perles et vous ressortez du bâtiment sous le regard attentif des gardes en le remerciant poliment (n'oubliez pas d'effectuer les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [121](#).

---

**045**

Hervik s'engage avec vous dans la rue principale que vous la parcourez rapidement et sans échanger le moindre mot pour bientôt arriver au niveau de la porte nord de la cité. Quelques mètres avant la porte il vous fait signe de poursuivre votre route. "Bonne chance homme de la surface. Nous comptons sur vous!" Vous voici donc à nouveau seul face à votre destin. Bien que votre égo soit honoré de la confiance qui vous est faite par le peuple Azuréen, vous ressentez une certaine frustration quant aux façons dont on guide vos pas. Mais vous avez confiance en vos capacités et c'est donc sans peur que vous décidez à franchir l'enceinte de la cité pour vous diriger vers le poste avancé. Rendez-vous au [036](#).

---

**046**

L'arme à la main, vous engagez le combat contre l'araigne qui aimerait bien faire de vous son repas.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>ARAIGNEE GEANTE</b>	6	6

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [096](#).

---

**047**

Vous ressentez soudain un puissant mouvement d'eau qui vous fait vaciller. Quelques secondes plus tard, une énorme masse écailleuse vous frôle. Un sentiment d'horreur vous envahit lorsque que vous comprenez que Narkuul est revenu dans sa tanière! Le monstre ne met pas longtemps à s'apercevoir de votre présence et, sans que vous n'ayez eu le temps de tenter la moindre fuite, vous ressentez une douleur atroce lorsque son énorme mâchoire se referme sur votre corps. Votre aventure se termine ici, dans l'obscurité de la tanière du Dragon de Mer.

---

**048**

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et le Pirate laisse aussitôt tomber sa clé. Il tente de la ramasser en bougonnant mais la laisse tomber à nouveau. Vous en profitez pour vous redresser et vous lui assénez un grand coup sur la nuque afin de l'assommer. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [365](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [237](#).

---

**049**

Une fois dans l'enceinte de la forteresse, le groupe stoppe et vous libère de votre cage. Descendu du chemin de ronde surplombant la porte d'entrée, le commandant du poste avancé Azuréen s'entretient un moment avec le capitaine du détachement qui vous a conduit ici. Il s'avance ensuite vers vous d'un pas décidé. Il se caractérise par une forte musculature et sa peau bleutée porte les stigmates de nombreux combats. Son visage paraît usé par les jours de veille qu'il doit probablement endurer en ces lieux. "Te voilà donc homme de la surface, vous dit-il d'un air grave. Si tu as été amené ici de force, c'est uniquement à cause de tes agissements inacceptables dans notre cité. Maintenant, te voilà devant ton destin: une mission qui peut sauver notre royaume tout autant que ton monde. Je ne puis rien t'apprendre concernant le repère de Narkuul car nous évitons cet endroit qui est connu pour être maudit. Mais sois très prudent face à ce monstre car sa puissance est phénoménale. Il nous a déjà fait beaucoup de mal et il continuera à nous en faire tant que personne n'aura mis fin à ses jours. Demain soir, une grande bataille va se dérouler de l'autre côté de l'abysse. L'armée d'Azuria est en chemin. Son avant-garde arrivera ici dans la nuit et le gros des troupes demain matin. Tu as donc peu de temps pour te rendre dans la tanière du Dragon et il te faut te presser. Passe par-dessus l'abysse et prend la direction du nord-ouest. Tu trouveras à quelques lieues d'ici un grand trou dans la roche qui correspond à l'entrée de la tanière de Narkuul. En chemin, fais très attention aux Skraatzs qui patrouillent régulièrement dans ces parages. Il te faudra réussir à te faufiler sans te faire remarquer. Sinon, je ne donne pas cher de ta vie. Je ne puis te fournir d'armement car nous en manquons ici. Je peux cependant te donner quelques provisions. Maintenant, il est temps pour toi de partir. Que la chance t'accompagne." Vous remerciez le commandant qui vous conduit alors vers la porte d'entrée de la forteresse. En passant, un soldat vous donne des provisions à base d'algues et de fruits de mer qui représentent l'équivalent de trois repas (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous prenez congé des soldats et vous quittez la forteresse en la contournant par la face est. Quelques dizaines de mètres plus loin, vous vous retrouvez au bord de l'abysse noir. Rendez-vous au [300](#).

---

**050**

La créature monstrueuse que vous devez affronter est un Babélien. Ses attaques se traduisent par des projections de pseudopodes comportant chacun plusieurs yeux et une bouche capable de mordre. A chaque assaut remporté par la créature, lancez un dé. Le score obtenu correspondra au nombre de pseudopodes qui vous auront touchés. Chaque morsure vous coûtera 1 point d'ENDURANCE. Si vous le désirez, vous pourrez *Tenter votre Chance* afin de minimiser les effets de l'attaque. Si vous êtes Chanceux, vous pourrez diviser par deux en arrondissant au chiffre supérieur le nombre de points d'ENDURANCE que vous devrez ôter de votre total. Si vous êtes Malchanceux, vous devrez ajouter un point supplémentaire au nombre de points d'ENDURANCE que vous devrez ôter de votre total car vous aurez été mordu plusieurs fois par la même bouche.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>BABELIEN</b>	6	7

Si vous parvenez à vaincre ce monstre hideux, rendez-vous au [442](#).

### 051

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non une Branche de Jeune Chêne, il semble qu'un sortilège inhibe toute magie autour de Coralia. Vous voyant vous concentrer, elle se redresse immédiatement de son trône et vous vous trouvez immédiatement empoigné par de nombreux Skraatzs qui ont assisté à toute la scène. Rendez-vous au [281](#).

### 052

Vous restez ainsi caché à quelques dizaines de mètres du bateau, attendant une quelconque évolution de la situation. Le temps s'égrenne avec lenteur et, à part une ou deux silhouettes marchant de temps à autre sur le pont du navire, aucun événement ne vient troubler le calme relatif qui vous entoure. Au bout d'une bonne heure, ne voyant toujours pas revenir les hommes partis dans la forêt, vous vous demandez si vous avez fait le bon choix en décidant de ne rien tenter. Votre situation ne s'est en effet guère améliorée depuis votre découverte du bateau. Vous ne savez toujours pas quand la cinquantaine de pirates va revenir, et vous ne savez pas non plus si vous avez une quelconque chance de quitter cette île avec ce navire. Il est donc peut-être temps de reconsidérer la question avant qu'il ne soit trop tard. Allez-vous rester caché et continuer d'attendre (rendez-vous au [157](#)); approcher discrètement du bateau afin de voir ce qui s'y passe et quelles sont vos possibilités de fuite (rendez-vous au [325](#)); ou suivre les hommes à distance à travers la forêt afin d'en savoir plus sur la marchandise et les éventuels trésors qu'ils transportent (rendez-vous au [199](#)).

### 053

Vous prenez un fagot d'Algues Jaunâtres et vous le dispersez en direction de vos adversaires. Les deux Skraatzs sont aussitôt pris de douleurs lorsque les plantes entre en contact avec leur peau verdâtre. Ils tombent alors du dos des requins mais poursuivent néanmoins leur assaut. Grâce à l'anneau de la reine Hélénia, vous pouvez combattre vos adversaires simultanément en utilisant les règles habituelles. De plus, la présence des Algues Jaunâtre dans le périmètre de la rixe implique une pénalité de deux points que vous appliquerez à la *Force d'Attaque* des deux Skraatzs. Attention, rappelez-vous que les Algues Jaunâtre n'affectent en rien les vellétés agressives des Requins.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>SKRAATZ 1</b>	6	6
<b>REQUIN 1</b>	5	5
<b>SKRAATZ 2</b>	5	7
<b>REQUIN 2</b>	5	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [333](#).

### 054

Vous descendez du pont supérieur en tenant toujours le cou de la capitaine sous le fil de votre épée. Vous approchez à reculons du bastingage bâbord où est amarré le canot et vous demandez à la femme d'y descendre par le filin d'accès suspendu le long de la coque. Elle s'exécute sans résistance et vous la rejoignez en gardant un oeil sur les membres de l'équipage qui vous observent, se tenant prêts à

bondir sur vous à la moindre occasion. Après l'avoir rejointe dans la petite embarcation, vous demandez alors à la capitaine de saisir les avirons et de ramer en direction du nord-ouest, à l'opposé de celle du navire des pirates. Vous vous éloignez ainsi peu à peu et vous voyez le bateau virer de bord pour vous suivre à distance. Vous demandez alors à la femme dans quelle direction et à quelle distance se trouve la côte la plus proche. "Tu peux atteindre une presqu'île du continent située dans le royaume de Lumina en prenant droit au nord. Si tu rames bien, tu y seras dans un jour et demi, répond-elle. Maintenant, laisse-moi rejoindre mes hommes et mon bateau. Je te promets que nous ne te poursuivrons pas. Même si je te considère comme un ennemi, ton courage mérite le respect. Bien qu'engagée dans la piraterie, sache que Lana la Rouge est une femme d'honneur!" Ses paroles vous semblent sincères et vous décidez de la laisser quitter le canot. "Adieu brave ennemi et à une prochaine fois! vous dit-elle en plongeant par dessus bord." Vous la voyez alors s'éloigner en direction de son navire. Sa nage est fluide et rapide et vous vous prenez presque à regretter son départ car, bien qu'éminemment hors la loi et profondément cruelle, son attitude et sa franchise vous ont séduit. Beaucoup de gens importants parmi les notables de Fangor auraient à en prendre de la graine, pensez-vous le sourire aux lèvres. Quelques minutes après, vous la voyez au loin se hisser à bord du bateau des pirates. Le navire fait alors demi-tour et reprend son cap au sud-est, en direction de Zirërë. Lana la Rouge a tenu parole. Rendez-vous au [211](#).

---

## 055

Vous avez fait ce que vous avez pu pour la jeune sirène, mais le destin a voulu qu'elle ne rejoigne jamais les siens. C'est un fait dramatique, mais vous en avez vu d'autres. Vous pensez donc qu'il est maintenant grand temps pour vous de remonter à la surface pour tenter de trouver une solution à votre propre problème. Vous repartez donc en sens inverse afin de revenir au pied des récifs où vous avez trouvé la sirène. Avec de la chance, le canot que vous avez subtilisé aux pirates y est encore amarré avec les vivres qu'il contient. De là et en faisant confiance à Lana la Rouge, vous savez qu'une journée et demi de navigation à la rame devrait vous permettre de rejoindre le continent. Rendez-vous au [503](#).

---

## 056

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Branche de Jeune Chêne? Si ce n'est pas le cas, votre adversaire est déjà sur vous et il ne vous reste plus d'autre choix que celui de le combattre l'arme à la main (rendez-vous au [130](#)). Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et votre adversaire s'immobilise aussitôt. Vous en profitez alors pour venir l'exécuter sur place. Rendez-vous au [254](#).

---

## 057

Vous répondez que vous êtes un géographe et que vous avez fait le chemin depuis Zirërë sur un bateau marchand afin de cartographier cette île. La femme esquisse alors un sourire. "Un géographe? Avec une épée digne d'un guerrier et sans la moindre carte, plume ou encrier dans tes affaires? Pour qui me prends-tu?" Visiblement, votre mensonge maladroit ne l'a pas du tout convaincue. Elle fait alors signe à ses hommes qui vous empoignent et vous traînent vers le milieu du pont principal. "Même si tu n'es pas géographe, dit-elle alors qu'on vous éloigne, tu auras peut-être une certaine valeur à Zirërë!" On ouvre alors une grille dans le plancher du pont et on vous jette à fond de cale. En bas, d'autres hommes vous remettent debout et vous conduisent vers la poupe, dans un coin sombre et humide. Vous êtes alors solidement enchaîné à la structure du navire et on vous laisse ainsi méditer sur votre sort. Rendez-vous au [159](#).

---

## 058

Vous vous rappelez l'effet douloureux que semblaient avoir les Algues Jaunâtres sur le Skraatz qui avait été capturé par les Azuréens. Vous en prenez un fagot et vous le dispersez en direction de vos

adversaires. Tous trois ont aussitôt un mouvement de recul et leur regard reptilien prend une expression de terreur lorsqu'ils aperçoivent les plantes flotter dans leur direction. Dès qu'elles les touchent, ils se mettent à se tordre de douleur. Ils restent cependant dangereux mais cet habile usage de la flore sous-marine vous permet d'avoir un énorme avantage sur eux. Grâce à l'anneau de la reine Hélénia, vous pouvez combattre les trois Skraatzs simultanément en utilisant les règles habituelles. De plus, la présence des Algues Jaunâtre dans le périmètre de la rixe implique une pénalité de deux points que vous appliquerez à la *Force d'Attaque* de chacune des trois créatures.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>SKRAATZ 1</b>	6	7
<b>SKRAATZ 2</b>	6	5
<b>SKRAATZ 3</b>	5	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [165](#).

---

### 059

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et les mouvements du Requin Blanc deviennent subitement beaucoup plus lents. Il ne se décourage cependant pas et poursuit son attaque. Vous allez devoir combattre à l'épée mais la dangerosité de votre adversaire est désormais sérieusement diminuée. Vous êtes néanmoins vous aussi touché par un sérieux handicap car vous vous trouvez au fond de l'eau et vos mouvements sont donc considérablement ralentis. Menez le combat normalement, mais réduisez votre *Force d'Attaque* de trois points à chaque assaut pour tenir compte de la lenteur de vos gestes. Par ailleurs, chaque coup que vous réussirez à porter ne lui enlèvera qu'un unique point d'ENDURANCE au lieu de deux car la force de vos coups d'épée est largement atténuée par l'élément liquide dans lequel vous combattez. Si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Chanceux lors d'un coup porté à votre adversaire, son ENDURANCE sera réduite de deux points. Si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Malchanceux lors d'un coup porté à l'ennemi, son ENDURANCE ne sera diminuée d'aucun point.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>REQUIN BLANC</b>	1	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [131](#).

---

### 060

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [151](#) pour combattre le Lézard Géant à l'épée.

---

### 061

Solidement ligoté, vous êtes transporté à travers les fonds du grand océan. L'aisance de ces êtres humanoïdes est remarquable. Ils se meuvent avec dextérité et rapidité et leur troupe est organisée comme un véritable bataillon de soldats expérimentés, avec des éclaireurs et des couvertures. Au bout d'une bonne heure, vous finissez par découvrir, au détour d'un haut récif, le but de cette longue marche sous-marine. Rendez-vous au [200](#).

---

### 062

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous concentrez afin de savoir si un piège est présent dans cette grotte. Vous n'obtenez cependant aucun résultat. *Tentez votre*

*Chance.* Si vous êtes Chanceux, retournez au [147](#) pour faire un nouveau choix. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [099](#).

---

### 063

Hervik à peine parti, vous êtes enfermé dans une cage à solides barreaux montée sur un châssis roulant et tractée par deux énormes raies manta. Une colonne de soldats Azuréens se forme autour de vous et prend la direction de la porte nord de la cité, par la rue principale qui relie le palais à cette dernière. Arrivé au pied du mur d'enceinte, le groupe s'arrête un moment afin de laisser les grandes portes s'ouvrir. Le convoi entame alors son chemin vers le poste avancé, au travers de vastes étendues sous-marines aux décors variés. Les soldats Azuréens sont en alerte permanente, scrutant le milieu liquide devenant de plus en plus sombre. En regardant en l'air, vous devinez la surface de l'océan à quelques dizaines de mètres au-dessus de vous. La nuit semble tomber au-dessus de l'eau et, compte tenu de votre situation, il est préférable de profiter de ce voyage forcé pour vous reposer. Par ailleurs et bien que vos provisions soient complètement gorgées d'eau salée, votre évolution maintenant pleinement maîtrisée dans ce monde aquatique vous permet de ne pas souffrir de cette détérioration de vos denrées. Vous pouvez donc prendre un repas et l'apprécier de manière tout à fait normale. Rendez-vous au [248](#).

---

### 064

Vous demandez au commerçant s'il peut vous renseigner sur la cité d'Azuria. "Azuria est la fierté de notre civilisation. C'est une cité millénaire qui vit pacifiquement, à l'abri du monde de la surface et de ses conflits incessants. Vous ne trouverez pas de vol ou de vandalisme ici car notre société est fondée sur la notion de justice, de partage équitable des richesses, et tout le monde s'y retrouve. Vous êtes ici dans le quartier commerçant nord. Vous y trouverez toutes sortes de produits à des prix justes et raisonnables. Les échoppes de ce secteur sont essentiellement fréquentées par les habitants du quartier nord de la cité." Sur ces mots, la porte s'ouvre et un petit groupe d'Azuréens entre dans la boutique avec de toute évidence des idées très précises sur les achats qu'ils souhaitent effectuer. Vous remerciez le commerçant pour ses précieux renseignements et vous ressortez afin de regagner la rue. Rendez-vous au [170](#).

---

### 065

Vous vous baissez subitement afin d'échapper aux pointes des lances qui vous menacent et vous vous saisissez de la Poche d'Encre Noire que vous ouvrez immédiatement. Le liquide opaque se répand rapidement autour de vous et les Skraatzs vous perdent de vue un instant. Vous profitez de cette occasion pour vous enfuir vers la porte la plus proche de vous. Par chance, les Skraatzs qui la gardaient auparavant font partie de ceux qui sont venus vous entourer devant le trône de Coralía et aucune créature n'est donc sur votre chemin. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [430](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [182](#).

---

### 066

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Cette Formule nécessite une Trompe à Vent que vous ne possédez pas. Rendez-vous au [428](#) pour faire un nouveau choix.

---

### 067

Vous pénétrez dans une vaste chambre décorée de tentures faites d'algues multicolores et représentant de magnifiques paysages sous-marins. A votre entrée, un cri résonne dans votre tête. "Alerte! A la garde!" Vous venez de surprendre une femme de ménage qui faisait tranquillement son travail dans les quartiers de la reine. Quelques secondes suffisent pour que l'antichambre soit remplie de soldats

armés. Ils vous empoignent sans que vous n'ayez pu opposer la moindre résistance. "Vous n'avez rien à faire ici homme de la surface, vous dit l'un d'eux." Vous êtes alors entraîné sans ménagement hors du palais sans que vos pieds ne touchent terre et vous vous retrouvez bien vite sur la grande place où l'armée effectue ses derniers préparatifs avant de partir pour la bataille. Un des gardes va alors quérir un responsable et vous voyez bientôt arriver Hervik, le conseiller de la reine. "Nous vous avons laissé une certaine liberté homme de la surface, mais il semble que vos actes ne soient pas à la hauteur de la confiance que nous portons en vous. Vous avez beaucoup de chance car votre crime devrait être sévèrement puni. Mais nous avons besoin de vous pour nous débarrasser de Narkuul. Je vais donc vous faire conduire sous bonne garde au poste avancé afin d'être certain que vous ne commettrez pas d'autres méfaits en chemin. De là, vous devrez vous rendre comme prévu dans la tanière du Dragon afin de le tuer, comme le prévoient nos plans. N'oubliez pas que des milliers de vies et que l'avenir d'Azuria dépendent de vous. Soyez donc à la hauteur." Rendez-vous au [063](#).

---

## 068

Vous prenez vos jambes à votre cou et vous fuyez devant les Skraatzs qui vous poursuivent. Vous arrivez alors au niveau d'un amoncellement de rochers qui offrent quelques petits abris obscurs où vous pourriez peut-être vous cacher. Mais il vous faut faire très vite, car votre avance sur vos poursuivants n'est pas très importante. Possédez-vous au Poche d'Encre Noire? Si tel est le cas, rendez-vous au [458](#). Sinon, rendez-vous au [190](#).

---

## 069

A peine votre question posée, vous voyez le regard des soldats prendre subitement une expression d'effroi et de terreur. "Narkuul demeure dans des grottes maudites. Aucun Azuréen ne veut avoir affaire de près ou de loin à ce lieu de malheur." Tout à coup, vos interlocuteurs tournent la tête vers un soldat qui semble être leur supérieur. Vous les voyez alors s'éloigner afin de le rejoindre. Votre conversation a tourné court, mais vous savez au moins que la tanière de Narkuul est bel et bien un sujet tabou à Azuria. Qu'allez-vous faire maintenant? Rattraper Hervik afin de lui demander de vous en dire plus sur vos ennemis (rendez-vous au [101](#))? Retourner dans le palais afin de parler plus longuement à la reine Hélénia (rendez-vous au [242](#))? Aller parler aux sirènes qui sont en train de préparer les vivres nécessaires à la bataille (rendez-vous au [328](#))? Aller parcourir la cité d'Azuria afin d'y glaner quelques objets ou informations (rendez-vous au [395](#))? Partir immédiatement vers le poste avancé situé près de l'abysse noir (rendez-vous au [094](#))? Vous éloigner discrètement afin de quitter la cité et de retourner à la surface (rendez-vous au [299](#))?

---

## 070

Vous poursuivez votre descente de la grande grotte, bien décidé à atteindre le plus vite possible la cachette du Dragon de Mer. Le trou béant dans le sol sous-marin est profond. Ce n'est qu'au bout d'une cinquantaine de mètres que vous parvenez enfin à en toucher le fond. Un rapide tour sur vous-même vous montre que la grotte bifurque horizontalement vers le nord et prend l'allure d'un immense tunnel naturel dont la hauteur comme la largeur font près d'une dizaine de mètres. Les parois sont désespérément vierges de toute végétation et l'ambiance qui règne en ce lieu est réellement sordide. Vous vous engagez dans la large cavité rocheuse et, à mesure que vous pénétrez plus profondément dans ce tunnel, vous ressentez que l'eau dans laquelle vous évoluez devient de plus en plus difficile à respirer. Il semble que l'absence totale de courant dans cette grotte provoque une stagnation des eaux qui les rend troubles, malpropres et malodorantes. Par ailleurs, la présence de Narkuul ne doit vraisemblablement pas être étrangère à cette dégradation de la qualité aqueuse. Vous vous sentez très mal à l'aise et vous perdez 1 point d'ENDURANCE car vous avez réellement du mal à respirer convenablement. Après avoir progressé d'une cinquantaine de mètres semblant de plus en plus difficiles à parcourir, vous parvenez enfin à ce qui semble être le fond de la grotte. Rendez-vous au [439](#).

---

**071**

La Torche Azurée que vous venez d'acheter est un véritable bijou technologique qui n'a pas d'équivalent sur le Vieux Continent. Elle se présente sous la forme d'un cylindre métallique contenant un gaz sous pression extrait du fond marin. Une petite manette permet de laisser échapper un fin filet de gaz au sommet de la torche et une molette commandant la friction d'un petit rouleau de pyrite sur un galet de roche dure permet de provoquer une étincelle qui enflamme le gaz, créant ainsi une puissante lumière bleutée comparable à celle qui est utilisée dans les rues et les bâtiments de la cité d'Azuria. Cet objet vous sera particulièrement utile dans les endroits obscurs où vous devrez vous rendre. Retournez maintenant au [255](#) pour effectuer un nouvel achat ou pour quitter la boutique.

---

**072**

La chance est avec vous. Les Skraatzs ne vous ont pas aperçu. Le relief joue de plus en votre faveur car il vous est possible de contourner ce groupe hostile en restant à couvert parmi les rochers, les récifs et la végétation aquatique qui abondent en ces lieux. Vous prenez donc un détour et vous poursuivez votre chemin; bien content d'éviter un affrontement présentant peu d'intérêt. Rendez-vous au [333](#).

---

**073**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [046](#) pour combattre l'Araignée Géante à l'épée.

---

**074**

Vous rebroussez chemin, laissant les Humanoïdes à leur sort. Vous repassez au niveau de la porte par laquelle vous avez pénétré dans le tunnel et vous poursuivez tout droit. Rendez-vous au [417](#).

---

**075**

Le temps que vous venez de perdre avec les Humanoïdes n'a heureusement pas suffi aux Skraatzs pour vous retrouver. Vous avez donc encore la possibilité d'ouvrir une nouvelle porte. Si vous choisissez la porte ordinaire qui vous fait maintenant face, rendez-vous au [145](#). Si vous optez pour celle sur laquelle est gravée une forme hexagonale, rendez-vous au [394](#).

---

**076**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [188](#) pour faire un nouveau choix.

---

**077**

Vous laissez la femme à ses occupations et vous poursuivez tranquillement votre exploration du quartier résidentiel. Quelques maisons plus loin, vous finissez par déboucher dans ce que vous reconnaissez comme étant la grande rue par laquelle vous avez quitté la place du palais. A votre gauche se dresse l'enceinte nord de la cité où une grande porte est aménagée. A votre droite, vous devinez au bout de la grande rue les murs du palais. Souhaitez-vous maintenant prendre à gauche et passer la porte nord de la cité (rendez-vous au [374](#)); ou bien prendre à droite et revenir vers le palais (rendez-vous au [189](#))?

---

**078**

Vous faites quelques pas en arrière pour vous retrouver à nouveau dans la grotte contenant de nombreux ouvrages. Si les Skraatzs ne vous ont pas encore trouvé, cela ne saurait tarder et il vous faut vite trouver une issue. Si vous n'avez pas encore tenté d'ouvrir la porte de gauche, vous pouvez le faire en vous rendant au [302](#). Sinon, il ne vous reste plus qu'à ouvrir celle de droite. Dans ce dernier cas, rendez-vous au [145](#).

---

**079**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [226](#) pour faire un nouveau choix.

---

**080**

Vous répondez mentalement que de nombreux autres requins arrivaient sur vous et que vous avez été obligé de fuir. "Tu mens homme de la surface, répond l'être humanoïde. Si d'autres requins se trouvaient dans les parages, nous n'aurions jamais découvert son corps car ils l'auraient aussitôt dévoré. Ton attitude te rend responsable de sa mort à nos yeux et tu ne mérites pas de vivre." Sur ces mots, vous sentez soudain les pointes acérées de nombreux tridents vous transpercer le corps de part en part. Votre agonie est brève et votre aventure se termine ici, au fond de l'océan.

---

**081**

Laisant les débris, vous poursuivez votre marche le long de la plage. De temps en temps, vous scrutez l'océan dans l'espoir d'y apercevoir une voile de bateau salutaire, mais il reste désespérément vierge de tout signe de vie. Après avoir parcouru quelques centaines de mètres, vous arrivez en un lieu qui ne vous est pas étranger. Il s'agit en effet de l'endroit où vous avez échoué la veille après votre naufrage. Il s'agit maintenant de choisir une nouvelle destination où vous aurez peut-être plus de chance.

Quelle direction allez-vous choisir de prendre? Vers le nord-ouest par la plage (rendez-vous au [332](#)); Vers le sud-est par les rochers (rendez-vous au [124](#)); vers le sud-ouest à travers la forêt (rendez-vous au [090](#)); ou vers le sud à flanc de rochers (rendez-vous au [241](#))?

---

**082**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez utiliser ce sortilège car vous ne possédez pas de Poudre Jaune. N'ayant plus le temps de lancer un nouveau sortilège, vous vous trouvez donc contraint de vous rendre au [403](#) afin de combattre les Humanoïdes l'arme à la main.

---

**083**

Continuant à descendre dans l'obscurité la plus totale, vous arrivez à un moment sur ce qui semble être une large corniche naturelle. Vous tâtez le sol puis les parois des rochers et vous ressentez alors au bout de vos doigts la présence d'une surface plane et froide. Frappant dessus, vous constatez qu'il s'agit d'une sorte de plaque métallique qui pourrait bien être une porte. Vous arrivez peu à peu à définir ses contours mais vous ne trouvez pas la moindre trace de poignée. En essayant de pousser dessus, rien de semble bouger. Soudain, vos doigts entre en contact avec une sorte d'orifice borgne et hémisphérique situé au milieu de la porte. Possédez-vous une Grosse Perle Rouge? Si tel est le cas, rendez-vous au [307](#). Sinon, rendez-vous au [210](#).

---

## 084

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous concentrez sur la serrure de la seule chaîne qui vous maintient désormais prisonnier. Elle se libère aussitôt et vous vous jetez sur le pirate que vous allez devoir maîtriser à mains nues. Par chance, il n'a pas pris la précaution d'emporter son arme et c'est donc d'égal à égal que vous allez l'affronter. Menez ce combat comme d'habitude, à l'exception près qu'une blessure coûtera à celui qui en sera victime un point d'ENDURANCE au lieu de deux (aucun ou deux selon si vous *Tentez votre Chance* dans le cas d'une attaque ou d'une défense).

	HABILETE	ENDURANCE
<b>PIRATE</b>	5	6

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [128](#).

---

## 085

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez employer ce sortilège car il nécessite l'utilisation d'un Masque Noir que vous ne possédez pas. Rendez-vous au [388](#) pour affronter les Skraatzs avec une arme. Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [058](#).

---

## 086

Vous sortez de vos affaires le dé de corail vert qu'il est de tradition d'utiliser à Azuria pour une partie de Jeu du Sept. Vous vous rappelez alors les règles que vous a expliquées le vendeur de la cité. Chacun des joueurs lance un dé et décide ou non de le relancer en ayant pour objectif d'atteindre le score de sept sans le dépasser. Celui qui atteint ce score ou qui en est le plus proche en restant inférieur gagne la manche. Une partie de Jeu de Sept se joue au meilleur de onze manches successives. En cas d'égalité à l'issue de ces onze manches, une douzième manche doit être réalisée et d'autres si besoin. Coralia sort à son tour un dé de corail vert qui était placé à côté de son trône. "L'enjeu de cette partie sera le même que d'habitude, vous dit-elle en reprenant une expression plus sérieuse. Si je gagne, je disposerai de votre personne qui me permettra à n'en pas douter de vous réincarner en un combattant valeureux et surpuissant. Si vous gagnez, vous serez alors libre de choisir un poste dans mon futur gouvernement qui sera bientôt aux commandes d'Azuria." N'ayant pas d'autre choix que d'accepter ses conditions, vous entamez alors la partie de Jeu du Sept sous les regards passionnés de toutes les créatures de la grotte. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [092](#). Si Coralia remporte la partie, rendez-vous au [347](#).

---

## 087

Vous approchez silencieusement de la femme et vous lui sautez dessus, lui tenant la tête en arrière et portant votre lame sur son cou. "Et bien, toi au moins on peut dire que tu tiens à ta liberté. Que veux-tu de moi? demande-t-elle en gardant son calme." Vous lui dites d'appeler ses hommes et de leur ordonner de mettre un canot à flot avec de l'eau douce et des provisions à son bord. "Tu as été très fort sur ce coup je le reconnais, vous répond-t-elle." Elle appelle alors ses hommes qui se lèvent d'un bond et accourent vers le pont supérieur, surpris de découvrir la situation dans laquelle se trouve leur capitaine. "Ne vous inquiétez pas, tout va bien messieurs. Chargez des provisions et de l'eau douce dans un canot et mettez-le à l'eau. Notre prisonnier veut nous quitter et je vous ordonne de le laisser faire, déclare-t-elle en conservant toute sa dignité. Vous savez le respect que je porte à la valeur humaine. Et bien en s'échappant et en me prenant en otage, cet homme a fait preuve d'une grande valeur. Laissez-le donc suivre sa route." Malgré leur mécontentement et de nombreux signes de protestation, les pirates s'exécutent et le canot ne tarde pas à être à flot, chargé de vivres pour plusieurs jours. Rendez-vous au [054](#).

---

**088**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez utiliser cette Formule car elle nécessite la possession d'un Globe de Cristal dont ne disposez pas. Rendez-vous au [298](#) pour faire un nouveau choix.

---

**089**

Vous traversez la salle principale et vous débouchez dans un petit jardin très charmant. La végétation sous-marine qui le compose est variée et se décline en divers coloris habilement disposés. A n'en pas douter, les Azuréens ont le goût de l'esthétique. Si vous souhaitez cueillir quelques spécimens, rendez-vous au [291](#). Sinon, vous pouvez effectuer un nouveau choix que vous n'avez pas encore fait: ouvrir la porte située le plus près de vous (rendez-vous au [021](#)); ouvrir celle qui est située juste à côté de l'entrée (rendez-vous au [355](#)); ou bien ressortir et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [118](#)).

---

**090**

Vous pénétrez dans la forêt. Par chance, la végétation n'est pas trop dense et votre progression est plutôt aisée malgré quelques coups d'épée nécessaires de temps à autre afin de vous frayer un passage. Si vous le désirez, vous pouvez ramasser une Branche de Jeune Chêne. Vous entendez chanter de nombreux oiseaux mais il vous est difficile de les apercevoir. Vous marchez ainsi pendant un long moment, sans trop savoir ce que vous cherchez réellement, mais avec l'espoir de découvrir un quelconque salut qui pourrait vous permettre de sortir de cette situation délicate. Soudain, vous entendez un craquement de branche sur votre droite. Faisant volte-face, vous voyez un Serpent Géant ramper vers vous. Il se tient prêt à vous attaquer, probablement trop heureux de trouver un met aussi copieux sur cette île. Si vous souhaitez le combattre à l'épée, rendez-vous au [481](#). Si vous préférez faire usage de la magie, choisissez une des Formules suivantes :

ZAP	SER	JUN	LOI	HOR	BOU
<a href="#">304</a>	<a href="#">196</a>	<a href="#">346</a>	<a href="#">487</a>	<a href="#">478</a>	<a href="#">022</a>

---

**091**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas et vous n'avez plus d'autre choix que celui de combattre les Skraatzs l'arme à la main. Rendez-vous au [511](#).

---

**092**

Les dés ont parlé et Coralia relève la tête vers vous en faisant une mine dépitée. Visiblement, elle déteste perdre au jeu. "Bien, je m'avoue vaincue pour cette fois, dit-elle avec un air résigné. Je vous laisse la nuit pour décider du poste que vous voudrez occuper lors j'aurais pris le contrôle d'Azuria. Allez, partez maintenant avant que je ne vous force à faire une revanche." Vous descendez alors du promontoire et vous vous en éloignez calmement, savourant votre victoire. Mais si vous êtes parvenu à ne pas être démasqué, votre présence dans cette grotte peuplée de nombreux ennemis n'est pas une situation confortable. Aussi, dès que vous passez devant la porte métallique située la plus près du trône, vous la franchissez pour aboutir dans un tunnel tortueux. Vous refermez la porte et vous la verrouillez à double tour derrière vous. Puis vous vous engagez dans le tunnel pour finalement aboutir à une nouvelle porte métallique que vous ouvrez sans tarder. Rendez-vous au [258](#).

---

**093**

Le couloir a l'air désert. Vous vous y engagez prudemment. Le sol est couvert d'un long tapis d'algues tressées de couleur bleue. Après quelques mètres, le couloir bifurque sur la gauche puis se termine par

deux portes. Celle qui vous fait face est finement ouvragée; alors que celle qui est située sur votre droite a un aspect beaucoup plus classique. Si vous souhaitez ouvrir la porte qui vous fait face, rendez-vous dans ce cas au [110](#). Si vous préférez ouvrir celle de droite, rendez-vous alors au [336](#).

---

#### 094

Vous vous engagez dans la rue principale. Vous croisez peu d'Azuréens en chemin, mais de nombreux poissons et autres crustacés passant ça et là égayent quelque peu votre marche. Vous finissez par atteindre la porte nord de la cité. Rendez-vous au [036](#).

---

#### 095

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [210](#) pour faire un nouveau choix.

---

#### 096

Après cette rencontre malheureuse, vous observez un moment les alentours et vous finissez par vous recoucher et par sombrer à nouveau dans le sommeil. Bien qu'ayant été agitée, votre nuit vous permet néanmoins de récupérer 1 point d'ENDURANCE. Vous vous réveillez au petit matin avec le sentiment d'avoir recouvré quelques-unes de vos forces. Si vous le désirez, vous pouvez prendre un repas matinal. Le vent est tombé et l'atmosphère est maintenant tranquille. Seuls des chants d'oiseaux provenant de la forêt parviennent à vos oreilles et troublent le calme qui règne au niveau du vieux temple. Rendez-vous au [435](#).

---

#### 097

Que vous combattiez avec une arme spéciale ou avec votre fidèle épée, les Skraatzs vous attaquent tous en même temps. Grâce au pouvoir de l'anneau que vous a confié la reine Hélénia, vous pouvez mener ce combat comme si vous vous trouviez sur la terre ferme.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>SKRAATZ 1</b>	6	7
<b>SKRAATZ 2</b>	6	5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [165](#).

---

#### 098

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Vous n'avez plus le temps de choisir un autre sortilège et vous êtes contraint de fuir en vous rendant au plus vite au [068](#).

---

#### 099

Vous ressentez soudain un puissant mouvement d'eau qui vous fait vaciller. Quelques secondes plus tard, une énorme masse écailleuse arrive droit sur vous. Un sentiment d'horreur vous envahit lorsque que vous comprenez que Narkuul est revenu dans sa tanière! Le monstre ne met pas longtemps à s'apercevoir de votre présence et, sans que vous n'ayez eu le temps de tenter la moindre fuite, vous ressentez une douleur atroce lorsque son énorme mâchoire se referme sur votre corps. Votre aventure se termine ici, dans l'obscurité de la tanière du Dragon de Mer.

---

**100**

Depuis votre poste d'observation, vous pouvez voir sans être vu. Un bateau est ancré au pied des rochers. C'est un deux mâts de combat très robuste qui se distingue par une figure de proue à l'effigie d'un taureau colossal. Beaucoup d'agitation règne à bord. L'équipage est en train de débarquer des caisses, des coffres et des sacs de toutes tailles, avec une organisation largement perfectible. Les jurons se mélangent aux ordres - parfois contradictoires - mais le travail semble avancer néanmoins. Vous dénombrez environ une cinquantaine d'hommes. Ils sont tous armés d'épées, de haches ou de grands couteaux et ne portent aucun uniforme. Il s'agit vraisemblablement d'une bande de pirates qui est en train de débarquer de la marchandise de contrebande, voire même le butin de leurs méfaits commis sur les flots. Vous restez ainsi couché un bon moment, observant ce petit manège. Enfin, vous voyez les hommes s'enfoncer dans la forêt et le son de leurs voix s'estompe peu à peu lorsqu'ils finissent par s'éloigner. Il est difficile de savoir combien de temps ils seront absents car vous ne savez pas du tout où ils comptent aller et ce qu'ils souhaitent faire avec ces marchandises. Toujours est-il que le bateau se trouve maintenant bien calme et il s'agit peut-être là de votre seul espoir de parvenir à quitter cette île. Que souhaitez-vous faire maintenant ? Rester caché et attendre la suite des événements (rendez-vous au [052](#)); approcher discrètement du bateau afin de voir ce qui s'y passe et quelles sont vos possibilités de fuite (rendez-vous au [325](#)); ou suivre les hommes à distance à travers la forêt afin d'en savoir plus sur la marchandise et les éventuels trésors qu'ils transportent (rendez-vous au [199](#)).

---

**101**

Visiblement, Hervik en sait beaucoup sur les Skraatzs et sur les ennemis d'Azuria en général. Vous pensez qu'il a certainement d'autres informations importantes à vous communiquer et vous vous élancez donc à sa poursuite. Vous découvrez avec surprise que vos mouvements ont atteint, grâce à l'anneau, une rapidité phénoménale pour un homme tel que vous plongé dans un océan. Vous avez tôt fait de rattraper le conseiller de la reine, déjà en pleine discussion avec des soldats Azuréens. Vous lui demandez de vous communiquer de plus amples informations; ce à quoi il vous répond: "Je vous ai dit tout ce que vous aviez besoin de savoir homme de la surface. Une seule chose toutefois; ne cherchez pas et ne vous rendez jamais dans le repère de Coralia. Ne vous concentrez que sur votre mission et sur la destruction du cristal se trouvant dans la tanière de Narkuul. Maintenant, laissez-moi car j'ai beaucoup à faire d'ici la bataille." Il poursuit alors sa discussion avec les soldats. Quelque peu frustré, vous vous résignez à laissez Hervik à ses affaires. Il est maintenant temps de faire un nouveau choix.

Retourner dans le palais afin de parler plus longuement à la reine Hélénia (rendez-vous au [242](#))?  
Aller parler aux soldats qui sont rassemblés sur la grande place où vous vous trouvez (rendez-vous au [474](#))?

Aller parler aux sirènes qui sont en train de préparer les vivres nécessaires à la bataille (rendez-vous au [328](#))?

Aller parcourir la cité d'Azuria afin d'y glaner quelques objets ou informations (rendez-vous au [395](#))?

Partir immédiatement vers le poste avancé situé près de l'abysse noir (rendez-vous au [094](#))?

Vous éloigner discrètement afin de quitter la cité et de retourner à la surface (rendez-vous au [299](#))?

---

**102**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [097](#) pour affronter les Skraatzs avec une arme. Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [176](#).

---

**103**

Lorsque vous ouvrez les yeux, vous êtes frappé par le silence qui règne autour de vous. La journée est déjà bien avancée et vous constatez que vous êtes étendu sur une planche de bonne taille qui appartenait probablement à la coque du Bourbaki. Le bateau a complètement disparu. Seuls quelques

débris de bois et de cordages flottant à la surface de l'océan attestent de sa présence récente. Il a sombré corps et âmes suite à l'attaque dévastatrice du Dragon de Mer. Vous cherchez autour de vous des signes de vie, mais il semble bien que vous soyez le seul et unique survivant du naufrage. Par chance, vous portiez votre Sac à Dos et vous avez également réussi à conserver votre épée en mains. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, votre bourse qui contient 20 Pièces d'Or est toujours accrochée à votre ceinture. Si vous êtes Malchanceux, considérez-la comme perdue. Vous vous redressez difficilement du fait des douloureuses courbatures que votre chute à provoquée et vous scrutez l'horizon dans toutes les directions, cherchant une solution à votre situation désespérée. En direction du sud-ouest, vous remarquez une masse sombre qui pourrait bien être une île. Vous décidez donc de vous y rendre en utilisant les moyens à votre disposition. Vous saisissez une petite planche qui dérive à proximité et vous commencez à ramer, enfourchant votre radeau de fortune. Votre progression est longue et éprouvante et vous conduit à vous arrêter un moment pour prendre un repas salubre. Après plusieurs heures de navigation à la force des bras, vous parvenez finalement à vous rapprocher de votre objectif qui s'avère être effectivement une île. Rassuré sur votre sort immédiat, vous finissez par l'atteindre au soleil couchant. Epuisé par vos efforts, vous échouez sur le sable et vous tombez dans un profond sommeil. Rendez-vous au [339](#).

---

## 104

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous entendez aussitôt un déclic sourd provenant de la porte. Celle-ci s'entrouvre légèrement. En la poussant, vous constatez qu'elle donne sur un très long tunnel taillé dans le sol sous-marin. Si vous souhaitez y pénétrer sans vous attarder, rendez-vous au [268](#). Si vous préférez ressortir de la grotte afin de retrouver le fond sous-marin, rendez-vous au [023](#).

---

## 105

Vous répondez à l'Humanoïde que vous êtes venu communiquer à Coralia des informations importantes sur l'armée Azuréenne. "Et bien fais donc, vous répond-t-il en vous invitant d'un geste de la main à vous diriger vers le trône." Vous approchez du fond de la grotte et vous vous arrêtez devant le promontoire de roche sur lequel se trouve Coralia. "Que voulez-vous camarade?, demande-t-elle d'un air nonchalant en vous voyant." Vous lui dites que l'armée Azuréenne est en ce moment en marche et va bientôt attaquer. "Et vous croyez peut-être que je ne le sais pas?, répond-t-elle le sourire aux lèvres. Si cette imbécile d'Hélénia a décidée de m'attaquer, c'est bien parce que j'ai fais en sorte qu'on lui communique de fausses informations sur l'état de mes forces. Ne vous inquiétez donc pas, mon piège n'attend plus que ses soldats. Nous sommes fins prêts à les recevoir. Mais qui êtes vous donc pour être à ce point dans l'ignorance? Veuillez relever votre capuche." Devant les suspicions de Coralia, les Skraatzs postés non loin de vous s'approchent, vous entourent et vous tiennent en respect en pointant leurs dangereuses lances sur votre corps. Si vous décidez d'obéir et donc de vous démasquer, rendez-vous au [212](#). Si vous possédez une Poche d'Encre Noire et que vous désirez l'utiliser pour tenter de prendre la fuite, rendez-vous [065](#). Si enfin vous préférez compter sur la magie pour vous sortir de cette périlleuse situation, choisissez une des Formules Suivantes.

INV	NOI	FUI	SIX	DEP	NUI
<a href="#">227</a>	<a href="#">467</a>	<a href="#">340</a>	<a href="#">185</a>	<a href="#">382</a>	<a href="#">249</a>

---

## 106

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous constatez alors que les mouvements de vos adversaires deviennent plus lents. L'utilisation de ce sortilège implique une pénalité de trois points que vous appliquerez à la *Force d'Attaque* de chacune des trois créatures. De plus, grâce à l'anneau de la reine Hélénia, vous pouvez combattre les trois Skraatzs simultanément en utilisant les règles habituelles.

	HABILETE	ENDURANCE
SKRAATZ 1	6	7

SKRAATZ 2      6                      5

SKRAATZ 3      5                      6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [165](#).

---

## 107

Comme ses semblables, elle s'adresse alors à vous par voie télépathique. "Homme de la surface, je suis Hélénia, souveraine du royaume sous-marin d'Azuria. Vous avez un lien avec la mort de Lauria, une jeune sirène très respectée dans notre cité. Inutile de me mentir ou de justifier votre présence en ces lieux car je peux lire vos pensées et je connais la vérité. Je sais donc que si son destin a été de passer ses dernières heures à vos côtés, vous êtes donc impliqué mais vous n'êtes cependant pas responsable de sa mort. En arrivant ici, vous avez pu constater que l'heure est grave. Nous avons basculé dans des temps sombres, et la guerre a déjà commencée ici bas. La raison de votre présence dans ces parages m'est connue, et je peux vous affirmer que le responsable des nombreuses disparitions de vos navires en surface est Narkuul, le Dragon de Mer. Vous l'avez vu à l'oeuvre et vous connaissez sa puissance et sa cruauté. Pourtant, si cette créature menace aujourd'hui nos deux mondes, ce n'est que par la faute de Coralia, ma traîtresse de soeur; qui convoite mon trône et qui a ressuscité ce monstre. Aussi je crois que malgré nos différences, nos intérêts convergent. Nous devons collaborer. Sachez que notre loi est claire: aucun homme de la surface ne doit apprendre l'existence de notre civilisation. Il en va de notre indépendance et de la sérénité de notre existence. Cela implique que vous ne pourrez jamais rentrer chez vous. Mais si vous nous aidez à mettre fin à cette guerre destructrice, je ferai preuve de clémence en vous autorisant à retourner avec les vôtres: en surface." Le marché de vous propose Hélénia ne vous laisse guère le choix et tient plutôt du chantage. Mais vous reconnaissez qu'elle a raison et que vos intérêts convergent quant aux agissements de Narkuul qui portent gravement atteinte au royaume sous-marin d'Azuria comme aux échanges commerciaux dont dépend la cité de Fangor. Vous acceptez donc la proposition de la reine d'un hochement de tête approbateur. "Qu'il en soit ainsi, répond Hélénia avec un sourire imperceptible. Veuillez me suivre maintenant." Vos liens sont alors coupés et on vous invite à emboîter le pas de la reine qui se retire de la grande salle d'audience. Rendez-vous au [261](#).

---

## 108

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [007](#) pour affronter les Skraatzs et les Requins avec une arme. Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [053](#).

---

## 109

Vous décochez votre Harpon qui va se planter droit dans la tête de l'Humanoïde. Ce dernier s'écroule sur le sol, mort sur le coup. Par chance, votre attaque n'a pas été remarquée. Vous empoignez le corps de l'Humanoïde et vous le traînez jusqu'à une cachette sûre. Vous lui ôtez alors sa soutane verte. A la vue de sa peau bleutée, vous comprenez qu'il s'agit d'un Azuréen qui a probablement rejoint le camp de l'ennemi. Vous enfilez son vêtement et vous en abaissez la capuche sur votre visage. Ainsi déguisé, personne ne fera attention à vous. Rendez-vous au [004](#).

---

## 110

Vous ouvrez la porte et vous débouchez dans une sorte d'antichambre qui, par bonheur, est déserte. Comme dans le couloir dont vous venez, le sol est recouvert d'un grand tapis d'algues tressées de couleur bleue. La décoration des murs est particulièrement raffinée et alterne fines mosaïques et peintures colorées. En plus de celle que vous venez d'ouvrir, trois portes sont aménagées dans les autres parois de cette salle. Toutes ces portes sont identiques à celle dont vous avez encore la poignée

dans la main. Si vous souhaitez ouvrir la porte de droite, rendez-vous au [336](#). Si vous préférez ouvrir celle de gauche, rendez-vous au [067](#). Enfin, si vous choisissez celle qui vous fait face, rendez-vous au [411](#).

---

## 111

Plongé dans un sommeil réparateur, vous êtes soudain réveillé par un étrange bruit. Vous vous levez d'un bond et vous voyez un Araignée Géante surgir de derrière une grosse pierre. Elle s'avance vers vous avec la volonté évidente de vous dévorer. Si vous souhaitez la combattre à l'épée, rendez-vous au [046](#). Si vous préférez faire usage de la magie, choisissez une des Formules suivantes:

ARA	FEU	LAN	LOI	BOU	NOR
<a href="#">470</a>	<a href="#">155</a>	<a href="#">073</a>	<a href="#">207</a>	<a href="#">008</a>	<a href="#">384</a>

---

## 112

Vous perdez 5 points d'ENURANCE. Cette Formule n'existe pas. La créature est déjà sur vous et il ne vous reste plus d'autre choix que celui de la combattre l'arme à la main. Rendez-vous au [050](#).

---

## 113

Si vous souhaitez attaquer Coralia avec une arme, rendez-vous au [363](#). Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes.

AMI	FIX	TUE	LOI	COR	SOM
<a href="#">366</a>	<a href="#">051</a>	<a href="#">459</a>	<a href="#">017</a>	<a href="#">236</a>	<a href="#">166</a>

---

## 114

A l'écoute de votre question, les Azuréens se regardent puis l'un d'entre eux s'adresse à vous. "L'abysse noir est une faille géologique qui marque aujourd'hui une sorte de frontière naturelle entre nos forces et celles de Coralia. Personne ne connaît la profondeur de cette immense saignée du fond de l'océan qui s'étend d'est en ouest sur des dizaines et des dizaines de lieues. A son aplomb, un courant froid circule en permanence; ce qui rend cet endroit sinistre car aucune faune ou flore n'y survit. Notre poste avancé est situé tout près du bord sud de cet abysse, et il demeure un lieu stratégique important dans cette guerre." Tout à coup, vos interlocuteurs tournent la tête vers un soldat qui semble être leur supérieur. Vous les voyez alors s'éloigner afin de le rejoindre. Votre conversation a tourné court.

Qu'allez-vous faire maintenant?

Rattraper Hervik afin de lui demander de vous en dire plus sur vos ennemis (rendez-vous au [101](#))?

Retourner dans le palais afin de parler plus longuement à la reine Hélénia (rendez-vous au [242](#))?

Aller parler aux sirènes qui sont en train de préparer les vivres nécessaires à la bataille (rendez-vous au [328](#))?

Aller parcourir la cité d'Azuria afin d'y glaner quelques objets ou informations (rendez-vous au [395](#))?

Partir immédiatement vers le poste avancé situé près de l'abysse noir (rendez-vous au [094](#))?

Vous éloigner discrètement afin de quitter la cité et de retourner à la surface (rendez-vous au [299](#))?

---

## 115

Vous vous engagez dans la rue de gauche. Elle est très calme et, à part quelques poissons qui nagent en bancs ou de façon solitaire, vous ne croisez aucun Azuréen. Il semble que vous vous trouviez dans un quartier résidentiel. Les bâtiments sont sobres et soigneusement entretenus. Soudain, la porte d'une des maisons s'ouvre et vous voyez sortir un tout jeune humanoïde qui semble relativement pressé. Allez-vous l'interpeler (rendez-vous au [341](#)); le suivre à distance (rendez-vous au [011](#)); ou bien poursuivre seul votre exploration de la rue (rendez-vous au [476](#))?

---

**116**

Par chance, votre rixe n'a pas été remarquée. Vous empoignez le corps de l'Humanoïde et vous le traînez jusqu'à une cachette sûre. Vous lui ôtez alors sa soutane verte. A la vue de sa peau bleutée, vous comprenez qu'il s'agit d'un Azuréen qui a probablement rejoint le camp de l'ennemi. Vous enfiler son vêtement et vous en abaissez la capuche sur votre visage. Ainsi déguisé, personne ne fera attention à vous. Rendez-vous au [004](#).

---

**117**

Vous empruntez une voie naturelle à flanc de rochers qui longe la lisière de la forêt. Le relief oriente votre progression vers le nord et descend régulièrement. Au bout d'environ un kilomètre vous finissez par aboutir sur une plage, en un lieu qui ne vous est pas étranger. Il s'agit en effet de l'endroit où vous avez échoué la veille après votre naufrage. Il s'agit maintenant de choisir une nouvelle destination où vous aurez peut-être plus de chance.

Quelle direction allez-vous choisir de prendre? Vers le nord-ouest par la plage (rendez-vous au [332](#)); Vers le sud-est par les rochers (rendez-vous au [124](#)); vers le sud-ouest à travers la forêt (rendez-vous au [090](#)); ou vers le sud à flanc de rochers (rendez-vous au [241](#))?

---

**118**

Vous laissez la maison à la porte ouverte et vous poursuivez votre chemin dans la rue. Quelques habitations plus loin, vous finissez par déboucher dans ce que vous reconnaissez comme étant la grande rue par laquelle vous avez quitté la place du palais. A votre gauche, vous distinguez à quelques dizaines de mètres une grande porte aménagée dans l'enceinte nord de la cité. A votre droite, vous apercevez les murs du palais. Souhaitez-vous maintenant prendre à gauche dans la direction de la porte nord de la cité (rendez-vous au [374](#)) ou bien prendre à droite et revenir vers le palais (rendez-vous au [189](#))?

---

**119**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [210](#) pour faire un nouveau choix.

---

**120**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Anneau de Perles Fines? Si tel est le cas, rendez-vous au [013](#). Sinon, rendez-vous au [428](#) pour faire un nouveau choix.

---

**121**

Le palais n'est maintenant plus qu'à un dizaine de mètres devant vous. Vous vous trouvez au niveau d'un croisement de rues par lequel vous êtes déjà passé. A votre gauche débute une petite rue très animée. A votre droite se trouve l'entrée d'une petite rue très calme. Si vous souhaitez pénétrer dans la rue très animée, rendez-vous au [218](#). Si vous souhaitez aller dans la rue particulièrement tranquille qui se trouve à votre droite, rendez-vous au [115](#). Si enfin vous préférez poursuivre tout droit jusqu'au palais, rendez-vous au [273](#).

---

**122**

En Sorcier averti, vous reconnaissez aussitôt du Corail Bleu. Vous savez qu'il peut vous permettre de respirer sous l'eau si vous prononcez la Formule AIR. "Etes-vous d'accord pour m'aider si je vous donne ceci?" La voix de la sirène a pris une telle intonation que vous ne parvenez plus à maîtriser vos pensées et vos paroles. Le pouvoir légendaire de cette créature est sans doute à l'oeuvre en ce moment, mais elle en use de toute évidence afin de se sauver elle et non pour vous perdre. Guidé par une magie qui vous dépasse, vous acceptez sa proposition sans hésiter. Vous prenez le bijou et vous le cassez en deux morceaux que vous vous enfoncez dans les narines. Vous prononcez la Formule (vous perdez 1 point d'ENDURANCE) et vous vous savez désormais capable de respirer sous l'eau. Vous prenez la jeune sirène dans vos bras et vous vous enfoncez progressivement dans l'immense océan. Rendez-vous au [277](#).

---

## 123

Après de très longues minutes d'attente, le cadavre entrouvre les paupières et vous observe avec un regard vitreux. Mais vous le voyez soudainement se mettre à se tordre dans tous les sens et retomber quelques secondes plus tard dans une immobilité totale synonyme de mort. Ce sortilège aurait pu vous aider à en apprendre plus, mais vous avez tellement pris l'habitude d'évoluer dans le milieu aquatique que vous avez involontairement noyé un ressuscité! A n'en pas douter, si vous sortez vivant de cette aventure, vous vous garderez bien de raconter cette anecdote à vos compatriotes de l'Académie de Sorcellerie de Fangor. Retournez au [147](#) pour faire un nouveau choix.

---

## 124

Vous orientez votre progression au sud-est et vous entamez l'escalade des rochers. Les lichens les rendent glissants et il est parfois difficile de trouver des prises sûres. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au [142](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [308](#).

---

## 125

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous voyez alors les Skraatzs perdre complètement la tête et s'attaquer entre eux autant que contre vous. L'utilisation de ce sortilège a pour effet de vous éviter un certain nombre de coups. Combattez les Skraatzs simultanément mais à chaque assaut, lancez un dé pour chacun de vos adversaires. Si vous obtenez un score supérieur ou égal à 4, le Skraatz ne vous frappe pas. De plus, grâce à l'anneau de la reine Hélénia, vous pouvez combattre les deux créatures simultanément en utilisant les règles habituelles.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>SKRAATZ 1</b>	6	7
<b>SKRAATZ 2</b>	6	5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [165](#).

---

## 126

La troupe de créatures vous entraîne ainsi durant un long moment au travers des fonds marins. Vous remarquez que les poissons qui pullulent dans ces parages évitent soigneusement de croiser leur chemin. Au bout d'une heure environ, vos ravisseurs stoppent soudain leur avance et se mettent en garde, vous laissant tomber sur le sol rocheux. Vous voyez alors des créatures ressemblant à des hommes à la peau bleutée fondre sur vous. Un violent combat s'engage entre les deux clans. L'habileté et la rapidité de toutes ces créatures a de quoi surprendre dans ce milieu liquide. Quelques minutes plus tard, les êtres à la peau bleutée semblent prendre le dessus et les créatures vertes

finissent par prendre la fuite. Les humanoïdes convergent alors vers vous et vous encerclent; pointant leurs longs tridents sur votre corps. Soudain, vous entendez dans votre tête que l'on s'adresse à vous. Celui qui semble être le chef de ce groupe vous parle par télépathie. "Homme de la surface, nous venons de te sortir des griffes des Skraatzs et nous t'avons évité une mort longue et douloureuse. Mais ne te sens pas pour autant sauvé car tu es peut-être notre ennemi. Qu'est devenue Lauria?" Vous comprenez alors que cette Lauria est vraisemblablement la jeune sirène que vous avez tenté de sauver. Allez-vous répondre que vous avez tenté de sauver Lauria mais qu'elle a été tuée par un Requin Blanc (rendez-vous au [028](#)), ou bien que vous ne connaissez pas cette personne (rendez-vous au [148](#))?

---

## 127

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Vous êtes contraint d'affronter l'Humanoïde au corps à corps en vous rendant au [450](#).

---

## 128

Vous fouillez le Pirate et vous trouvez sur lui 2 Pièces d'Or et un superbe Bijou en Or. Vous empochez ces objets (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*) puis vous récupérez votre Sac à Dos et toutes vos affaires qui étaient un peu plus loin dans la cale. Vous approchez alors discrètement de la grille d'accès au pont principal et vous écoutez attentivement ce qui se passe au-dessus de vous. Rendez-vous au [358](#).

---

## 129

En approchant de l'extrémité de l'île, vous constatez que la construction s'avère être un petit temple en ruines. Vous contournez ce qui reste de l'édifice et vous observez ses moindres recoins, surpris de trouver une trace de civilisation sur cette île apparemment déserte. La superficie de la bâtisse fait environ une cinquantaine de mètres carrés et il ne reste plus de trace de la toiture. Soudain, un morceau de pierre de taille posé sur le sol attire votre attention. Sa forme trapézoïdale vous fait penser qu'il devait s'agir de la clé de voute de l'arche d'entrée du temple. Sur une de ses faces apparaît une gravure érodée par le temps mais encore identifiable. Elle représente un dragon qui ressemble fortement au Dragon de Mer responsable du naufrage du Bourbaki et vous vous demandez quel lien peut bien avoir ce vieux temple avec une si horrible créature. En pénétrant à l'intérieur de ce qui reste des murs du temple, vous voyez par terre une grande dalle cassée en plusieurs morceaux et sa forme vous fait penser qu'il devait probablement s'agir d'un autel qui, lui non plus, n'a pas résisté à l'effet du temps et du climat océanique. Si vous le souhaitez, vous pouvez ramasser un peu de Poudre de Pierre. Au détour d'un gros caillou, vous surprenez un lézard qui profite du soleil déjà très avancé dans sa course journalière. Légitimement, vous vous demandez si cet ancien lieu de culte est le seul édifice présent sur l'île ou s'il en existe d'autres. Il serait peut-être intéressant de poursuivre votre exploration. Vous constatez aussi que le lieu où vous vous trouvez est probablement le plus élevé de l'île et le point de vue qu'il offre à la fois sur elle et sur l'océan est intéressant à exploiter. Vous observez longuement l'océan tout autour de vous mais vous n'apercevez par la moindre trace de bateau à l'horizon. En vous intéressant à l'île sur laquelle vous vous trouvez, vous pouvez de votre poste d'observation en définir à peu près les contours. Elle fait environ trois kilomètres de long et un bon kilomètre de large. Au-delà de l'étendue rocheuse sur laquelle vous êtes perché, la forêt semble occuper la quasi-totalité de la superficie. La côte nord-est se caractérise cependant par une longue et étroite plage de sable: celle sur laquelle vous avez échoué. La côte sud-ouest est quant à elle constituée par une longue falaise. Mais mis à part ces considérations géographiques, vous ne voyez pas la moindre trace de construction. Votre observation dure ainsi de longues heures et vous fait espérer trouver une quelconque issue à votre isolement. Vous finissez presque par être surpris par la disparition du soleil à l'horizon le soir venu. Un vent frais et soutenu se lève avec l'arrivée de la nuit et, compte tenu de votre situation pour le moins défavorable, il serait sage d'utiliser l'abri que constitue le temple en ruines pour profiter d'une bonne nuit de sommeil. Si tel est votre choix, rendez-vous au [150](#). Si cependant vous préférez veiller malgré la fatigue qui vous tiens, rendez-vous au [194](#).

---

**130**

L'Humanoïde fait partie des nombreux traîtres Azuréens qui servent désormais Coralia et son armée. Une fois n'est pas coutume dans ce dangereux tunnel peuplé de monstres, vous pourrez mener ce combat normalement.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>HUMANOÏDE</b>	6	6

Si vous parvenez à vaincre l'Humanoïde, rendez-vous au [254](#).

---

**131**

A peine en avez-vous terminé avec le dangereux prédateur que vous vous précipitez vers la sirène pour lui porter secours. Elle est étendue inanimée sur le sable, entourée de petits poissons qui sont en train de goûter à son sang. Vous lui relevez la tête et vous constatez alors que la vie l'a quittée. Vous maudissez intérieurement votre malchance et le Requin Blanc qui, malgré vos efforts, a condamné cette jeune et belle créature qui ne désirait rien d'autre que de revenir parmi les siens. Maintenant, tout est fini pour elle et il vous faut prendre une décision. Allez-vous la laisser là et quitter ces fonds marins inhospitaliers pour retrouver la surface et tenter de vous sauver vous-même (rendez-vous dans ce cas au [055](#)); ou amener son corps et tenter de trouver sa cité pour la rendre à son peuple (rendez-vous alors au [233](#))?

---

**132**

Vous prenez la Grosse Perle Rouge que vous avez trouvée sur l'île et vous la présentez devant l'orifice de la porte. Sa taille correspond parfaitement et vous l'insérez donc dans le panneau métallique. Aussitôt, un déclic sourd retentit et la porte s'entrouvre légèrement. En la poussant, vous vous trouvez devant une sorte de long tunnel. Si vous souhaitez pénétrer dans ce sombre boyau sous-marin, rendez-vous au [268](#). Sinon, il ne vous reste plus qu'à ressortir de la grotte afin de retrouver le fond sous-marin, rendez-vous au [023](#).

---

**133**

En vous approchant de la femme, une planche se met alors à craquer fortement sous votre poids. Elle se retourne aussitôt et dégaine son épée. Le bruit de la lame sortant de son fourreau ne passe pas inaperçu et vous entendez un pirate crier: "Regardez là-bas! Le prisonnier s'en prend à la capitaine! Allons-y!" Ce à quoi elle répond: "Laissez-le moi! Je vais régler son compte à ce petit présomptueux." Vous allez devoir affronter la Capitaine en combat singulier, et surtout tenter de la faire prisonnière si vous voulez sauver votre vie. Menez ce combat normalement mais rappelez-vous que vous ne devez pas tuer votre adversaire qui doit vous servir d'otage afin de pouvoir vous échapper. Pour ce faire, vous devez réussir à ramener ses points d'ENDURANCE à trois ou moins, tout en conservant pour votre part au moins six points d'ENDURANCE. Si vous parvenez à cela, rendez-vous au [244](#). Si vous ne parvenez pas à la capturer mais que vous êtes néanmoins vainqueur, rendez-vous au [171](#).

<b>CAPITAINE</b>	HABILETE	ENDURANCE
<b>DES</b>	8	12
<b>PIRATES</b>		

---

**134**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Flûte de Bambou? Si ce n'est pas le cas,

vous ne pouvez utiliser ce sortilège et vous devez immédiatement vous rendre au [193](#) afin de combattre la créature l'arme à la main. Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et vous vous mettez à jouer de votre instrument. Malheureusement, aucun son n'en sort car vous êtes totalement immergé dans une grotte sous-marine. Cette erreur vous oblige donc à combattre la créature car elle est déjà sur vous. Rendez-vous au [193](#).

---

## 135

Hervik se retourne alors vers vous et se met à vous parler lui aussi par télépathie. "Notre armée se prépare à un grand assaut qui aura lieu au-delà de l'abysse noir, à quelques lieues au nord d'Azuria. Nous espérons ainsi surprendre l'armée de Coralia qui, d'après mes sources chez les Skraatzs, n'est pas encore tout à fait organisée. L'attaque est planifiée pour après-demain soir. D'ici là, il vous faudra trouver le bon moment pour pénétrer dans le repère de Narkuul. Ce monstre a en effet été ressuscité par Coralia grâce à un sortilège basé sur le pouvoir d'un cristal provenant des profondeurs de l'abysse noir. Ce cristal est caché au fond de la tanière du Dragon : une grotte sombre et malfaisante dans laquelle aucun Azuréen n'a jamais osé et n'osera jamais s'aventurer. La destruction de ce cristal sera synonyme de mort pour Narkuul car c'est de lui qu'il tire toute sa puissance; c'est donc le meilleur moyen de nous en débarrasser à jamais. Je sais de plus que sa tanière n'est pas gardée et, à part quelques rares Skraatzs qui peuplent les alentours, vous ne devriez pas être inquiet pour y pénétrer. Le plus difficile sera en fait de vous assurer que le Dragon soit absent lorsque vous vous rendrez là-bas. Il passe en effet beaucoup de temps dans sa tanière car il a besoin de la proximité du cristal pour survivre et conserver sa puissance. Voilà pourquoi vous devrez absolument réaliser votre action avant l'attaque qui sera menée par l'armée Azuréenne et qui mobilisera Narkuul. Sachez aussi qu'il vous faudra faire vite car tant que le Dragon sera en vie, il nous causera de lourds dégâts." Le plan d'Hervik vous semble tout à fait applicable. Mais, étant complètement étranger à ce monde, vous vous demandez comment vous rendre dans la tanière de Narkuul. C'est alors que vous vous rendez compte pour la toute première fois du pouvoir de l'anneau que vient de vous offrir la reine Hélénia. Vous parvenez sans difficulté à vous faire comprendre par Hervik en lui adressant votre propre question par télépathie. "Il sera très simple de vous repérer. L'abysse noir s'étend au nord d'Azuria dans un axe est-ouest. La tanière du Dragon se trouve à quelques lieues au nord-ouest de notre poste avancé situé au bord de l'abysse. Pour parvenir à ce poste avancé, prenez tout simplement au nord à partir d'ici. Il est à environ une grosse journée de marche pour quelqu'un comme vous." Vous voyez alors Hervik détourner son regard vers quelques soldats qui semblent revenir du front à en juger par les blessures que certains présentent. "Je dois maintenant vous laisser homme de la surface, vous dit-il sur un ton anxieux. Je vous souhaite bonne chance pour votre mission. Votre réussite peut nous sauver tous et vous y compris, ne l'oubliez pas!" Sur ces mots aussi motivants qu'inquiétants, il se retire et s'en va retrouver le groupe de soldats; probablement pour récupérer des informations précieuses sur le déroulement des combats et les mouvements de l'ennemi. Vous vous retrouvez donc livré à vous-même, au milieu d'une cité sous-marine dont vous ne soupçonniez même pas l'existence il y a encore quelques heures; impliqué dans une guerre qui n'est pas la votre mais que vous allez devoir mener si vous voulez un jour retrouver votre monde. Rendez-vous au [039](#).

---

## 136

Perdu dans l'obscurité de cette grotte sordide, vous vous sentez profondément mal à l'aise. Vous vous savez au beau milieu d'une forêt de cadavres et vous ne savez plus si votre imagination dépasse ou non la réalité de l'horreur qui règne en ce lieu désespérément noir. L'immensité de la tanière et l'absence totale de repère vous empêche d'effectuer toute fouille. Il ne vous reste donc plus d'autre choix que de ressortir au plus vite afin de retrouver un lieu moins sombre et plus propice à une réflexion sereine sur vos éventuelles options. Rendez-vous au [447](#).

---

## 137

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Branche de Jeune Chêne? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez utiliser ce sortilège et vous vous trouvez contraint d'affronter les Skraatzs l'arme à la main (rendez-vous au [511](#)). Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et les Skraatzs

sont aussitôt immobilisés. Vous vous ruez alors sur eux afin de les achever. Vous vous empressiez alors de refermer et de verrouiller la porte donnant sur la grande grotte. Puis vous repartez dans le tunnel, enjambant les corps des deux créatures, pour finalement aboutir à une nouvelle porte métallique que vous ouvrez sans tarder. Rendez-vous au [258](#).

---

### 138

Alors que vous vous remettez de ce spectacle d'horreur invisible à vos yeux mais trop imaginé par votre esprit, vous apercevez soudain un groupe de Skraatzs qui approche de l'entrée de la grotte. Votre surprise est totale lorsque vous reconnaissez parmi eux Hervik, le conseiller de la reine Hélénia. Aucunement prisonnier ou pris en otage, il est de toute évidence en train de converser et même de donner des directives au Skraatzs. Cette créature pratiquerait donc un double-jeu et, devant cette scène, n'importe qui conclurait à la trahison. Mais vous savez qu'Hervik tient la plupart de ses renseignements des Skraatzs eux-mêmes. Aussi, le doute reste de mise dans votre jugement. Vous décidez donc de rester caché afin d'observer la suite des événements. Rendez-vous au [462](#).

---

### 139

Vous répondez au vieillard que vous êtes en visite de courtoisie à Azuria et que vous vous êtes perdu en vous promenant dans la cité. "Prenez tout de suite à droite après la prochaine maison et vous tomberez sur la rue principale reliant le palais à la porte nord de la cité mon brave, vous répond-t-il sur un ton aussi gentil qu'innocent." Vous remerciez le vieil humanoïde et vous poursuivez alors votre chemin. Rendez-vous au [380](#).

---

### 140

Quelques mètres plus loin, vous remarquez sur votre gauche une toute petite échoppe devant la vitrine de laquelle se pressent de nombreux enfants Azuréens. Il semble s'agir d'une boutique de jeux. Si vous souhaitez y pénétrer, rendez-vous au [397](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [251](#).

---

### 141

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une énorme boule de feu apparaît au creux de votre main pour aussitôt disparaître, complètement annihilée par les eaux dans lesquelles vous êtes baigné. Le choix de ce sortilège n'est vraiment pas judicieux. D'autant que votre adversaire est déjà sur vous, ne vous laissant plus d'autre choix que celui de le combattre l'arme à la main. Rendez-vous au [130](#).

---

### 142

Votre escalade n'est pas aisée, mais vous parvenez néanmoins à assurer vos prises et à progresser péniblement vers le sommet des rochers. Rendez-vous au [414](#).

---

### 143

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [188](#) pour faire un nouveau choix.

---

### 144

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un flacon contenant du Sable? Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [151](#) pour combattre le Lézard Géant à l'épée. Si vous en possédez, vous prononcez la Formule et vous le répandez sur le sol, devant le Lézard Géant. Aussitôt, une mare de sable mouvant se forme devant les pattes du reptile qui s'y enlise immédiatement, sifflant de colère; ce qui écarte la menace qu'il représentait pour vous. Vous approchez de lui et vous l'achevez d'un puissant coup d'épée dans la gorge. Rendez-vous au [096](#).

---

## 145

Vous ouvrez la porte sans difficulté. De l'autre côté, vous découvrez une grotte soigneusement décorée de tentures d'algues tressées multicolores représentant des paysages sous-marins. Ce lieu est occupé par des meubles finement ouvragés en métal et en corail vert. Un superbe lit à baldaquin dont le matelas est fait d'un épais tapis végétal est placé au centre de la caverne. Il s'agit de toute évidence de la chambre de Coralía. Vous fouillez tous les meubles ainsi que les moindres recoins de la grotte. Vous désespérez d'y trouver quelque objet intéressant quand vous découvrez enfin dans la table de nuit un vieux parchemin particulièrement instructif. Il est recouvert de ce même vernis protégeant les ouvrages de la bibliothèque dont vous venez.



Alors que vous rangez le parchemin avec vos affaires, vous remarquez soudain une ouverture au plafond. Si vous souhaitez vous y engager, rendez-vous au [203](#). Si vous préférez retourner dans la grotte précédente afin d'ouvrir une nouvelle porte, rendez-vous au [368](#).

---

## 146

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez que le Dragon passe dans votre champ de vision pour lui ordonner d'arrêter son attaque. Soudain, un énorme craquement venant de derrière vous surprend. A peine avez-vous le temps de vous retourner que vous êtes violemment percuté par un énorme morceau de bois qui vous envoie par dessus bord. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et votre chute se termine par un lourd impact sur une grosse planche flottant à la surface de l'eau. Le choc vous assomme sur le coup. Rendez-vous au [103](#).

---

## 147

La fouille des cadavres est très difficile à supporter; même pour un aventurier tel vous. Vous vous sentez intérieurement coupable en profanant ainsi des dépouilles humaines dont certaines sont celles

de vos camarades de traversée. Ce profond mal-être vous fait perdre 1 point de CHANCE. Mais votre geste est cependant profitable car vous parvenez à trouver dans les vêtements ou accrochés aux corps des défunts quelques objets remarquables qui pourraient fort bien vous être utiles dans un avenir proche. Un des cadavres porte au doigt un Anneau de Métal Vert. Un autre, portant une soutane brune - caractéristique de l'uniforme de la plupart des moines - porte à la corde tressée qui lui sert de ceinture une gourde contenant de toute évidence de l'Eau Bénite. Un autre cadavre porte au poignet un Bracelet en Os. Vous trouvez également un Médaillon Incrusté de Pierreries accroché autour du cou de la dépouille d'un marin de Bourbaki. Enfin, vous parvenez à rassembler un total de 15 Pièces d'Or. Vous empochez ces objets (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*) en adressant une prière pour le salut de ces âmes défuntes. Vous pouvez maintenant fouiller la grotte en vous rendant au **385**. Toutefois, si vous pensez que la magie peut vous être utile afin d'en apprendre un peu plus ou de découvrir autre chose, choisissez parmi les Formules suivantes:

MOR	RES	SAV	LOI	VIE	DEV
<b><u>493</u></b>	<b><u>289</u></b>	<b><u>020</u></b>	<b><u>488</u></b>	<b><u>448</u></b>	<b><u>062</u></b>

### 148

Vous répondez mentalement que vous ne connaissez pas cette Lauria. "Tu mens homme de la surface, répond l'être humanoïde. Nous avons trouvé le corps de Lauria à quelques lieues d'ici et les morceaux de corail bleu qui te servent à respirer viennent d'un de ses bijoux. Ton attitude te rend responsable de sa mort à nos yeux et tu ne mérites pas de vivre." Sur ces mots, vous sentez soudain les pointes acérées de nombreux tridents vous transpercer le corps de part en part. Votre agonie est brève et votre aventure se termine ici, au fond de l'océan.

### 149

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais la porte ne rayonne d'aucun éclat particulier. Vous en concluez qu'elle ne correspond peut-être pas à la meilleure issue possible. Quoi qu'il en soit, elle reste désespérément close. Rendez-vous au **298** pour faire un nouveau choix.

### 150

Vous finissez par vous endormir, l'esprit préoccupé par votre situation désespérée. Lancez un dé et rendez-vous au numéro correspondant au chiffre obtenu.

Si	vous	obtenez	1	ou	2	:	rendez-vous	au	<b><u>111</u></b> .
Si	vous	obtenez	3	ou	4	:	rendez-vous	au	<b><u>016</u></b>

Si vous obtenez 5 ou 6 : rendez-vous au **460**

### 151

L'arme à la main, vous engagez le combat contre le reptile qui aimerait bien faire de vous son repas.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>LEZARD GEANT</b>	5	8

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **096**.

### 152

Vous retournez sur vos pas et vous remontez à grandes brasses la profonde tanière du monstre. Arrivé à quelques mètres de la surface du trou, la lumière de l'océan redevient perceptible et se reflète faiblement sur les rochers. Vous parvenez au niveau de la corniche où se trouve la mystérieuse porte

métallique. Si vous avez déjà ouvert cette porte et que vous désirez la franchir, rendez-vous au [371](#). Si vous ne l'avez pas encore ouverte mais que vous souhaitez tenter de le faire, rendez-vous au [298](#). Si enfin vous préférez sortir de la grotte et retrouver le fond sous-marin, rendez-vous au [023](#).

---

## 153

Vous faites demi-tour et vous suivez le jeune Azuréen. Il avance bon train et vous vous dites que l'anneau que vous portez est décidément d'une grande aide. Vous ressortez du quartier résidentiel et vous vous engagez dans une foule dense au milieu de laquelle vous perdez rapidement de vue votre jeune compagnon. Rendez-vous au [218](#).

---

## 154

Un des Skraatzs tourne un instant la tête dans votre direction et vous aperçoit. Il donne aussitôt l'alerte et les deux créatures fondent sur vous avec leurs dangereuses montures, bien décidées à vous mettre fin à vos jours. L'affrontement est inévitable. Si vous souhaitez combattre les Skraatzs avec une arme, rendez-vous au [007](#). Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une des Formules suivantes:

REQ	SOM	KRA	GOB	LOI	TRI
<a href="#">201</a>	<a href="#">160</a>	<a href="#">108</a>	<a href="#">312</a>	<a href="#">183</a>	<a href="#">305</a>

Mais peut-être possédez-vous un fagot d'Algues Jaunâtres? Si tel est le cas et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [053](#).

---

## 155

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la jetez sur l'Araignée qui crie de douleur, s'effondre sur le sol puis s'immobilise à jamais. Rendez-vous au [096](#).

---

## 156

Vous pénétrez dans le petit tunnel qui débouche rapidement dans une grotte servant visiblement de salle de garde. Des paillasses d'algues tressées sont disposées le long des parois rocheuses. Au centre de la grotte, un gros rocher plan servant manifestement de table est entouré de quelques tabourets métalliques. Deux Skraatzs y sont assis et sont visiblement lancés dans une conversation passionnée. Par chance, ils ne vous prêtent pas la moindre attention. Au fond de la grotte, quelques lances sont rangées contre la roche. Vous remarquez que certaines de ces lances sont maculées de sang et de petits poissons carnassiers sont en train de réaliser un véritable festin en picorant leurs lames acérées. Si vous souhaitez attaquer les Skraatzs, rendez-vous au [263](#). Si vous préférez tourner les talons et retourner dans la grotte précédente afin de passer par la porte, rendez-vous au [429](#).

---

## 157

Vous restez convaincu que la meilleure solution est d'attendre un éventuel événement favorable depuis votre poste d'observation. Vous restez donc à couvert et vous patientez encore de long moment. Soudain, vous entendez une branche craquer derrière vous. A peine avez-vous le temps de vous retourner que des solides bras vous empoignent. Plusieurs hommes sont autour de vous et vous ligotent en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Vous êtes maintenant incapable de faire le moindre mouvement. "Amenons-le à la capitaine, dit un des pirates." Vous êtes alors relevé sans ménagement et forcé à marcher vers le navire ancré au pied des rochers. Autour de vous, les railleries et les menaces vont bon train à votre sujet. Intérieurement, vous êtes très vexé de vous être fait surprendre par ces pirates. Désormais, il va falloir jouer serré si vous voulez sauver votre peau.



quasiment à en toucher toutes les parois en tendant vos mains. Vous remarquez alors une faible lueur rouge à vos pieds. Tendrant les mains pour voir de quoi il s'agit, vous découvrez un petit objet sphérique parfaitement lisse. Vous vous en emparez et vous le tendez vers l'entrée de la grotte afin de profiter au mieux de la lumière lunaire. Il s'agit d'une Grosse Perle de couleur Rouge d'une transparence parfaite. Vous empochez cette étonnante découverte qui pourrait bien avoir une énorme valeur et, après vous être assuré que la grotte ne contenait rien d'autre, vous remontez à la surface. Le vent souffle toujours au-dehors et vous pensez qu'il est grand temps de dormir afin de regagner quelques forces. Rendez-vous au [150](#).

---

## 162

Vous perdez 5 points d'ENURANCE. Cette Formule n'existe pas. Comme les Skraatzs continuent à discuter sans se soucier de votre présence, vous avez la possibilité de retourner au [263](#) pour faire un nouveau choix.

---

## 163

Alors qu'Hervik commence à s'engager avec vous dans la rue principale, un soldat vient l'aborder pour lui demander de se rendre de toute urgence dans la salle de réunion du palais. "Poursuis ton chemin droit vers le nord et débarrasse-nous de ce maudit Dragon de Mer homme de la surface, vous lance-t-il alors en retournant sur ses pas. Vous vous retrouvez donc à nouveau seul et libre de vos mouvements. Vous êtes maintenant tout près de la croisée de rue par laquelle vous êtes déjà passé. Vous avez le choix entre écouter le conseiller et poursuivre par la rue principale afin de vous rendre au plus vite vers le poste avancé (rendez-vous au [094](#)); prendre à droite dans une rue très animée où une importante foule se presse (rendez-vous au [218](#)); ou bien prendre gauche dans une petite rue très calme (rendez-vous au [115](#)).

---

## 164

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous de l'Eau de Feu? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez utiliser ce sortilège et vous devez vous rendre immédiatement au [502](#) afin de combattre Hervik l'arme à la main. Si vous en possédez, vous prononcez la Formule et vous buvez le breuvage. Votre force se trouve immédiatement accrue dans des proportions phénoménales. Vous êtes désormais en mesure d'affronter Hervik avec un net avantage. Chaque coup victorieux que vous lui porterez lui coûtera 4 points d'ENDURANCE au lieu de 2 (6 au lieu de 3 si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Chanceux ; 2 au lieu de 1 si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Malchanceux). Rendez-vous sans attendre au [502](#) pour l'affronter l'arme à la main.

---

## 165

Les Skraatzs ont eu tort de s'attaquer à vous. Laissant leurs cadavres flotter entre deux eaux, enveloppés de nuages verdâtres provoqués par l'écoulement de leur sang, vous reprenez votre route. C'est en fin de journée seulement que vous parvenez au poste avancé. Il s'agit d'une forteresse solidement bâtie à partir de pierres de taille. Elle est située en bordure d'un impressionnant abysse d'une noirceur infinie qui s'étend à perte de vue d'est en ouest. Vous remarquez qu'aucune végétation ne s'est développée aux abords et que le fond sous-marin se résume à des roches lézardées de fissures plus ou moins profondes. Ce décor n'a rien de réjouissant et préfigure peut-être l'ambiance des lieux peu recommandables et hostiles que vous vous apprêtez à explorer. A peine arrivé devant les lourdes portes de la fortification, vous les voyez s'ouvrir devant vous. "Entrez vite homme de la surface, dit dans votre esprit une voix provenant de derrière les portes. Nous vous attendions." Vous pénétrez donc dans la forteresse sans traîner et, à peine avez-vous franchi leur seuil, qu'elles se referment derrière vous. Rendez-vous au [031](#).

---

## 166

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non un Pendule de Cuivre, il semble qu'un sortilège inhibe toute magie autour de Coralia. Vous voyant vous concentrer, elle se redresse immédiatement de son trône et vous vous trouvez immédiatement empoigné par de nombreux Skraatzs qui ont assisté à toute la scène. Rendez-vous au [281](#).

---

## 167

Vous débouchez sur le flanc d'un tunnel courbe, éclairé par des torches semblables à celles que vous avez déjà observées dans la cité d'Azuria. En refermant la porte par laquelle vous êtes entré, vous remarquez qu'elle comporte un orifice semblable à celui qui se trouvait dans la tanière de Narkuul. Vous avez le choix entre prendre à gauche (rendez-vous au [320](#)), ou bien à droite (rendez-vous au [417](#)).

---

## 168

Vous savez que l'armée Azurée quittera la cité au petit matin et qu'il vous faut vous hâter d'atteindre le poste avancé; première étape de votre mission. Vous décidez donc de vous passer de repos et vous poursuivez votre chemin au milieu d'un monde sous-marin maintenant devenu sombre et froid avec la tombée de la nuit au-dehors. Pour l'heure, votre voyage se passe sans encombre. Mais il n'est jamais exclu de faire une rencontre fâcheuse dans ce milieu hostile. Lancez un dé et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

Score	Paragraphe
1	<a href="#">352</a>
2 ou 3	<a href="#">399</a>
4 ou 5	<a href="#">025</a>
6	<a href="#">282</a>

---

## 169

Possédez-vous une Poche d'Encre Noire? Si tel est le cas, vous l'ouvrez et un nuage trouble immédiatement les eaux entre vous et la créature. Cet écran l'empêche de vous voir et vous laisse le temps de fuir. Rendez-vous au [338](#). Si ne vous possédez pas de Poche d'Encre Noire, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à échapper à la créature (rendez-vous au [338](#)). Si vous êtes Malchanceux, vous ne parvenez pas à fuir et vous vous trouvez contraint d'affronter cet étrange monstre (rendez-vous au [373](#)).

---

## 170

Vous poursuivez votre découverte de cette rue commerçante. Soudain, vous apercevez un attroupement au pied d'une estrade. Vous vous approchez et vous constatez qu'une créature d'aspect reptilien est enchaînée à un poteau. Des soldats Azuréens la gardent fièrement. Il s'agit de toute évidence d'un prisonnier de guerre Skraatz. Les habitants de la cité se pressent autour de l'estrade, lancent des jurons et manifestent leur colère à la vue de leur ennemi. Les plus jeunes montent sur l'estrade et le couvrent d'algues jaunâtres qui semblent lui faire mal lorsqu'elles touchent sa peau écaillée. Vous remarquez que ces algues semblent provenir du panier d'un vieil humanoïde qui les vend à qui veut en prendre. Si vous souhaitez acheter quelques unes de ces algues, rendez-vous au [030](#). Si vous préférez passer votre chemin et continuer de découvrir le quartier, rendez-vous au [343](#).

---

## 171

Vous assénez finalement un coup d'épée meurtrier à votre adversaire qui s'écroule sur le pont. Le

combat a été rude et vous êtes durement touché. Vous voyez alors des dizaines de pirates fondre sur vous. Vous tentez de vous défendre mais ils sont bien trop nombreux et vous vous retrouvez rapidement maîtrisé. L'un d'eux se place alors face à vous et porte la lame de sa dague sur votre gorge. "Tu as tué notre capitaine. Nous l'aimions et la respections tous. Sois maudit! dit-il en vous lançant un regard vengeur. Vous ressentez alors la lame vous trancher la gorge. Votre vision se trouble et vous tombez lourdement sur le plancher, les lèvres plongées dans votre propre sang. Votre aventure se termine ici.

---

## 172

Que vous combattiez avec une arme spéciale ou avec votre fidèle épée, les Skraatzs vous attaquent tous en même temps. Grâce au pouvoir de l'anneau de la reine Hélénia, vous pouvez mener ce combat comme si vous vous trouviez sur la terre ferme.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>SKRAATZ 1</b>	6	7
<b>SKRAATZ 2</b>	6	5
<b>SKRAATZ 3</b>	5	7
<b>SKRAATZ 4</b>	6	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [165](#).

---

## 173

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Bijou en Or? Si ce n'est pas le cas, vous êtes contraint d'affronter l'Humanoïde au corps à corps en vous rendant au [450](#). Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et l'attitude de l'Humanoïde change instantanément. Votre sortilège le rend réellement amical envers vous et il se dit prêt à vous aider. Lorsque vous lui demandez de vous révéler où se trouve le cristal qui donne sa force à Narkuul, il vous répond qu'il est en permanence attaché à une des pattes du Dragon. Vous êtes-vous rendu dans la tanière du Dragon de Mer avant d'arriver ici? Si tel est le cas, rendez-vous au [287](#). Sinon, rendez-vous au [391](#).

---

## 174

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un fabuleux trésor apparaît soudain devant l'Humanoïde. Celui-ci n'en croit pas ses yeux mais, après quelques secondes d'hésitation, il s'approche doucement de l'illusion que vous venez de créer. Lorsqu'il se baisse pour le ramasser, vous bondissez sur lui et vous l'égorgez d'un puissant mouvement de lame. Vous empoignez le corps de l'Humanoïde et vous le traînez jusqu'à une cachette sûre. Vous lui ôtez alors sa soutane verte. A la vue de sa peau bleutée, vous comprenez qu'il s'agit d'un Azuréen qui a probablement rejoint le camp de l'ennemi. Vous enfilez son vêtement et vous en abaissez la capuche sur votre visage. Ainsi déguisé, personne ne fera attention à vous. Rendez-vous au [004](#).

---

## 175

Vous longez la côte sud-ouest de l'île, entre le haut de la falaise et la lisière de la forêt. Vous marchez ainsi sur plusieurs kilomètres en suivant une très lente montée du relief. Vous finissez par aboutir l'extrémité sud-est de la forêt. Au-delà, l'île n'est qu'une vaste masse rocheuse où seuls les lichens colorent quelque peu le paysage. Toujours pas la moindre voile à l'horizon et vous vous demandez si vous parviendrez à quitter un jour cette île apparemment délaissée par la civilisation. Vous avez maintenant le choix entre la poursuite vers le sud-est, sur les rochers (rendez-vous au [124](#)); ou vers le

nord, en suivant le flanc des rochers (rendez-vous au [117](#)).

---

## 176

Vous vous rappelez l'effet douloureux que semblaient avoir les Algues Jaunâtres sur le Skraatz qui avait été capturé par les Azuréens. Vous en prenez un fagot et vous le dispersez en direction de vos adversaires. Tous deux ont aussitôt un mouvement de recul et leur regard reptilien prend une expression de crainte lorsqu'ils aperçoivent les plantes flotter dans leur direction. Lorsqu'elles les touchent, ils ressentent visiblement d'intenses douleurs et se mettent à faire des gestes de bras énergiques afin d'écartier les plantes de leur chemin. Ils restent cependant dangereux mais cet habile usage de la flore sous-marine vous permet d'avoir un énorme avantage sur eux. Grâce à l'anneau de la reine Hélénia, vous pouvez combattre les deux Skraatzs simultanément en utilisant les règles habituelles. De plus, la présence des Algues Jaunâtres dans le périmètre de la rixe implique une pénalité de deux points que vous appliquerez à la *Force d'Attaque* de chacune des deux créatures.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>SKRAATZ 1</b>	6	7
<b>SKRAATZ 2</b>	6	5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [165](#).

---

## 177

Si vous possédez un ou plusieurs des objets suivants et que vous désirez les échanger, rendez-vous au paragraphe correspondant.

Grosse Perle Rouge	<a href="#">413</a>
Bijou en Or	<a href="#">321</a>
Miroir au Cadre d'Or	<a href="#">239</a>
Joyau Solaire	<a href="#">005</a>
Anneau de Perles Fines	<a href="#">453</a>

Une fois vos échanges effectués, vous pouvez ressortir de la salle et poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [121](#).

---

## 178

Las de ce déguisement et peu enclin à jouer la comédie, vous décidez qu'il est grand temps de tomber les masques et de faire usage de la force afin de vous débarrasser de ce curieux. Si vous souhaitez combattre cet Humanoïde l'arme à la main, rendez-vous au [450](#). Si vous préférez faire usage de magie, choisissez une des Formules suivantes.

BIS	SIB	ZAP	PAZ	AMI	IMA
<a href="#">387</a>	<a href="#">012</a>	<a href="#">501</a>	<a href="#">127</a>	<a href="#">173</a>	<a href="#">243</a>

---

## 179

Vous décidez de longer le rivage en prenant le chemin de la plage. D'après votre estimation, elle semble s'étendre sur près de deux kilomètres et tourne légèrement sur la droite, longeant la lisière de la forêt et constituant une étroite bande de sable sur laquelle vous vous trouvez à découvert. Au bout d'un bon kilomètre, vous apercevez des débris échoués sur le sable. Si vous souhaitez inspecter ces débris, rendez-vous au [019](#). Si vous préférez poursuivre votre marche, rendez-vous au [081](#).

## 180

Vous courez vers la forêt aussi vite que vos jambes vous le permettent. Derrière vous, les voix de nombreux pirates retentissent et vous lancent des insultes. Vous pénétrez au milieu de la végétation et vous essayez d'écartier les nombreux obstacles avec votre épée. Mais vous avez beau faire aussi vite que possible, vos poursuivants fondent sur vous, profitant du chemin que vous ouvrez pour eux. Soudain, vous trébuchez sur une grosse racine et vous tombez lourdement sur le sol. Cette chute vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. A peine avez-vous le temps de vous redresser qu'une dizaine d'hommes fortement armés vous entourent et vous ligotent en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Vous êtes maintenant incapable de faire le moindre mouvement. "Amenons-le à la capitaine, dit un des pirates." Vous êtes alors empoigné sans ménagement et forcé à d'avancer vers le navire. Autour de vous, les railleries et les menaces vont bon train à votre sujet. Intérieurement, vous êtes très vexé de vous être fait surprendre ainsi. Désormais, il va falloir jouer serré si vous voulez sauver votre peau. Rendez-vous au [222](#).

---

## 181

Votre filature discrète se déroule sur plusieurs lieues à travers les récifs et les plantes aquatiques, en direction de l'est. La colonne de Skraatzs marche bon train, mais vous parvenez néanmoins à suivre le rythme grâce à l'anneau de la reine Hélénia. Rendez-vous au [482](#).

---

## 182

Vous parvenez à atteindre la porte métallique. Malheureusement, un léger courant a fait dévier le nuage d'Encre Noire dans une direction opposée à celle de votre fuite. Vous êtes rapidement repéré et saisi avant d'avoir pu tenter d'ouvrir la porte que vous espérez être celle de votre salut. Les Skraatzs vous ramènent sans ménagement devant le rocher où se trouve Coralia. Alors qu'ils vous ôtent votre capuche afin de découvrir votre visage, elle s'adresse à vous d'un ton colérique. "Ne seriez-vous pas cet homme de la surface dont on m'a parlé? Alors comme ça vous venez pour me détruire ainsi que mon Dragon Narkuul, ma plus belle réussite? Et bien je crois que votre stupide mission est un véritable échec." Sur ces mots, elle fait signe aux Skraatzs qui vous tiennent en respect de vous conduire vers l'énorme bulle d'air se trouvant au centre de la grotte. Vous êtes alors envoyé vers elle et vous traversez sa paroi aussi molle que magique. Dès votre entrée dans la bulle, vous crachez avec douleur toute l'eau de mer qui était contenue dans vos poumons et vous reprenez peu à peu une respiration normale. Mais vous constatez rapidement que vous êtes confiné dans une enceinte où la qualité de l'air est fortement dégradée par une importante teneur en gaz carbonique, probablement rejeté par la respiration des prisonniers qui vous ont précédé et en particulier par celle de la sirène qui est étendue en moment même dans votre prison commune. Cherchant désespérément à sortir de cette bulle, vous ne trouvez aucun moyen d'en percer la paroi. Autour de vous, les nombreuses créatures présentes dans la grotte vous regardent vous débattre en plaisantant. Lorsque vos forces commencent à vous abandonner, vous apercevez Hervik qui pénètre dans la grotte et qui vient se joindre à Coralia pour assister à votre lente agonie. Les minutes qui suivent vous semblent éternelles et vous avez le temps de revoir le film de votre courte vie dans votre esprit. Epuisé et le souffle court, vous finissez par vous évanouir pour ne plus jamais vous réveiller. Votre aventure se termine ici.

---

## 183

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez aux créatures de cesser leur assaut. Vous constatez avec bonheur que les Requins s'arrêtent aussitôt. Par contre, les Skraatzs semblent toujours aussi agressifs. Surpris par la réaction de leurs montures, ils en descendent prestement et vous attaquent pieds au sol.

	HABILETE	ENDURANCE
SKRAATZ 1	6	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [333](#).

---

**184**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Flûte de Bambou? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez utiliser ce sortilège et vous devez vous rendre immédiatement au [403](#) afin d'affronter vos adversaires l'arme à la main. Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et vous le portez à votre bouche afin de jouer un air de musique, mais vous avez la désagréable surprise de constater qu'aucun son n'en sort de fait de votre immersion totale dans les eaux de l'océan. N'ayant plus le temps de lancer un nouveau sortilège, vous vous trouvez donc contraint de vous rendre au [403](#) afin de combattre les Humanoïdes.

---

**185**

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et cinq doubles de vous se matérialisent aussitôt à vos côtés. Les Skraatzs sont paniqués par cet impressionnant sortilège. Mais ils sont en trop grand nombre et ont tôt fait de faire disparaître vos images en les attaquant avec leurs lances. Comme ils frappent au hasard, lancer un dé pour savoir si vous êtes ou non touché dans cette confusion. Si le score obtenu est situé entre 1 et 5, seules vos images sont touchées. Si le score obtenu est de 6, vous êtes touché et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes ensuite de nouveau empoigné et tenu en respect. Dès qu'on vous relève votre capuche, elle entre dans une colère noire en voyant votre visage. "Vous êtes sûrement cet homme de la surface dont on m'a parlé? Alors comme ça vous venez pour me détruire ainsi que mon Dragon Narkuul, ma plus belle réussite? Et bien je crois que votre stupide mission est un véritable échec." Sur ces mots, elle fait signe aux Skraatzs qui vous tiennent en respect de vous conduire vers l'énorme bulle d'air se trouvant au centre de la grotte. Vous êtes alors envoyé vers elle et vous traversez sa paroi aussi molle que magique. Dès votre entrée dans la bulle, vous crachez avec douleur toute l'eau de mer qui était contenue dans vos poumons et vous reprenez peu à peu une respiration normale. Mais vous constatez rapidement que vous êtes confiné dans une enceinte où la qualité de l'air est fortement dégradée par une importante teneur en gaz carbonique, probablement rejeté par la respiration des prisonniers qui vous ont précédé et en particulier par celle de la sirène qui est étendue en moment même dans votre prison commune. Cherchant désespérément à sortir de cette bulle, vous ne trouvez aucun moyen d'en percer la paroi. Autour de vous, les nombreuses créatures présentes dans la grotte vous regardent vous débattre en plaisantant. Lorsque vos forces commencent à vous abandonner, vous apercevez Hervik qui pénètre dans la grotte et qui vient se joindre à Coralia pour assister à votre lente agonie. Les minutes qui suivent vous semblent éternelles et vous avez le temps de revoir le film de votre courte vie dans votre esprit. Épuisé et le souffle court, vous finissez par vous évanouir pour ne plus jamais vous réveiller. Votre aventure se termine ici.

---

**186**

Le Pot de Cire d'Abeille que vous venez d'acheter provient de la cargaison d'un navire marchand qui a sombré quelques semaines auparavant à la suite d'une attaque de Narkuul, le Dragon de Mer. Cet objet peut être utile dans l'exercice de la magie. Retournez maintenant au [255](#) pour effectuer un nouvel achat ou pour quitter la boutique.

---

**187**

Vous répondez mentalement que votre priorité était de retrouver Narkuul et que vous avez dû laisser Lauria ainsi afin de ne pas perdre de temps. "Narkuul, le Dragon de Mer?" Le visage de l'humanoïde prend soudain une expression d'inquiétude. "Pourquoi veux-tu trouver ce monstre homme de la surface?" Vous répondez qu'il est responsable des blessures de Lauria et qu'il a également attaqué

vosre bateau et tué tous ses occupants. Les êtres humanoïdes se regardent alors et semblent converser par télépathie. Ils finissent par vous relever et par vous amener avec eux. Rendez-vous au [061](#).

---

## 188

Vous sortez de votre cachette et vous vous approchez prudemment de l'entrée de la grotte, en prenant soin de rester le plus possible à couvert. Arrivé au bord de l'impressionnant gouffre, vous vous arrêtez un instant afin d'en observer l'intérieur. Il y fait très sombre et une source lumineuse serait nécessaire pour y voir. Possédez-vous une Torche Azurienne? Si tel est le cas et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [434](#). Sinon, vous allez devoir pénétrer dans la tanière du monstre à l'aveuglette en vous rendant au [278](#). Cependant, il vous reste aussi la possibilité de faire appel à la magie en choisissant une Formules suivantes:

TOR	LUM	VUE	FEU	LUX	CAV
<a href="#">393</a>	<a href="#">076</a>	<a href="#">390</a>	<a href="#">436</a>	<a href="#">421</a>	<a href="#">143</a>

---

## 189

Vous vous engagez à nouveau dans la rue principale en direction du palais. En chemin, vous remarquez sur votre gauche une devanture semblant correspondre à une sorte de banque. Si vous souhaitez y pénétrer, rendez-vous au [361](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [121](#).

---

## 190

Vous vous mettez à l'abri d'un rocher offrant une cachette discrète, mais loin d'être parfaite. Quelques secondes plus tard, les Skraatzs arrivent à votre niveau. Soudain, l'un d'entre eux vous aperçoit. Il donne l'alerte et vous êtes rapidement maîtrisé par plusieurs créatures. L'une d'entre elles s'adresse alors à ses subalternes. "C'est l'homme de la surface! Les ordres d'Hervik sont clairs. Il nous faut le mettre à mort sur le champ." Vous êtes alors violemment projeté contre le sol rocheux du fond sous-marin. Quelques instants plus tard, vous ressentez une douleur atroce lorsque, dans un craquement qui résonne au plus profond de votre tête, une lance vous transperce la nuque. Votre aventure se termine ici.

---

## 191

Vous sortez alors de vos affaires le dé de corail rouge qu'il est de tradition d'utiliser à Azuria pour une partie de Jeu du Un. Vous vous rappelez alors les règles que vous a expliquées le vendeur de la cité. Chaque joueur lance dix fois le dé. A partir du second lancer et à chaque lancer suivant, il doit décider d'ajouter ou de retrancher le score obtenu au total précédent. L'objectif est d'atteindre un score unitaire à la fin du dixième lancer, ou tout du moins de s'en rapprocher le plus possible ; sachant qu'on ne peut jamais avoir à l'issue d'aucun des lancers un score inférieur ou égal à zéro. Chaque joueur procédant ainsi à tour de rôle, le gagnant est celui qui atteint le chiffre un ou qui en est le plus proche. En cas d'égalité, les joueurs à départager refont des séries de dix lancers jusqu'à désignation d'un unique gagnant. Coralia sort à son tour un dé de corail rouge qui était placé à côté de son trône. "L'enjeu de cette partie sera le même que d'habitude, vous dit-elle en reprenant une expression plus sérieuse. Si je gagne, je disposerai de votre personne qui me permettra à n'en pas douter de vous réincarner en un combattant valeureux et surpuissant. Si vous gagnez, vous serez alors libre de choisir un poste dans mon futur gouvernement qui sera bientôt aux commandes d'Azuria." N'ayant pas d'autre choix que d'accepter ses conditions, vous entamez alors la partie de Jeu du Un sous les regards passionnés de toutes les créatures de la grotte. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [092](#). Si Coralia remporte la partie, rendez-vous au [347](#).

---

## 192

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous entendez aussitôt un déclic sourd provenant de la porte. Celle-ci s'entrouvre légèrement. En la poussant, vous constatez qu'elle donne sur un très long tunnel taillé dans le sol sous-marin. Si vous souhaitez pénétrer dans ce sombre boyau, rendez-vous au [268](#). Si vous préférez poursuivre votre descente de la grotte, rendez-vous au [070](#).

---

### 193

Cette étrange créature est une Femme-Rascasse. Si ses mains sont désarmées, elle dispose cependant de nombreuses épines venimeuses. A chaque assaut remporté par la créature, elle ne vous ôtera qu'un unique point d'ENDURANCE (aucun si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Chanceux, et deux si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Malchanceux); mais vous devrez de plus lancer deux dés. Si le score obtenu est supérieur à votre total d'HABILETE, rendez-vous immédiatement au [359](#). S'il est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, continuez le combat.

	HABILETE	ENDURANCE
FEMME-RASCASSE	7	8

Si vous parvenez à vaincre cette dangereuse créature, rendez-vous au [477](#).

---

### 194

Vous vous asseyez contre le reste d'un des murs de l'ancien temple, restant rigoureusement en éveil. Le vent souffle par rafales et effile des nuages sombres dans le ciel pourpre de cette nuit de pleine lune. Soudain, un étrange reflet provenant du lieu où les morceaux de l'autel sont dispersés attire votre attention. Vous vous relevez et vous approchez de la petite source lumineuse. En balayant le sol de votre main, vous dégagez alors une sorte d'anneau métallique qui ne présente étrangement pas la moindre trace de rouille. Vous déplacez alors des fragments de l'autel et les différents débris minéraux et végétaux qui sont situés à proximité immédiate de l'anneau pour finalement faire apparaître une petite trappe de pierre dont la poignée n'est autre que le petit anneau ayant attiré votre attention. Une gravure représentant un Dragon de Mer semblable à celui que vous avez déjà observé sur la clé de voute du bâtiment est clairement identifiable sur cette étrange trappe. Si vous souhaitez ouvrir immédiatement la trappe afin de savoir ce qu'elle peut cacher, rendez-vous au [018](#). Si vous préférez reporter son ouverture au petit matin et profiter de la nuit pour dormir, rendez-vous au [150](#).

---

### 195

Vous demandez au commerçant s'il a des renseignements concernant Narkuul, le Dragon de Mer. "Je n'ai jamais eu affaire à ce monstre, mais on le dit très puissant. Aucun Azuréen n'ose s'aventurer près de sa tanière qui est un endroit maudit. Je ne sais même pas si une arme conventionnelle, quelle qu'elle soit, est capable de le terrasser." Sur ces mots, la porte s'ouvre et un petit groupe d'Azuréens entre dans la boutique avec de toute évidence des idées très précises sur les achats qu'ils souhaitent effectuer. Vous remerciez le commerçant pour ses précieux renseignements et vous ressortez afin de regagner la rue. Rendez-vous au [170](#).

---

### 196

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au [481](#) pour combattre le Serpent Géant à l'épée.

---

### 197

Vous perdez 5 points d'ENURANCE. Cette Formule n'existe pas. La créature est déjà sur vous et il ne vous reste plus d'autre choix que celui de la combattre l'arme à la main. Rendez-vous au [050](#).

---

## 198

Le Filet de Combat que venez d'acheter fait partie de l'équipement standard des éclaireurs Azuréens. Grâce à lui, vous pourrez immobiliser un adversaire. Pour ce faire, vous devrez lancer deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, vous aurez réussi votre capture et votre adversaire sera alors hors d'état de combattre. S'il est supérieur, le Filet manquera son objectif. Vous pourrez utiliser cette au premier assaut de chaque combat, pour peu que vous ne soyez pas pris par surprise. Retournez maintenant au [367](#) pour effectuer un nouvel achat ou pour quitter la boutique.

---

## 199

Vous sortez silencieusement de votre cachette pour vous enfoncer dans la forêt. la piste des pirates est facile à suivre. Visiblement, leurs ouvreurs ne lésinent pas sur les coups d'épée pour se frayer un chemin à travers la végétation. Vous marchez ainsi pendant plusieurs centaines de mètres et vous voyez alors briller sur le sol un petit Anneau de Perles Fines qui est probablement tombé de la poche d'un des pirates. Vous vous empressez de le ramasser et de le ranger dans vos affaires (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [035](#).

---

## 200

Derrière la barrière de récifs, en contrebas, une immense cité sous-marine s'étend devant vos yeux émerveillés. Sa taille est impressionnante et la finesse de ses contours circulaires d'un gris uniforme contraste avec le décor sous-marin chaotique et multicolore dans lequel vous évoluez depuis maintenant quelque temps. Un épais mur d'enceinte fait un assemblage rigoureux de blocs de pierre entoure un très grand nombre de constructions de tailles et de formes diverses. Au centre de la cité, un palais massif et imposant domine l'ensemble. A proximité de ce complexe urbain parfaitement structuré, des étendues ressemblant à des cultures agricoles s'échelonnent par étages sur les flancs des hauts récifs entourant la cité. "Contemple Azuria et respecte-la homme de la surface, vous dit mentalement le chef des humanoïdes. Nous serons bientôt au palais d'Hélénia où ton destin sera scellé." Guère rassuré par ces propos pour le moins mystérieux, vous n'avez d'autre choix que celui d'attendre votre arrivée au palais. Quelques minutes plus tard, vous parvenez aux portes de la cité. Elles sont gardées par des hommes à la peau bleutée portant des armures de coquillages et armés de longs tridents. Des hippocampes géants sont attachés aux murailles d'enceinte par des liens faits d'algues tressées nouées à des anneaux métalliques. En pénétrant dans la cité, vous constatez que les constructions répondent à une architecture savamment étudiée et basée sur la symétrie et l'optimisation de l'espace. Le grand nombre de bâtiments que vous avez observé en arrivant est difficilement imaginable une fois que l'on est à l'intérieur du complexe. Les rues sont vivantes et drainent une population diversifiée. Vous reconnaissez des humanoïdes à la peau bleutée comparables à ceux qui vous transportent en ce moment même; des sirènes, des dauphins qui servent parfois de montures à certains et toutes sortes de créatures sous-marines, plus ou moins connues des humains. A votre approche, tous ces visages se tournent vers votre groupe et en particulier vers vous. La foule présente dans ces rues contraste avec le silence de ces profondeurs océaniques mais vous ressentez dans le regard de ces êtres une profonde inquiétude et une curiosité marquée envers vous. Après avoir ainsi parcouru de nombreuses rues, vous finissez par aboutir devant le palais - véritable coeur de la cité - au pied duquel règne une grande agitation. Rendez-vous au [415](#).

---

## 201

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [007](#) pour affronter les Skraatzs et les Requins avec une arme. Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues

Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [053](#).

---

## 202

Vous empruntez la rue qui vous fait face. Elle est jalonnée de part et d'autre de maisons d'habitation d'aspect plus modeste que celles devant lesquelles vous êtes passé auparavant, mais reste cependant très bien entretenue. Au bout de quelques dizaines de mètres, la rue tourne sur la droite. Vous voyez alors la porte d'une maison s'ouvrir à quelques mètres de vous. Une Azuréenne à la stature charpentée en sort, un sac à la main. Elle jette un bref regard vers vous mais ne vous accorde pas plus d'attention que cela et s'engage dans la rue en s'éloignant de vous. Souhaitez-vous l'interpeler (rendez-vous alors au [348](#)); ou bien préférez-vous poursuivre votre découverte solitaire du quartier résidentiel (rendez-vous dans ce cas au [077](#))?

---

## 203

Avec des mouvements de brasse, vous vous glissez dans le tunnel. Vous parcourez ainsi plusieurs dizaines de mètres d'un conduit naturel tortueux pour finalement déboucher à l'extérieur de la grosse masse rocheuse, au niveau d'une corniche surplombant une plaine où se trouvent rassemblés un nombre incalculable de Skraatzs à pied ou à dos de Grands Requins, des Humanoïdes portant des soutanes vertes et quelques créatures monstrueuses. C'est une véritable armée qui est là sous vos yeux et vous constatez également que Narkuul, le Dragon de Mer est présent. En regardant en l'air, vous apercevez la surface de l'océan. Dehors, le crépuscule envahit le ciel, baignant la plaine sous-marine dans une atmosphère sombre annonciatrice d'un événement sanglant. En portant votre regard au loin, vous voyez alors une myriade de lueurs bleutées se mouvoir dans votre direction. C'est l'armée Azuréenne qui vient à la rencontre de celle de Coralia. La bataille est imminente! Les forces Skraatzs sont parfaitement positionnées pour défendre chèrement le repère de leur traîtresse de chef. Tels des remparts de château fort, les rochers entourant la plaine forment une barrière naturelle où sont postés de nombreux Skraatzs armés d'Arbalètes à Harpons. Sous vos pieds, vous apercevez une créature qui met en place ses derniers guerriers avec méthode et autorité. C'est Hervik le conseiller de la reine Hélénia qui - et ce n'est peut-être pas une surprise pour vous - se révèle par sa présence aux côtés des Skraatzs être lui aussi un traître à la solde de Coralia. Au-delà de la barrière rocheuse marquant la ligne de front qui s'établira dans quelques instants, l'armée Azuréenne est maintenant rassemblée, prête à combattre. Depuis votre poste d'observation privilégié, vous pouvez aisément constater que les forces qui vont s'affronter sont presque équivalentes, à ceci près que le camp de Coralia dispose d'un combattant qui en vaut à lui seul des centaines : Narkuul. Possédez-vous un Pendentif de Cristal? Si tel est le cas, rendez-vous au [420](#). Sinon, rendez-vous au [309](#).

---

## 204

Vous perdez 5 points d'ENURANCE. Cette Formule n'existe pas. Comme les Skraatzs ne vous prêtent toujours la moindre attention, vous avez la possibilité de retourner au [263](#) pour faire un nouveau choix.

---

## 205

Vous parvenez à progresser sans vous faire repérer jusqu'au pied du petit escalier menant au pont supérieur. Vous entamez alors la montée des quelques marches qui vous séparent encore de la femme à la barre du navire. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [386](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [479](#).

---

## 206

Le trou semble très profond mais après quelques mètres, vous arrivez sur une large corniche naturelle

au niveau de laquelle une porte métallique dépourvue de poignée est aménagée dans la roche. Alors que vous vous attendiez à explorer une grotte naturelle, la présence de ce signe de civilisation est plutôt surprenante et éminemment mystérieux. De part et d'autre des deux montants, le panneau de la porte est constitué de trois traverses et d'un meneau au milieu duquel le dessin d'un dragon est gravé. Au centre de ce dessin, Vous remarquez alors un trou borgne hémisphérique au milieu du panneau métallique. Vous essayez d'ouvrir la porte mais elle ne daigne pas bouger d'un pouce. Possédez-vous une Grosse Perle Rouge? Si tel est le cas, rendez-vous au [444](#). Sinon, rendez-vous au [357](#).

---

## 207

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez à l'araignée de passer son chemin. Elle se met alors vous contourner, s'éloigne d'un pas lent et saccadé, puis disparaît au loin. Rendez-vous au [096](#).

---

## 208

Vous voici sur la rive nord de l'abysse noir, prêt à poursuivre votre mission. La tanière de Narkuul, le Dragon de Mer, se trouve à partir d'ici à quelques lieues au nord-est. Vous suivez donc cette direction. Rendez-vous au [245](#). Si toutefois vous avez eu des informations particulières, vous connaissez le numéro du paragraphe auquel vous devez vous rendre maintenant.

---

## 209

A votre approche, le vieillard relève la tête et vous constatez que ses yeux sont teintés d'un blanc nacré uniforme. Cet Azuréen est visiblement aveugle. "Bonjour étranger, déclare-t-il. Si mes yeux ne peuvent vous voir, je ressens que vous n'êtes pas de notre race. Que venez-vous faire en ces lieux?" Souhaitez-vous lui répondre la vérité (rendez-vous dans ce cas au [015](#)) ou bien préférez-vous lui mentir afin de ne pas trahir le secret de votre mission (rendez-vous alors au [139](#))?

---

## 210

La seule solution qui reste encore envisageable pour ouvrir cette mystérieuse porte est d'utiliser la magie. Si vous désirez opter pour cette option, choisissez une des Formules suivantes.

VUE	POR	DEV	CLE	PAS	UBI
<a href="#">362</a>	<a href="#">095</a>	<a href="#">318</a>	<a href="#">232</a>	<a href="#">119</a>	<a href="#">375</a>

Si toutefois vous ne désirez pas ou vous ne pouvez pas utiliser de sortilège, il vous reste toujours la possibilité de poursuivre votre descente dans la grotte. Rendez-vous dans ce cas au [405](#).

---

## 211

Vous empoignez les avirons et vous commencez à ramer en direction du nord. Par chance, la mer est calme et aucun nuage à l'horizon n'est annonciateur de mauvais temps. Vous naviguez ainsi durant plusieurs heures. A la mi-journée, vous faites une pause afin de reposer vos muscles tétanisés par l'effort. Si vous le désirez, vous pouvez prendre un repas en puisant dans les provisions laissées par les pirates. Puis, vous reprenez votre route en direction du continent. Soudain, votre regard est attiré par des récifs de hauts fonds situés à quelques centaines de mètres à l'ouest. Il vous semble bien y distinguer une forme humaine étendue sur les rochers. Vous virez alors de bord et vous vous dirigez vers les récifs. Rendez-vous au [422](#).

---

## 212

Vous relevez votre capuche. Tout d'abord surprise, Coralia entre dans une colère noire en voyant votre visage. "Vous êtes sûrement cet homme de la surface dont on m'a parlé? Alors comme ça vous venez pour me détruire ainsi que mon Dragon Narkuul, ma plus belle réussite? Et bien je crois que votre stupide mission est un véritable échec." Sur ces mots, elle fait signe aux Skraatzs qui vous tiennent en respect de vous conduire vers l'énorme bulle d'air se trouvant au centre de la grotte. Vous êtes alors envoyé vers elle et vous traversez sa paroi aussi molle que magique. Dès votre entrée dans la bulle, vous crachez avec douleur toute l'eau de mer qui était contenue dans vos poumons et vous reprenez peu à peu une respiration normale. Mais vous constatez rapidement que vous êtes confiné dans une enceinte où la qualité de l'air est fortement dégradée par une importante teneur en gaz carbonique, probablement rejeté par la respiration des prisonniers qui vous ont précédé et en particulier par celle de la sirène qui est étendue en ce moment même dans votre prison commune. Cherchant désespérément à sortir de cette bulle, vous ne trouvez aucun moyen d'en percer la paroi. Autour de vous, les nombreuses créatures présentes dans la grotte vous regardent vous débattre en plaisantant. Lorsque vos forces commencent à vous abandonner, vous apercevez Hervik qui pénètre dans la grotte et qui vient se joindre à Coralia pour assister à votre lente agonie. Les minutes qui suivent vous semblent éternelles et vous avez le temps de revoir le film de votre vie dans votre esprit. Epuisé et le souffle court, vous finissez par vous évanouir pour ne plus jamais vous réveiller. Votre aventure se termine ici.

---

### 213

Le Trident que vous venez d'acheter fait partie de l'équipement standard de l'armée Azuréenne. Le maniement de cette arme nécessite vos deux mains. Grâce à elle, si vous portez un coup victorieux à un adversaire, vous pourrez ajouter un au nombre de points d'ENDURANCE qui sera déduit de son total. Retournez maintenant au [367](#) pour effectuer un nouvel achat ou pour quitter la boutique.

---

### 214

Laissant les débris, vous poursuivez votre marche le long de la plage. De temps en temps, vous scrutez l'océan dans l'espoir d'y apercevoir la voile de bateau salulaire, mais il reste désespérément vierge de tout signe de vie. Après avoir parcouru un bon kilomètre, la côte bifurque sur la gauche et vous arrivez bientôt à son extrémité. L'étendue de sable que vous suiviez s'arrête brusquement pour laisser la place à la forêt qui semble par ailleurs occuper une bonne partie de la surface de l'île.

Vous vous trouvez de toute évidence à l'extrémité nord-ouest de l'île. Quelle direction allez-vous maintenant prendre? Pénétrer dans la forêt (rendez-vous au [090](#)); ou bien longer la côte sud-ouest de l'île en suivant la lisière de la forêt (rendez-vous au [175](#))?

---

### 215

Tournant la tête en direction de la plaine, vous constatez soudain une grande agitation. Votre rixe a été remarquée et vous voyez courir vers vous une vingtaine de Skraatzs armés jusqu'aux dents. Vous pouvez tenter de fuir en vous rendant au [068](#). Ou bien vous en remettre à la magie en choisissant une des Formules suivantes.

REV	FUI	HOR	INV	PLA	ZIP
<a href="#">280</a>	<a href="#">480</a>	<a href="#">221</a>	<a href="#">301</a>	<a href="#">098</a>	<a href="#">471</a>

---

### 216

A l'écoute de votre question, les Azuréens se regardent puis l'un d'entre eux s'adresse à vous. "Coralia est la soeur cadette de notre reine Hélénia. Elle a trahi notre peuple et a juré de s'emparer d'Azuria. Ses pouvoirs sont immenses et elle a de plus le soutien du Dragon Narkuul qu'elle a ramené à la vie. Nous ne savons pas exactement où se trouve son repère car aucun de ceux qui l'ont fait n'en est

revenu. Nous savons juste qu'il est situé au-delà de l'abysse noir." Tout à coup, vos interlocuteurs tournent la tête vers un soldat qui semble être leur supérieur. Vous les voyez alors s'éloigner afin de le rejoindre. Votre conversation a tourné court. Qu'allez-vous faire maintenant? Rattraper Hervik afin de lui demander de vous en dire plus sur vos ennemis (rendez-vous au [101](#))? Retourner dans le palais afin de parler plus longuement à la reine Hélénia (rendez-vous au [242](#))? Aller parler aux sirènes qui sont en train de préparer les vivres nécessaires à la bataille (rendez-vous au [328](#))? Aller parcourir la cité d'Azuria afin d'y glaner quelques objets ou informations (rendez-vous au [395](#))? Partir immédiatement vers le poste avancé situé près de l'abysse noir (rendez-vous au [094](#))? Vous éloigner discrètement afin de quitter la cité et de retourner à la surface (rendez-vous au [299](#))?

---

## 217

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [388](#) pour affronter les Skraatzs avec une arme. Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [058](#).

---

## 218

Vous vous engagez dans la petite rue. Il règne en ces lieux une atmosphère relativement déroutante tant la foule Azuréenne est nombreuse et animée. Une faune variée rassemblant poissons, mollusques et autres crustacés se rajoute à cette grande activité. Après avoir fait quelques pas en vous frayant un passage au milieu des humanoïdes, vous constatez rapidement que vous vous trouvez dans une rue commerçante. Vous croisez des Azuréens d'âges divers, les bras chargés de denrées alimentaires et d'objets multiples plus ou moins surprenants. De part et d'autre de la rue, des échoppes diverses et variées aux devantures colorées se succèdent. Vous remarquez sur le côté droit une petite boutique qui ressemble fort à une armurerie. Si vous souhaitez y pénétrer, rendez-vous au [294](#). Si vous préférez continuer d'avancer dans la rue, rendez-vous au [170](#).

---

## 219

Que souhaitez-vous faire maintenant?  
Rattraper Hervik afin de lui demander de vous en dire plus sur vos ennemis (rendez-vous au [101](#))?  
Aller parler aux soldats qui sont rassemblés sur la grande place où vous vous trouvez (rendez-vous au [474](#))?  
Aller parler aux sirènes qui sont en train de préparer les vivres nécessaires à la bataille (rendez-vous au [328](#))?  
Aller parcourir la cité d'Azuria afin d'y glaner quelques objets ou informations (rendez-vous au [395](#))?  
Partir immédiatement vers le poste avancé situé près de l'abysse noir (rendez-vous au [094](#))?  
Vous éloigner discrètement afin de quitter la cité et de retourner à la surface (rendez-vous au [299](#))?

---

## 220

Vous marchez ainsi pendant plusieurs kilomètres entre la lisière de la forêt et le rebord de la falaise. Aucun mouvement ou signe de vie n'attire votre attention et vous finissez par déboucher sur ce qui semble bien constituer la pointe nord-ouest de l'île. A cet endroit, la hauteur de la falaise se réduit rapidement et vous finissez par revenir au niveau de la mer. De là débute une longue plage de sable constituant la côte sud-est de l'île. Si vous n'avez jamais pris le chemin de la plage, vous pouvez vous y engager en vous rendant au [179](#). Sinon, vous pouvez retourner sur vos pas et longer la falaise dans l'autre sens (rendez-vous alors au [175](#)); ou bien et si ce n'est pas déjà fait, vous enfoncez dans la forêt (rendez-vous dans ce cas au [090](#)).

---

## 221

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière invisible se crée aussitôt autour de vous. Les Skraatzs arrivent quelques secondes plus tard et vous encerclent. Tentant de vous frapper avec leurs armes, ils se heurtent à votre protection magique. Mais ils n'abandonnent pas la partie pour autant et ils continuent de vous assaillir, bientôt rejoints par d'autres créatures. Vous savez que votre sortilège ne vous protégera pas éternellement et il est clair que vous êtes maintenant pris au piège. Quelques minutes plus tard, vous sentez que les effets de la Formule commencent à se dissiper. Les instants qui suivent sont aussi brefs que violents: ce sont vos derniers et vous les passez sous un déluge de coups de lames. Votre aventure se termine ici.

---

## 222

Entravé par vos solides liens, vous êtes hissé à bord sans ménagement. Arrivé sur le pont principal, vous êtes aussitôt conduit vers la proue du bateau. "Bonjour étranger, dit une voix féminine à votre approche." Vous n'en croyez pas vos yeux, le capitaine du navire est une superbe femme à l'attitude arrogante et provocatrice. Un tricorne de cuir noir couvre sa longue chevelure d'ébène et une redingote pourpre aux revers exagérément grands est ouverte sur des vêtements de peau minimalistes, mettant particulièrement en valeur un corps aussi gracieux que vigoureux. Une main sur sa hanche et l'autre faisant lentement mouvoir une longue épée, elle a son pied posé sur un coffre rempli de Pièces d'Or et autres bijoux de grande valeur. Son regard est d'un vert émeraude à faire pâlir les plus belles dames de Fangor, mais son oeil gauche est masqué par un bandeau témoignant des rudes batailles qu'elle a probablement menées dans sa vie. Sur son épaule gauche, une minuscule créature ressemblant à un de ces dragons miniatures très à la mode dans les plus hautes couches sociales des grandes cités du royaume de Lumina vous observe d'un air curieux. Bien qu'éminemment angélique, son visage a l'air menaçant et vous fait penser que cette pirate est probablement aussi cruelle qu'avide de richesses. "Alors comme ça, on se permet d'espionner nos activités, vous lance-t-elle d'un ton sévère. Je vais te poser une question. Fais bien attention à la réponse que tu vas me donner car elle pourrait te coûter la vie. Qui es-tu et que fais-tu sur cette île étranger?"

Cette pirate est fidèle à la réputation de ses compatriotes et sa question en vaut deux. Qu'allez-vous répondre à la capitaine? Que vous êtes un marchand dont le bateau a fait naufrage et que vous êtes à la recherche d'une embarcation qui vous permettrait de rejoindre de continent (rendez-vous au [409](#)). Que vous êtes un géographe et que vous êtes venu sur cette île pour la cartographier (rendez-vous au [057](#)). Que vous êtes un marin sans le sou et que vous êtes venu pour trouver du travail car vous avez eu vent d'activités de contrebande sur cette île (rendez-vous au [423](#)). Que vous êtes en mission pour le compte des notables de Fangor et que vous enquêtiez sur les récentes disparitions de navires dans la région avant de faire naufrage et d'échouer sur cette île (rendez-vous au [228](#)). Ne rien répondre du tout et garder le silence (rendez-vous au [445](#)).

---

## 223

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez aux Skraatzs de vous laisser tranquille. Malheureusement, il semble de ces viles créatures soient douées d'une intelligence comparable à celle des humains et votre sortilège reste sans effet. Il ne vous reste plus qu'à les combattre en vous rendant au [172](#). Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [466](#).

---

## 224

Le Cimeterre que vous venez d'acheter fait partie de l'équipement standard des officiers de l'armée Azuréenne. Dans le milieu sous-marin, il est bien plus facile à manier qu'une épée traditionnelle et son utilisation vous permettra d'ajouter un point à votre *Force d'Attaque* lors des combats au corps à

corps. Retournez maintenant au [367](#) pour effectuer un nouvel achat ou pour quitter la boutique.

---

## 225

Vous fouillez la grotte et vous finissez par découvrir dans une anfractuosit  du rocher une petite fiole de verre contenant un liquide teint  de vert. Vous avez d j rencontr  ce style de fiole dans certaines boutiques de Fangor et vous reconnaissez une Potion M dicinale que vous vous empressez de ranger dans votre Sac   Dos. Vous pourrez avaler ce pr cieux breuvage   n'importe quel moment except  durant un combat. Elle vous permettra de rajouter 5 points   votre total d'ENDURANCE. Ne d couvrant plus rien d'int ressant dans cette grotte, vous retournez sur vos pas. Rendez-vous au [429](#).

---

## 226

Cependant, en balayant la plaine du regard, vous remarquez   son extr mit  ouest un recoin comportant de hautes herbes aquatiques. Un Humano de s'y tient seul, observant les alentours de fa on distraite. Si vous parveniez   le r duire au silence sans vous faire remarquer, vous pourriez alors enfiler sa soutane verte et passer ainsi inaper u dans la plaine. Vous redescendez donc de votre poste d'observation et vous contournez la ceinture rocheuse en restant le plus   couvert possible. Quelques minutes plus tard, vous vous retrouvez   proximit  de l'Humano de, id alement plac  pour le surprendre. Si vous souhaitez l'attaquer au corps   corps, rendez-vous au [024](#). Si vous disposez d'une Arbal te   Harpon Azur enne et que vous d sirez tenter de le tuer   distance, rendez-vous au [315](#). Si enfin vous pr f rez utiliser la magie, choisissez une des Formules suivantes.

SOU	TIR	PAN	ROC	DIS	SOM
<a href="#">174</a>	<a href="#">079</a>	<a href="#">499</a>	<a href="#">032</a>	<a href="#">288</a>	<a href="#">396</a>

---

## 227

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Poss dez-vous un Anneau de Perles Fines? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez utiliser ce sortil ge et il vous faut retourner au [105](#) pour faire un nouveau choix. Si vous poss dez cet objet, vous prononcez la Formule et vous devenez aussit t invisible aux yeux de tous les occupants de la grotte. La panique est g n rale et Coralie entre dans une col re noire. Vous profitez de ce moment pour vous  clipser silencieusement vers la porte qui est la plus proche de vous. Elle s'ouvre sans difficult . Vous la franchissez, refermez et verrouillez aussit t derri re vous. Vous vous trouvez dans un tunnel tortueux dans lequel vous avancez   toute vitesse. Au bout de quelques m tres, le tunnel aboutit   une nouvelle porte m tallique. Vous savez pertinemment que la confusion r gnant dans la grande grotte n'est que temporaire et vous ne disposez donc que de peu de r pit. Vous tournez la poign e de la porte qui s'ouvre sans difficult  et vous la franchissez en prenant soin de la refermer et de la verrouiller derri re vous. Rendez-vous au [258](#).

---

## 228

Vous r pondez   la femme la stricte v rit :   savoir que vous  tes en mission pour le compte des notables de la cit  de Fangor et que vous enqu tiez sur les r centes disparitions de navires dans la r gion avant de faire naufrage et d' chouer sur cette  le   la suite de l'attaque d'un horrible Dragon de Mer. "Quoi, tu es de m che avec les notables de Fangor?" r pond-t-elle l'air indign . Tu viens de signer l  ton arr t de mort. Sache que ces porcs ne cherchent qu'  me nuire depuis toujours car ils ne supportent pas de voir leurs bateaux se faire piller par les pirates. Tu n'es qu'une limace   leur solde, alors meurs." Sur ces mots, elle fait un signe   ses hommes et vous ressentez aussit t une lame effil e vous trancher la gorge. Votre vision se trouble et vous tombez lourdement sur le plancher, les l vres plong es dans votre propre sang. Votre aventure se termine ici.

---

## 229

Le Bouclier de Coquillages que vous venez d'acheter fait partie de l'équipement standard des soldats de l'armée d'élite Azuréenne. L'utilisation de ce bouclier vous permettra d'enlever un point à la *Force d'Attaque* de vos adversaires. Cependant, cette protection monopolisant une de vos mains, vous ne pourrez pas vous en servir avec une arme nécessitant deux mains pour son maniement tel qu'un Trident Azuréen ou une Arbalète à Harpon par exemple. Retournez maintenant au [255](#) pour effectuer un nouvel achat ou pour quitter la boutique.

---

### 230

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous de la Cire d'Abeille? Si tel est le cas, vous prononcez la Formule et vous enduisez le fil de votre arme de la Cire; ce qui aura pour effet de doubler les dégâts de vous infligerez à la créature à chaque assaut victorieux. Si vous ne possédez pas de Cire d'Abeille, vous ne pouvez utiliser ce sortilège. Dans tous les cas, il ne vous reste plus qu'à vous rendre au [050](#) pour combattre votre adversaire l'arme à la main.

---

### 231

Vous demandez au commerçant s'il a des renseignements concernant les combats qui se déroulent entre l'armée d'Azuria et celle de Coralia. "Je vois passer beaucoup de combattants qui viennent m'acheter des armes. Je peux vous dire qu'ils apprécient en général celles qui leur permettent de frapper à distance car les Skraatzs sont des combattants redoutables au corps à corps. Ces viles créatures ont l'habitude de se camoufler afin de ne pas être vues et frappent au dernier moment. Nombre de nos soldats se sont fait ainsi piéger. Pour l'instant, les combats se limitent à une forme de guérilla opposant de petits groupes. Mais je sais qu'une grande bataille se prépare au-delà de l'abysse noir, à quelques dizaines de lieues au nord d'Azuria." Sur ces mots, la porte s'ouvre et un petit groupe d'Azuréens entre dans la boutique avec de toute évidence des idées très précises sur les achats qu'ils souhaitent effectuer. Vous remerciez le commerçant pour ses précieux renseignements et vous ressortez afin de regagner la rue. Rendez-vous au [170](#).

---

### 232

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous entendez aussitôt un déclic sourd provenant de la porte. Celle-ci s'entrouvre légèrement. En la poussant, vous vous trouvez confronté à un vide sous-marin aussi noir que l'endroit où vous vous trouvez. En touchant les rochers qui vous entourent, vous devinez qu'il doit s'agir d'une sorte de tunnel. Si vous souhaitez pénétrer dans ce sinistre boyau, rendez-vous au [441](#). Si vous préférez poursuivre votre descente de la grotte, rendez-vous au [405](#).

---

### 233

Vous emportez le corps de la jeune sirène, bien décidé à tenir votre promesse de la remettre aux siens. Ne sachant pas quel chemin prendre, vous continuez de suivre le fond dans la direction qui était la votre avant l'attaque du Requin Blanc. Vous progressez ainsi, lourdement handicapé par votre fardeau, en alternant les phases de nage lorsque le relief est accidenté et des moments de marche lorsque le sol est praticable. Au bout d'environ une quinzaine de minutes, vous apercevez soudain au détour d'un rocher des êtres humanoïdes qui fondent sur vous. Ils ont la peau bleutée, les cheveux bleu indigo et leurs vêtements se résument à de simples pagnes d'algues multicolores. Ils sont armés de longs tridents et de filets. Leurs déplacements et leurs attaques sont très rapides et vous n'avez pas le temps d'avoir la moindre réaction. En quelques secondes, vous vous trouvez encerclé et maîtrisé. Rendez-vous au [061](#).

---

### 234

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule afin de vérifier si la porte cache un piège quelconque. La réponse négative que perçoit votre esprit vous rassure. Cependant, cet obstacle reste désespérément fermé et vous ne pouvez toujours pas le franchir. Rendez-vous au [357](#) pour faire un nouveau choix.

---

### 235

Vous faites signe aux Humanoïdes de s'approcher de vous. Après une longue hésitation, l'un d'entre eux finit par venir dans votre direction. Vous remarquez que sa démarche est anormale. Il semble en effet souffrir d'une étrange boiterie. Lorsqu'il atteint la grille et que la lumière diffusée par les torches du couloir vous permet de mieux le voir, vous avez un léger mouvement de recul lorsque vous vous apercevez que l'une de ses jambes a été remplacée par une sorte de gros tentacule de poulpe géant. Pourtant, à part cette particularité, l'Humanoïde est assurément un Azuréen. La couleur bleutée de sa peau ne trompe pas. Lorsque vous lui demandez qui il est et ce qu'il fait ici, il vous répond sur un ton profondément triste. "Je m'appelle Eriac et je viens de la cité d'Azuria. Comme beaucoup de mes compatriotes, j'ai été capturé par les Skraatzs et enfermé ici. Ces horribles reptiles sont à la solde de Coralia, la soeur de notre bien-aimée reine Hélénia. Elle a quitté Azuria et s'est réfugiée ici après avoir tenté de mettre fin aux jours de notre souveraine. Elle se livre en ces lieux à de terribles expériences afin de créer des créatures monstrueuses. Regardez ce qu'elle a fait de ma jambe! Vous n'êtes pas un Azuréen mais j'ai entendu parler de vous par une femme qui a été capturée ce matin et qui est au fond de cette grotte. Je sais que vous êtes là pour nous aider mais, compte tenu de mon état de celui de mes semblables enfermés ici, nous ne pourrons vous être d'aucune utilité. Sachez cependant que l'autre bout de ce tunnel mène à la plus grande grotte de ce repère. Une immense bulle d'air flotte au milieu. Coralia s'en sert pour exécuter par asphyxie des créatures aquatiques qu'elle a fait prisonnières. C'est tout ce que je peux vous dire homme de la surface. Que les dieux soient avec vous. Même s'il est trop tard pour nous, faites l'impossible pour sauver notre peuple." Touché par les paroles et l'état de l'Azuréen, vous lui promettez de faire tout ce qui est en votre pouvoir pour mettre fin aux odieuses activités de Coralia. Vous rebroussez alors chemin et vous prenez le tunnel dans l'autre direction. Rendez-vous au [074](#).

---

### 236

Vous perdez 5 point d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Cependant, il semble qu'un sortilège inhibe toute magie autour de Coralia. Vous voyant vous concentrer, elle se redresse immédiatement de son trône et vous vous trouvez immédiatement empoigné par de nombreux Skraatzs qui ont assisté à toute la scène. Rendez-vous au [281](#).

---

### 237

En vous appliquant autant que possible avec une main enchaînée, vous portez un grand coup sur la nuque du Pirate. Votre geste est malheureusement maladroit et il blesse à peine le pirate qui se retourne aussitôt. L'affrontement est inévitable et il ne sera pas aisé car vous êtes lourdement handicapé par votre main prisonnière. Par chance, il n'a pas pris la précaution d'emporter son arme. Menez ce combat à mains nues de la façon suivante: déduisez 3 points de votre *Force d'Attaque* pour prendre en compte votre handicap; par ailleurs, une blessure coûtera à celui qui en sera victime un point d'ENDURANCE au lieu de deux (aucun ou deux selon si vous *Tentez votre Chance* dans le cas d'une attaque ou d'une défense).

	HABILETE	ENDURANCE
<b>PIRATE</b>	5	4

Si vous remportez ce combat, vous ramassez la clé du Pirate et vous vous empresses de vous détacher. Rendez-vous au [128](#).

---

**238**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non du Sable, il y en a en bonne quantité sur le sol du tunnel. Vous prononcez la Formule et le sol devient soudain instable sous les pieds de l'Humanoïde qui s'y enfonce irrémédiablement en se débattant avec rage. Quelques instants plus tard, il n'est plus capable de faire le moindre geste et vous l'exécutez de sang froid. Rendez-vous au [254](#).

---

**239**

A la vue du Miroir au Cadre d'Or que vous proposez d'échanger, le visage du l'humanoïde change soudainement d'aspect. Il ordonne aussitôt aux gardes de s'emparer de vous. La réaction des soldats Azuréens est si rapide que vous n'avez pas le temps de faire le moindre geste. "Je reconnais ce miroir, dit-t-il avec une colère non-contenue. Il appartient à ma soeur qui habite non loin d'ici. C'est son cadeau de mariage et je ne peux imaginer qu'elle vous l'ait donné de son plein gré. Vous l'avez donc volé! Sachez que le vol est un crime majeur à Azuria et vous allez devoir répondre de vos actes au palais." Sur ces mots, les gardes vous font prestement ressortir de la salle et vous emmènent sans ménagement en direction du palais. Cette échauffourée vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Vous arrivez peu après sur la grande place sur laquelle est rassemblée l'armée Azurée en partance pour la bataille. Un des gardes va alors quérir un responsable et vous voyez bientôt arriver Hervik, le conseiller de la reine. "Nous vous avons laissé une certaine liberté homme de la surface, mais il semble que vos actes ne soient pas à la hauteur de la confiance que nous portons en vous. Vous avez beaucoup de chance car votre crime devrait vous valoir la mort. Mais nous avons besoin de vous pour nous débarrasser de Narkuul. Je vais donc vous faire conduire sous bonne garde au poste avancé afin d'être certain que vous ne commettrez pas d'autres méfaits en chemin. De là, vous devrez vous rendre comme prévu dans la tanière du Dragon afin de le tuer, comme le prévoient nos plans. N'oubliez pas que des milliers de vies et que l'avenir d'Azuria dépendent de vous. Soyez donc à la hauteur." Rendez-vous au [063](#).

---

**240**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez employer cette Formule car elle nécessite l'utilisation d'un Pendule de Cuivre que vous ne possédez pas. Vous voyez alors les gardes Azurée vous repousser sans ménagement vers la place. Il ne vous reste maintenant plus qu'à faire un nouveau choix.

Rattraper Hervik afin de lui demander de vous en dire plus sur vos ennemis (rendez-vous au [101](#))?  
Aller parler aux soldats qui sont rassemblés sur la grande place où vous vous trouvez (rendez-vous au [474](#))?

Aller parler aux sirènes qui sont en train de préparer les vivres nécessaires à la bataille (rendez-vous au [328](#))?

Aller parcourir la cité d'Azuria afin d'y glaner quelques objets ou informations (rendez-vous au [395](#))?

Partir immédiatement vers le poste avancé situé près de l'abysse noir (rendez-vous au [094](#))?

Vous éloigner discrètement afin de quitter la cité et de retourner à la surface (rendez-vous au [299](#))?

---

**241**

Vous empruntez une voie naturelle à flanc de rochers qui longe la lisière de la forêt. Le relief oriente votre progression vers le sud et monte régulièrement. Au bout d'environ un kilomètre, vous finissez par aboutir l'extrémité sud-est de la forêt. Devant vous et quelques dizaines de mètres plus bas, l'océan vient s'écraser au pied de la falaise sur laquelle vous vous trouvez. En regardant vers l'horizon, vous ne voyez pas la moindre voile et vous vous demandez si vous parviendrez à quitter un jour cette île apparemment délaissée par la civilisation. A votre gauche, le paysage se résume à une haute masse rocheuse où seuls les lichens colorent quelque peu le paysage. A votre droite, il est possible de longer la lisière de la forêt en suivant le bord de la falaise. Vous avez maintenant le choix entre la poursuite vers le sud-est, en escaladant les rochers (rendez-vous au [124](#)); ou vers le nord-ouest, en suivant la

lisière de la forêt (rendez-vous au [220](#)).

---

## 242

Vous pensez que la reine Hélénia en sait sûrement beaucoup plus et que l'entretien que vous avez eu avec elle a été bien trop bref. Vous reprenez donc le chemin du palais mais, arrivé devant l'entrée principale, les gardes vous barrent le passage. "Vous ne pouvez entrer ici sans y être invité homme de la surface. Retournez d'où vous venez." Leur avertissement résonne dans votre tête et vous déroute quelque peu. Allez-vous tenter de forcer le passage (rendez-vous au [504](#))? Ou bien allez-vous écouter les gardes et faire un choix moins risqué (rendez-vous au [219](#))?

---

## 243

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Vous êtes contraint d'affronter l'Humanoïde au corps à corps en vous rendant au [450](#).

---

## 244

Vous réalisez une habile feinte qui vous permet de passer derrière votre adversaire. Vous lui tenez la tête en arrière et vous portez la lame de votre épée sur son coup. "Et bien, toi au moins on peut dire que tu tiens à ta liberté. Que veux-tu de moi? demande-t-elle en gardant son calme." Vous lui dites d'ordonner à ses hommes de mettre un canot à flot avec de l'eau douce et des provisions à son bord. "Tu as été très fort sur ce coup je le reconnais, vous répond-t-elle." Elle s'adresse alors à ses hommes. "Ne vous inquiétez pas, tout va bien messieurs. Chargez des provisions et de l'eau douce dans un canot et mettez-le à l'eau. Notre prisonnier veut nous quitter et je vous ordonne de le laisser faire, déclare-t-elle en conservant toute sa dignité. Vous savez le respect que je porte à la valeur humaine. Et bien en s'échappant et en me prenant en otage, cet homme a fait preuve d'une grande valeur. Laissez-le donc suivre sa route." Malgré leur mécontentement et de nombreux signes de protestation, les pirates s'exécutent et le canot ne tarde pas à être à flot, chargé de vivres pour plusieurs jours. Rendez-vous au [054](#).

---

## 245

Vous prenez en direction du nord-ouest, bien décidé à mettre un terme aux agissements de Narkuul. Ce monstre est une véritable plaie pour le peuple Azuréen comme pour le monde des humains. A mesure que vous vous éloignez de l'abysse noir, le sol sous-marin reprend une allure plus commune. Vous recommencez à voir quelques petits poissons tourner au milieu des rochers à nouveau recouverts de coraux et d'algues multicolores. Ce spectacle est certes plaisant à voir, mais votre esprit reste concentré sur la mission qui vous a été confiée. Vous marchez ainsi durant quelques lieues quand soudain, vous apercevez deux Skraatzs montés sur de grands Requins en train de converser au détour d'un récif. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [072](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [154](#).

---

## 246

Votre curiosité l'emporte sur votre bonne éducation et vous décidez de visiter cette demeure Azuréenne dont la porte vous est grande ouverte. Vous franchissez le seuil d'entrée et vous découvrez alors une très vaste pièce à la décoration sobre mais fonctionnelle et coquette. Une table ronde sur laquelle est placée une grande corbeille contenant des algues et des petits coquillages est située au milieu de l'espace. Elle est entourée de tabourets colorés probablement ouvragés à partir de coraux. Le mur de droite est jalonné de couchettes maçonnées sur lesquelles des algues tressées servent visiblement de sommiers. Deux portes sont aménagées dans ce même mur. A gauche se trouvent de grandes étagères sur lesquelles sont rangés les biens de la famille. Vous y voyez quelques vêtements

colorés, de la vaisselle émaillée en terre cuite, des couverts de bois exotique et même quelques jouets faits pour la plupart de bois et de coquillages. Au fond, une grande ouverture donne visiblement sur un petit jardin. Personne ne semble être présent en ce moment et il est donc possible de poursuivre cette instructive visite sans vous faire remarquer. Vous pouvez ouvrir la porte de droite la plus proche de vous (rendez-vous au [355](#)); celle qui est située juste à côté (rendez-vous au [021](#)); ou bien avancer vers le jardin situé au fond de la maison (rendez-vous au [089](#)). Si vous préférez cependant ressortir et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [118](#).

---

## 247

Vous perdez 5 points d'ENURANCE. Cette Formule n'existe pas. La créature est déjà sur vous et il ne vous reste plus d'autre choix que celui de la combattre l'arme à la main. Rendez-vous au [193](#).

---

## 248

Vous êtes réveillé par la luminosité croissante de l'eau qui vous entoure. Votre situation n'a pas évolué depuis la veille et vous êtes toujours dans votre cage, escorté par un groupe de soldats Azuréens qui se tiennent en permanence sur leurs gardes, craignant probablement quelque attaque dans ces parages. Si vous n'avez pas pris de repas durant la journée d'hier, n'oubliez pas d'effectuer les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*. Votre nuit de sommeil sous-marine vous permet de regagner 2 points d'ENDURANCE. Si vous le désirez, vous pouvez ingurgiter un repas matinal. Votre convoi continue de progresser ainsi durant de longues heures qui se déroulent sans anicroche. Vous finissez par arriver au poste avancé en début d'après-midi. Il s'agit d'une forteresse solidement bâtie à partir de pierres de taille. Elle est située en bordure d'un impressionnant abysse d'une noirceur infinie qui s'étend à perte de vue d'est en ouest. Vous remarquez qu'aucune végétation ne s'est développée aux abords de cet abysse et que le fond sous-marin se résume à des roches lézardées de fissures plus ou moins profondes. Ce décor n'a rien de réjouissant et préfigure peut-être l'ambiance des lieux peu recommandables et hostiles que vous vous apprêtez à explorer. Votre groupe pénètre alors dans la forteresse dont les lourdes portes s'ouvrent un bref instant avant de se refermer aussitôt. Rendez-vous au [049](#).

---

## 249

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et la grotte se trouve aussitôt plongée dans un noir profond. Vous êtes le seul à voir votre environnement et vous profitez de la confusion générale pour vous éclipser silencieusement vers la porte qui est la plus proche de vous. Elle s'ouvre sans difficulté. Vous la franchissez, refermez et verrouillez aussitôt derrière vous. Vous vous trouvez dans un tunnel tortueux dans lequel vous avancez à toute vitesse. Au bout de quelques mètres, le tunnel aboutit à une nouvelle porte métallique. Vous savez pertinemment que la confusion régnant dans la grande grotte n'est que temporaire et vous ne disposez donc que de peu de répit. Vous tournez la poignée de la porte qui s'ouvre sans difficulté et vous la franchissez en prenant soin de la refermer et de la verrouiller derrière vous. Rendez-vous au [258](#).

---

## 250

Vous êtes soudain empoigné par les épaules et sorti manu militari de votre cachette par deux Skraatzs que vous n'aviez pas remarqué et qui devaient patrouiller dans les parages. Après vous avoir rapidement désarmé, Ils vous conduisent vers l'entrée de la grotte où vous vous retrouvez rapidement entouré par de nombreuses autres créatures vertes. "Regardez cet étrange personnage que nous venons de trouver et qui était en train d'épier l'entrée de la maison de Narkuul le tout puissant, dit l'un des Skraatzs qui vous tient fermement avec ses mains palmées." Une créature semblant commander les autres s'avance alors vers vous. "C'est l'homme de la surface dont nous a parlé le seigneur Hervik, dit-il en vous dévisageant de ses yeux globuleux. Ses ordres sont clairs, nous devons le mettre à mort sans tarder." Vous êtes alors projeté à terre et votre tête est maintenue baissée. Vous ressentez soudain

une atroce douleur lorsqu'une puissante lance vous transperce la nuque et vous brise les vertèbres cervicales. Votre aventure se termine ici.

---

## 251

Après une nouvelle bifurcation, vous finissez par déboucher à nouveau dans la rue principale. Vous vous surprenez à vous maintenir le front du fait d'une migraine qui semble être le résultat des innombrables conversations que votre esprit a capté au milieu de cette foule humanoïde silencieuse. Sans doute un effet secondaire de l'étrange partie de shopping que vous venez de faire. A votre gauche, vous apercevez au loin les murs du palais. A votre droite se dresse la porte nord de la ville qu'il suffit de franchir pour prendre le chemin du poste avancé et de l'abysse noir. Si vous pensez avoir suffisamment traîné à Azuria et que vous souhaitez maintenant franchir la porte et accomplir la mission qui vous a été confiée, rendez-vous dans ce cas au [036](#). Si vous préférez revenir vers le palais, rendez-vous alors au [265](#).

---

## 252

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [388](#) pour affronter les Skraatzs avec une arme. Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [058](#).

---

## 253

Vous actionnez le levier et la paroi se met à glisser latéralement dans un grondement sourd. Vous découvrez de l'autre côté un tunnel courbe qui vous est familier. Il s'agit en effet du tunnel peuplé de monstres par lequel vous avez abouti dans le repère de Coralia. Sachant qu'il aboutit directement à la grande grotte dont vous venez de vous échapper, vous comprenez que le choix le plus judicieux à faire est celui de retourner sur vos pas. Rendez-vous au [437](#).

---

## 254

En regardant le corps de l'Humanoïde, une idée vous vient soudain à l'esprit. L'utilisation de sa soutane verte vous permettrait probablement de passer inaperçu dans ces grottes. Vous décidez donc de le déshabiller et vous vous déguisez en prenant soin de bien rabattre la capuche afin de cacher votre visage. Poursuivant votre marche dans le tunnel, vous constatez qu'il aboutit rapidement à une lourde grille métallique. En regardant au travers, vous ne voyez qu'une petite grotte complètement vide. La grille ne dispose d'aucun mécanisme d'ouverture visible et vous en déduisez qu'elle doit vraisemblablement être commandée depuis ailleurs. N'ayant plus d'autre option, vous décidez de faire demi-tour et vous retournez à l'autre extrémité du tunnel pour passer la porte. Rendez-vous au [313](#).

---

## 255

Vous pénétrez dans la boutique et vous découvrez à l'intérieur une pièce dont les murs sont couverts de hautes étagères sur lesquelles sont soigneusement rangés des objets divers et variés. Certains, bien qu'étant façonnés d'une manière peu commune pour un humain, vous sont familiers. D'autres en revanche vous sont totalement inconnus. Au fond de la pièce, un humanoïde à la stature frêle se tient derrière un comptoir. "Bonjour, vous dit-il d'un air surpris. Vous devez être l'humain dont tout le monde parle dans la cité. Je suis heureux que vous ayez choisi ma boutique pour vous équiper. Je sais par un ami de la garde royale que vous allez affronter Narkuul. Je peux vous proposer quelques objets qui pourraient vous être utiles dans cette dangereuse mission. Le commerçant va alors chercher divers objets sur les étagères et vient les poser sur le comptoir. Si vous possédez des Perles qui correspondent à la monnaie en vigueur à Azuria, payer le prix demandé et rendez-vous au paragraphe indiqué pour chaque objet afin de connaître son utilité. Si vous ne possédez pas de Perles, que vous ne

souhaitez acheter aucun objet ou que vous ne désirez plus rien acheter d'autre, vous pouvez ressortir de la boutique et poursuivre votre découverte du quartier commerçant (rendez-vous au [389](#)).

Torche Azurée	2 Perles	<a href="#">071</a>
Pot de Cire d'Abeille	1 Perle	<a href="#">186</a>
Gourde d'Eau de Feu	1 Perle	<a href="#">270</a>
Pendule de Cuivre	2 Perles	<a href="#">383</a>
Armure de coquillages	5 Perles	<a href="#">507</a>
Bouclier de coquillages	3 Perles	<a href="#">229</a>

---

## 256

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous constatez immédiatement que le Requin Blanc perd peu à peu de son agressivité. Il continue cependant d'être très menaçant et vous allez devoir le combattre à l'épée. L'effet de votre sortilège se traduira par une diminution systématique de quatre points de la *Force d'Attaque* de votre adversaire. Mais vous êtes pour votre part touché par un sérieux handicap car vous vous trouvez au fond de l'eau et vos mouvements sont donc considérablement ralentis. Menez le combat normalement, mais réduisez votre *Force d'Attaque* de trois points à chaque assaut pour tenir compte de la lenteur de vos gestes. Par ailleurs, chaque coup que vous réussirez à porter ne lui enlèvera qu'un unique point d'ENDURANCE au lieu de deux car la force de vos coups d'épée est largement atténuée par l'élément liquide dans lequel vous combattez. Si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Chanceux lors d'un coup porté à votre adversaire, son ENDURANCE sera réduite de deux points. Si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Malchanceux lors d'un coup porté à votre adversaire, son ENDURANCE ne sera diminuée d'aucun point.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>REQUIN BLANC</b>	6	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [131](#).

---

## 257

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous devenez soudainement aussi léger qu'une plume. Vous comprenez alors que vous venez de faire une erreur grossière en choisissant ce sortilège. En effet, bien que le courant ne soit pas extrêmement violent, votre légèreté fait de lui votre maître. Vous vous mettez alors à tourner dans cet espace froid et sombre, sans parvenir à progresser vers l'autre côté de l'abysse. Peu à peu, glacés et fatigués par vos efforts incessants, vos membres s'engourdissent et vos forces vous abandonnent. Vous constatez alors avec horreur que vous êtes attiré irrémédiablement vers le fond de la faille. Plongé dans une nuit éternelle, vous finissez par perdre connaissance. Personne ne connaît la profondeur de l'abysse noir. Vous allez être le premier à le savoir, mais jamais vous ne pourrez le dire à qui que ce soit car votre aventure se termine ici.

---

## 258

Vous vous trouvez dans une grotte caractérisée par un ameublement fourni. Des étagères de pierre, sur lesquelles reposent de nombreux livres et parchemins, sont disposées le long des parois. La plupart de ces ouvrages traitent de magie, de biologie et de jeux. Un chevalet de lecture sur lequel est posé un livre ouvert se trouve au milieu de la grotte. Un rapide coup d'œil sur l'ouvrage vous permet de voir qu'il s'agit d'une sorte d'encyclopédie concernant le monde des humains. Vous remarquez que sa couverture et toutes ses feuilles sont soigneusement recouvertes d'une sorte de vernis transparent probablement destiné à les préserver de l'eau. L'ouvrage est ouvert à une page traitant d'une ancienne secte d'humains qui vouait un culte fanatique à Narkuul, le Dragon de Mer. Vous êtes visiblement dans les quartiers de Coralia qui semble avoir utilisé le savoir de cette ancienne secte

pour ramener à la vie et contrôler Narkuul. N'ayant guère le temps d'approfondir le sujet, vous décidez de prendre le Livre et de le mettre dans votre Sac à Dos. Outre celle par laquelle vous venez de rentrer, trois portes métalliques sont réparties dans les parois rocheuses. Les portes situées à votre gauche et à votre droite sont strictement identiques et banales. Celle qui vous fait face semble par contre plus ouvragée et comporte sur son panneau une étrange gravure hexagonale. Le temps vous est compté et il serait trop risquer de vous attarder ici. La meilleure solution reste de tenter de trouver une issue en choisissant d'ouvrir une des portes. Laquelle allez-vous choisir d'ouvrir ? Celle de gauche (rendez-vous au [302](#)), celle qui vous fait face (rendez-vous au [394](#)), ou celle de droite (rendez-vous au [145](#)).

---

## 259

Vous perdez 5 points d'ENURANCE. Cette Formule n'existe pas. Votre adversaire est déjà sur vous et il ne vous reste plus d'autre choix que celui de le combattre l'arme à la main. Rendez-vous au [130](#).

---

## 260

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un coffret rempli de pièces d'or, de bijoux et de pierres précieuses apparaît aussitôt devant le pirate. Celui-ci ne vous accorde alors plus la moindre attention et tend les bras pour ramasser ce fabuleux trésor. Vous en profitez pour vous relever discrètement et vous lui assénez un grand coup sur la nuque afin de l'assommer. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [365](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [237](#).

---

## 261

Vous débouchez sur un balcon qui domine la grande place par laquelle vous avez accédé au palais. En contrebas, l'agitation est toujours de mise. "Nous préparons une grande offensive contre l'armée de Coralia. Cela fait maintenant plusieurs années qu'elle a été bannie de notre royaume à cause de sa tentative d'assassinat sur ma personne. Depuis ce temps là, elle n'a cessée de préparer sa vengeance en levant une armée aussi puissante que sauvage et illégitime. Les Skraatzs, ces reptiles vils et décadents composent l'essentiel de ses troupes. Mais elle est aussi soutenue par des soldats d'Azuria qui m'ont trahi en la rejoignant et par de nombreuses autres créatures tout aussi dangereuses et cruelles. Certaines d'entre elles sont d'ailleurs le fruit de sortilèges de magie noire et d'expériences qu'elle n'a pas hésitée à utiliser, contrevenant ainsi à l'éthique et à la morale de tous ses semblables. Son seul but est de contrôler notre royaume et elle est prête à tout pour y parvenir. Comme je vous le disais, elle est allée jusqu'à ressusciter Narkuul, le Dragon de Mer. Cette créature était la dernière de son espèce et avait été terrassée par mes ancêtres, il y a bien longtemps. Jamais elle n'aurait dû réapparaître et sa présence aux côtés de ma soeur peut à elle seule faire basculer le conflit en sa faveur. Le peuple Azuréen est pacifique, mais nous n'avons aujourd'hui plus d'autre choix que de nous battre. Nous pouvons mener cette guerre mais ce monstre est trop puissant pour nous. Seul un combattant tel que vous a la capacité de s'introduire dans son repaire et de le réduire au silence. Je vous demande de nous en débarrasser. Je peux comprendre que vous vous sentiez peu impliqué dans cette guerre, mais elle explique pourtant les problèmes que vous connaissez en surface. Aidez-nous et je vous assure de ma clémence et de la reconnaissance éternelle de mon peuple." Vous compatissez avec le drame que vit cette civilisation mais, bien que prêt à l'aider, vous ne pouvez vous empêcher d'avoir des doutes quant à vos capacités dans cet environnement sous-marin qui vous est étranger. "Ne vous inquiétez pas pour cela, vous rétorque Hélénia à qui vous ne pouvez décidément rien cacher. "Elle ôte alors un anneau de platine de son doigt et le passe autour du votre. Vous ressentez alors une étrange sensation vous parcourir le corps. "Vous voici maintenant débarrassé de vos handicaps naturels car je viens de vous transmettre la force de l'anneau sacré d'Azuria. Cet anneau vous permettra non seulement de compenser votre faible aptitude à évoluer dans le monde sous-marin, mais aussi de communiquer avec nous. Grâce à lui, vous pourrez en effet vous déplacer aussi rapidement que le ferait un Azuréen, vous battre avec la même efficacité que si vous étiez en surface, et utiliser la télépathie pour nous parler. Mais attention, le pouvoir de cet anneau vous lie aussi à Azuria et à mon esprit. Si jamais vous décidiez de nous abandonner, sachez que je saurai toujours exactement où vous vous trouvez." Sur

ces mots ne laissant aucun doute quant à sa détermination et à son autorité, elle fait un signe à l'attention de ses semblables qui, bien qu'étant restés en retrait, n'ont pas cessé de veiller sur leur souveraine pendant qu'elle discutait avec vous. Vous voyez alors sortir du groupe un petit être humanoïde à l'aspect de batracien. "Je vous présente Hervik, mon conseiller personnel. Ne tenez pas compte de son apparence. Il est effectivement apparenté aux Skraatzs, mais c'est surtout un excellent espion qui connaît très bien les habitudes et l'organisation de nos ennemis. Il saura vous donner toutes les indications nécessaires pour vous aider dans votre mission et a même un plan d'action à vous proposer pour venir à bout de Narkuul. Maintenant, je dois vous laisser homme de la surface. Je vous confie aux bons soins d'Hervik." Hélénia se retire alors dans ses quartiers et Hervik vous invite à le suivre en vous montrant le chemin de sa main palmée. Vous retournez dans la grande salle d'audience puis vous reprenez le couloir menant vers la sortie du palais pour finalement vous retrouver sur la grande place où l'armée Azurée est rassemblée. Rendez-vous au [135](#).

---

## 262

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Bijou en Or? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez utiliser ce sortilège et vous vous trouvez contraint d'affronter les Skraatzs l'arme à la main (rendez-vous au [511](#)). Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et les Skraatzs perdent immédiatement toute leur agressivité à votre égard. Vous leur demandez alors faire demi-tour et de retourner dans la grande grotte. Ils s'exécutent sans rechigner, trompés par votre sortilège. Vous vous empressiez de refermer et de verrouiller la porte derrière eux, avant que la magie cesse de faire son effet. Puis vous repartez dans le tunnel pour finalement aboutir à une nouvelle porte métallique que vous ouvrez sans tarder. Rendez-vous au [258](#).

---

## 263

Si vous souhaitez combattre les Skraatzs l'arme à la main, rendez-vous au [354](#). Si vous préférez vous en remettre à la magie, choisissez une des Formules suivantes.

SOM	POM	ANI	AMI	LAN	LEN
<a href="#">327</a>	<a href="#">204</a>	<a href="#">162</a>	<a href="#">412</a>	<a href="#">495</a>	<a href="#">438</a>

---

## 264

Vous sortez le plus silencieusement possible de la cale en prenant soin de ne pas faire grincer la grille quelque peu rouillée par les embruns quotidiens qu'elle reçoit. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [205](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [479](#).

---

## 265

En chemin vers le palais, vous remarquez sur votre gauche une devanture semblant correspondre à une sorte de banque. Si vous souhaitez y pénétrer, rendez-vous au [361](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [121](#).

---

## 266

N'ayant que trop tardé dans cette grotte sordide, vous vous sentez profondément mal à l'aise. Vous êtes au beau milieu d'une forêt de cadavres et l'horreur qui règne en ce lieu est insupportable. L'immensité de la tanière et le caractère malsain des eaux mortes qui inondent cet endroit sont autant de raisons qui vous poussent à ressortir au plus vite afin de retrouver un lieu moins sombre et plus propice à une réflexion sereine sur vos éventuelles options. Rendez-vous au [152](#).

---

## 267

Laissant les débris, vous poursuivez votre marche le long de la plage. De temps en temps, vous scrutez l'océan dans l'espoir d'y apercevoir une voile de bateau salubre, mais il reste désespérément vierge de tout signe de vie. Après avoir parcouru un bon kilomètre, la côte bifurque sur la gauche et vous arrivez bientôt à son extrémité. L'étendue de sable que vous suiviez s'arrête brusquement pour laisser la place à la forêt qui semble par ailleurs occuper une bonne partie de la surface de l'île.

Vous vous trouvez de toute évidence à l'extrémité nord-ouest de l'île. Quelle direction allez-vous maintenant prendre? Faire demi-tour sur la plage et aller vers les rochers afin de les escalader ou de les contourner par le flanc (rendez-vous au [175](#)), ou bien pénétrer dans la forêt (rendez-vous au [090](#))?

---

## 268

Vous vous engagez dans le tunnel dont la noirceur combinée à son immersion totale a de quoi rendre fébrile et stresser le plus téméraire des aventuriers; vous y compris. Heureusement, la source lumineuse dont vous disposez vous permet d'y voir clair dans votre environnement proche. Si quelques algues et autres coraux sont dispersés sur les parois rocheuses, il semble qu'aucun animal ne vive en ce lieu totalement isolé. La longueur du tunnel est impressionnante. Vous marchez ainsi sur plusieurs lieues dans ce conduit sombre qui semble résolument orienté vers l'est, avant de finalement aboutir à une porte métallique semblable à celle que vous avez franchie à l'entrée du tunnel. Vous actionnez le mécanisme d'ouverture et vous constatez avec bonheur qu'il se déclenche sans opposer de résistance. Vous ouvrez alors lentement la porte, heureux de sortir enfin de cet endroit sordide. Rendez-vous au [167](#).

---

## 269

Vous répondez-que vous êtes un marin qui cherche du travail et que, ayant eu vent d'activités de contrebande sur cette île, vous êtes venu afin de vous faire embaucher. "Tu cherches du travail? Mais la piraterie n'est pas un travail étranger, c'est une raison de vivre, déclare-t-elle d'un air narquois." Vous faites alors semblant d'être déçu, tentant de jouer au mieux votre rôle. "Sache que je ne recrute pas mes hommes à la légère et que je vais en général les chercher moi-même. Maintenant, dis-moi qui t'a appris l'existence de notre activité sur cette île?" Allez-vous lui répondre que vous ne dénoncerez jamais votre informateur (rendez-vous au [272](#)). Ou allez-vous pointer du doigt un des pirates en disant qu'il vous l'a dit dans une taverne de Zirërë (rendez-vous au [427](#)).

---

## 270

La Gourde d'Eau de Feu que vous venez d'acheter provient de la cargaison d'un navire marchand qui a sombré quelques semaines auparavant à la suite d'une attaque de Narkuul, le Dragon de Mer. Cet objet peut être utile dans l'exercice de la magie. Retournez maintenant au [255](#) pour effectuer un nouvel achat ou pour quitter la boutique.

---

## 271

Vous perdez 5 points d'ENURANCE. Cette Formule n'existe pas. La créature est déjà sur vous et il ne vous reste plus d'autre choix que celui de la combattre l'arme à la main. Rendez-vous au [193](#).

---

## 272

Vous regardez la femme droit dans les yeux et vous lui répondez que vous ne dénoncerez jamais cette personne. "Ton attitude t'accable étranger, déclare-t-elle sur un ton grave. Si tu gardes le silence c'est que tu as de bonnes raisons pour le faire mais ta loyauté vaut plus à tes yeux que ta propre vie. Je te dois donc un certain respect pour ton courage, mais sache tu as signé là ton arrêt de mort." Sur ces

mots, elle fait un signe à ses hommes et vous ressentez aussitôt une lame effilée vous trancher la gorge. Votre vision se trouble et vous tombez lourdement sur le plancher, les lèvres plongées dans votre propre sang. Votre aventure se termine ici.

---

### 273

Vous remontez la rue principale pour finalement déboucher à nouveau sur la grande place centrale du palais. L'armée Azurée continue de se préparer au départ pour la bataille cruciale qui l'attend. Personne ne semble vous accorder une réelle attention. Soudain, vous faites un sursaut lorsqu'une main verte et palmée se pose sur votre épaule. Vous vous retournez aussitôt pour vous retrouver face à Hervik, l'étrange créature au service de la reine qui vous a donné la plupart des indications nécessaires à la mission qui vous a été confiée. "Et bien homme de la surface, vous dit-il avec un regard un tantinet inquisiteur. Avez-vous perdu votre chemin? Je vous ai dit que le poste avancé se trouve à quelques lieues au nord de notre cité. Ne perdez plus de temps pour vous y rendre car la victoire de notre armée dépend en grande partie de votre mission de neutralisation du monstre Narkuul." Il vous prend alors par le bras et vous invite poliment mais fermement à vous diriger à nouveau vers la rue principale en direction de la porte nord de la cité. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [163](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [045](#).

---

### 274

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez aux Skraatzs de vous laisser tranquille. Malheureusement, il semble de ces viles créatures soient douées d'une intelligence comparable à celle des humains et votre sortilège reste sans effet. Il ne vous reste plus qu'à les combattre en vous rendant au [097](#). Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [176](#).

---

### 275

Vous longez la côte sud-ouest de l'île, entre le haut de la falaise et la lisière de la forêt. Vous marchez ainsi sur plusieurs kilomètres en suivant une très lente montée du relief. Vous finissez par aboutir l'extrémité sud-est de la forêt. Au-delà, l'île n'est qu'une vaste masse rocheuse où seuls les lichens colorent quelque peu le paysage. Toujours pas la moindre voile à l'horizon et vous vous demandez si vous parviendrez à quitter un jour cette île apparemment délaissée par la civilisation. Vous avez maintenant le choix entre la poursuite vers le sud-est, sur les rochers (rendez-vous au [124](#)); ou vers le nord, en suivant le flanc des rochers (rendez-vous au [117](#)).

---

### 276

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous de la Poudre de Pierre? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez utiliser ce sortilège et vous devez vous rendre immédiatement au [403](#) afin d'affronter vos adversaires l'arme à la main. Si vous en possédez, vous prononcez la Formule et vous la jetez en direction des Humanoïdes. L'un d'entre eux est atteint par le nuage grisâtre et ses mouvements sont aussitôt ralentis. Il ne présentera bientôt plus de danger car votre sortilège va l'immobiliser et le transformer en statue de pierre. N'ayant plus le temps de lancer un nouveau sortilège, vous devez maintenant vous rendre au [403](#) afin de combattre les adversaires restants l'arme à la main. Tenez compte de la neutralisation d'un des Humanoïdes en considérant que l'un d'entre eux est déjà mort.

---

### 277

Vous plongez aux côtés de la jeune sirène qui, à cause de ses blessures, a perdu toute son aisance et sa célérité naturelle dans l'élément liquide. Le goût de l'eau salée envahit votre palais puis l'ensemble de votre appareil respiratoire et vos premières inspirations dans le milieu liquide sont difficiles. Vous

parvenez cependant à maîtriser votre panique et peu à peu, à respirer plus naturellement. Vous soutenez la jeune créature en entourant son corps avec votre bras et vous progressez ainsi vers le bas. Vous descendez ainsi pendant quelques minutes, quasiment à la verticale, au prix d'une nage pénible et éprouvante. La lumière s'amenuise quelque peu au fur et à mesure de votre progression vers les profondeurs de l'océan et vous ressentez une sensation de froid et une certaine angoisse vous envahir. Autour de vous, la faune marine a de quoi émerveiller le commun des humains. Le ballet des poissons, qu'ils soient isolés ou en bancs constitue un spectacle magnifique. Puis, vous parvenez enfin au fond qui, dans ces parages, ne se situe qu'à quelques dizaines de mètres de la surface. La sirène vous fait alors signe de suivre le relief en direction de l'ouest, ce que vous faites sans trop vous poser de questions. Le sol est essentiellement constitué de sable fin et de roches apparentes. Une flore très diverse et multicolore y a élu domicile et les ondulations de ces délicates plantes sous l'effet de vos mouvements sont amples et gracieuses. Par moments, de petits crustacés et des poissons de roches se laissent surprendre par votre arrivée et se cachent immédiatement dans le relief. Vous nagez ainsi dans ce décor inhabituel pendant de longues minutes. Par moment, vous vous demandez intérieurement ce que vous faites là, mais le regard reconnaissant de la jeune sirène vous reconforte le cœur et vous rassure sur le bienfondé de votre choix d'aider cet être à l'agonie, comme sur la justesse de votre action. Rendez-vous au [353](#).

---

## 278

Vous décidez de pénétrer dans la tanière du Dragon à l'aveuglette. Vous commencez votre descente et vous vous trouvez rapidement dans l'obscurité la plus totale. Vous avez beau vous arrêter un long moment afin de laisser vos yeux s'habituer à l'obscurité, rien n'y fait et vous commencez progressivement à perdre tout sens de l'orientation. Vous poursuivez cependant en comptant sur un quelconque salut à votre situation désespérée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [083](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [405](#).

---

## 279

Vous demandez à la femme de vous aider à rentrer discrètement dans le palais afin de parler à la reine Hélénia. "Je peux vous conduire au palais si vous le désirez, vous répond-elle. Pour ce qui est de rentrer, je ne vois pas pourquoi vous devriez vous cacher puisque vous êtes au Service de la reine. Mais si vous le désirez vraiment, je peux vous faire passer par l'entrée de service qui n'est pas gardée." Vous remerciez l'Azuréenne, emboîtez son pas et portez même son sac d'algues tressées qui contient visiblement toute une multitude de produits et d'ustensiles de ménage. Vous débouchez rapidement sur la rue principale et vous tournez à droite en direction du palais. Après quelques minutes de marche, vous parvenez à la grande place sur laquelle les troupes de l'armée Azuréenne poursuivent leurs préparatifs pour la bataille. Elle se met alors à contourner le palais par la gauche et s'introduit finalement dans celui-ci par une petite porte. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [376](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [323](#).

---

## 280

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Bracelet d'Os? Si ce n'est pas le cas, vous n'avez plus le temps de choisir un autre sortilège et vous êtes contraint de fuir en vous rendant au plus vite au [068](#). Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et vous vous transformez aussitôt en une grande touffe d'algues. Quelques secondes plus tard, les Skraatzs arrivent à votre hauteur. Ils regardent brièvement dans votre direction et continuent leur poursuite, trompés par la parfaite illusion que vous avez créée. Vous voilà momentanément tiré d'affaire. Vous attendez quelques minutes afin d'être certain que les Skraatzs soient suffisamment éloignés, et vous retournez vers l'Humanoïde qui est toujours étendu sur les rochers. Vous empoignez son corps et vous le traînez jusqu'à une cachette sûre. Vous lui ôtez alors sa soutane verte. A la vue de sa peau bleutée, vous comprenez qu'il s'agit d'un Azuréen qui a probablement rejoint le camp de l'ennemi. Vous enfiler son vêtement et vous en abaissez la capuche sur votre visage. Ainsi déguisé, personne ne fera attention à vous. Rendez-vous au [004](#).

Alors que les Skraatzs vous font prestement descendre du rocher afin de vous éloigner de Coralia et vous ôtent votre capuche pour découvrir votre visage, elle s'adresse à vous d'un ton colérique. "Ne seriez-vous pas cet homme de la surface dont on m'a parlé? Alors comme ça vous venez pour me détruire ainsi que mon Dragon Narkuul, ma plus belle réussite? Et bien je crois que votre stupide mission est un véritable échec." Sur ces mots, elle fait signe aux Skraatzs qui vous tiennent en respect de vous conduire vers l'énorme bulle d'air se trouvant au centre de la grotte. Vous êtes alors envoyé vers elle et vous traversez sa paroi aussi molle que magique. Dès votre entrée dans la bulle, vous crachez avec douleur toute l'eau de mer qui était contenue dans vos poumons et vous reprenez peu à peu une respiration normale. Mais vous constatez rapidement que vous êtes confiné dans une enceinte où la qualité de l'air est fortement dégradée par une importante teneur en gaz carbonique, probablement rejeté par la respiration des prisonniers qui vous ont précédé et en particulier par celle de la sirène qui est étendue en moment même dans votre prison commune. Cherchant désespérément à sortir de cette bulle, vous ne trouvez aucun moyen d'en percer la paroi. Autour de vous, les nombreuses créatures présentes dans la grotte vous regardent vous débattre en plaisantant. Lorsque vos forces commencent à vous abandonner, vous apercevez Hervik qui pénètre dans la grotte et qui vient se joindre à Coralia pour assister à votre lente agonie. Les minutes qui suivent vous semblent éternelles et vous avez le temps de revoir le film de votre courte vie dans votre esprit. Épuisé et le souffle court, vous finissez par vous évanouir pour ne plus jamais vous réveiller. Votre aventure se termine ici.

La chance semble être de votre côté. Vous poursuivez votre chemin à travers les fonds sous-marins sans rencontrer de créature potentiellement dangereuse. Vous n'êtes cependant pas seul car de nombreux poissons croisent votre route. Sur le sol, de nombreux crustacés et autres mollusques se laissent surprendre par votre présence. Cette longue marche aquatique est très fatigante et vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. C'est en fin de journée seulement que vous parvenez au poste avancé. Il s'agit d'une forteresse solidement bâtie à partir de pierres de taille. Elle est située en bordure d'un impressionnant abysse d'une noirceur infinie qui s'étend à perte de vue d'est en ouest. Vous remarquez qu'aucune végétation ne s'est développée aux abords et que le fond sous-marin se résume à des roches lézardées de fissures plus ou moins profondes. Ce décor n'a rien de réjouissant et préfigure peut-être l'ambiance des lieux peu recommandables et hostiles que vous vous apprêtez à explorer. À peine arrivé devant les lourdes portes de la fortification, vous les voyez s'ouvrir devant vous. "Entrez vite homme de la surface, dit une voix provenant de derrière les portes. Nous vous attendions." Vous pénétrez donc dans la forteresse sans traîner et, à peine avez-vous franchi leur seuil que les portes se referment derrière vous. Rendez-vous au [031](#).

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Banche de Jeune Chêne? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez utiliser ce sortilège et vous devez vous rendre immédiatement au [502](#) afin de combattre Hervik l'arme à la main. Si vous en possédez une, vous prononcez la Formule et votre adversaire est instantanément immobilisé. Vous vous ruez alors sur lui afin de l'achever d'un coup rageur à la mesure de sa trahison envers la reine Hélénia et le peuple d'Azuria. Rendez-vous au [449](#).

Le seuil du repère passé, vous aboutissez dans une petite grotte comportant deux issues. Celle qui vous fait face correspond à une porte métallique qui est grande ouverte. Celle qui est située sur votre droite est une sorte de petit tunnel naturel. Des torches à gaz similaires à celle que vous avez déjà aperçu au palais et dans les rues d'Azuria sont accrochées aux murs. Si vous choisissez de passer la porte, rendez-vous au [313](#). Si vous préférez emprunter le petit tunnel, rendez-vous [156](#).

---

**285**

Le jeu du Six Un que vous venez d'acheter se joue traditionnellement avec deux dés de Corail Bleu et oppose deux joueurs. L'objectif est d'obtenir un six et un un. Pour ce faire, chaque joueur lance une première fois les deux dés. Il a ensuite la possibilité d'effectuer deux autres lancers de un ou de deux dés afin d'obtenir le résultat voulu. L'obtention du couple six et un permet de marquer un point. La partie se joue au meilleur total de points obtenu après sept tentatives. En cas d'égalité, une nouvelle série de sept tentatives doit être réalisée. Ce jeu est très prisé dans les salles ludiques d'Azuria. Vous pouvez maintenant retourner au [397](#) pour acheter un autre jeu ou pour quitter la boutique.

---

**286**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez employer cette Formule car elle nécessite l'utilisation d'une Potion d'Eau de Feu que vous ne possédez pas. Vous voyez alors les gardes Azuréen vous repousser sans ménagement vers la place. Il ne vous reste maintenant plus qu'à faire un nouveau choix.

Rattraper Hervik afin de lui demander de vous en dire plus sur vos ennemis (rendez-vous au [101](#))? Aller parler aux soldats qui sont rassemblés sur la grande place où vous vous trouvez (rendez-vous au [474](#))?

Aller parler aux sirènes qui sont en train de préparer les vivres nécessaires à la bataille (rendez-vous au [328](#))?

Aller parcourir la cité d'Azuria afin d'y glaner quelques objets ou informations (rendez-vous au [395](#))?

Partir immédiatement vers le poste avancé situé près de l'abysse noir (rendez-vous au [094](#))?

Vous éloigner discrètement afin de quitter la cité et de retourner à la surface (rendez-vous au [299](#))?

---

**287**

Ayant habilement évité un combat qui ne serait vraisemblablement pas passé inaperçu, et riche des informations que vous souhaitiez obtenir, vous remerciez l'Humanoïde pour son aide et vous poursuivez votre marche dans la grande grotte. Vous arrivez sans encombre à proximité du grand rocher sur lequel se trouve Coralia. Soudain, elle vous adresse un regard et vous interpelle depuis son trône. "Vous, venez donc me rejoindre. J'ai envie de jouer aux dés." Toutes les créatures de la grotte se tournent alors vers vous, visiblement intéressées par cette partie qui s'annonce. N'ayant pas vraiment le choix et voyant là une occasion unique de vous approcher de Coralia, vous acceptez son invitation et vous montez sur le rocher. Arrivé à ses côtés, elle vous demande alors: "A quel jeu préférez-vous jouer? Le Jeu du Un, le Jeu du Sept, ou le Jeu du Six Un?" Si vous choisissez le Jeu du Un, rendez-vous au [191](#). Si vous préférez le Jeu du Sept, rendez-vous au [086](#). Si vous êtes plutôt partant pour une partie de Jeu de Six Un, rendez-vous au [473](#). Enfin, si vous ne connaissez aucun de ces jeux, il ne vous reste plus qu'à attaquer Coralia sur le champ (rendez-vous au [113](#)).

---

**288**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [226](#) pour faire un nouveau choix.

---

**289**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Après avoir choisi un cadavre encore bien conservé parmi les nombreux malheureux qui sont dans cette grotte sordide, vous prononcez la Formule en faisant s'écouler sur son corps l'Eau Bénite que vous venez de trouver. Vous attendez alors un signe de résurrection de la part du défunt. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [123](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [099](#).

---

**290**

Vous dégainez votre épée et vous vous élancez vers le Requin Blanc en prenant appui sur un rocher. Ce combat s'annonce particulièrement difficile car vous vous trouvez au fond de l'eau et vos mouvements sont donc considérablement ralentis; ce qui constitue un sérieux handicap. Menez le combat normalement, mais réduisez votre *Force d'Attaque* de trois points à chaque assaut pour tenir compte de la lenteur de vos gestes. Par ailleurs, chaque coup que vous réussirez à porter ne lui enlèvera qu'un unique point d'ENDURANCE au lieu de deux car la force de vos coups d'épée est largement atténuée par l'élément liquide dans lequel vous combattez. Si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Chanceux lors d'un coup porté à votre adversaire, son ENDURANCE sera réduite de deux points. Si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Malchanceux lors d'un coup porté à votre adversaire, son ENDURANCE ne sera diminuée d'aucun point.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>REQUIN BLANC</b>	6	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [131](#).

---

**291**

Votre regard est attiré par de superbes plantes rosées présentant des ramifications ressemblant étrangement à des flocons de neige. Vous tendez la main vers l'une d'elle afin de la cueillir. Mais dès que vous l'effleurez, vous ressentez une vive douleur vous parcourir les doigts. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il semble que ces belles plantes soient pour certaines venimeuses et il est plus prudent de vous abstenir de les toucher. Maudissant votre curiosité déplacée, vous pouvez maintenant effectuer un nouveau choix que vous n'avez pas encore fait: ouvrir la porte située juste à côté (rendez-vous au [021](#)); avancer vers le jardin situé au fond de la maison (rendez-vous au [089](#)); ou bien ressortir et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [118](#)).

---

**292**

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un écran invisible se dresse aussitôt entre la créature et vous. Vous la voyez alors projeter des dizaines de pseudopodes pourvus de multiples yeux et de bouches agressives dans votre direction. Mais votre sortilège est d'une efficacité redoutable et ces monstrueux projectiles s'écrasent tous sur la barrière magique qui vous protège. Vous rebroussez donc chemin afin de vous éloigner au plus vite de ce monstre. Vous parvenez bientôt à la porte à laquelle aboutit le tunnel. Rendez-vous au [400](#).

---

**293**

Vous pénétrez dans l'échoppe et vous prenez alors conscience de votre ignorance flagrante concernant les mets comestibles du milieu sous-marin. Mis à part quelques crustacés et coquillages que vous avez déjà eu l'occasion d'avoir dans votre assiette lors des repas festifs de Fangor, la plupart des autres mets proposés sur les étals de cette boutique vous sont totalement inconnus. Ils semblent cependant, dans leur grande majorité, composés de denrées végétales de formes et de couleurs variées. A votre entrée, un humanoïde de forte corpulence vous aborde d'un ton chaleureux. "Mais qui donc avons-nous là, dit-t-il. Vous devez être cet homme de la surface dont tout le monde parle à Azuria. Je vous souhaite la bienvenue et je suis heureux que vous ayez décidé de passer par ma boutique pour faire quelques provisions. Ma nourriture est la meilleure de la cité, je peux vous le garantir." Si vous souhaitez acheter de la nourriture à ce sympathique marchand, il vous en coûtera le prix d'une Perle par repas. Si vous ne possédez pas de Perles ou que vous ne souhaitez pas acheter de nourriture, vous pouvez ressortir de la boutique et poursuivre votre découverte du quartier commerçant (rendez-vous au [140](#)).

---

**294**

Vous poussez la porte et vous pénétrez dans la boutique. De nombreuses armes sont disposées sur les murs, classées avec une telle rigueur qu'elles pourraient faire pâlir le plus organisé des magasiniers de la cours de Fangor. De toute évidence, les Azuréens se sont largement mobilisés pour la guerre qui a éclaté contre l'armée de Coralia. De nombreux emplacements sont en effet vidés de leur contenu. A votre entrée, un humanoïde qui était en train d'aiguiser une sorte de ciméterre finement ouvragé se tourne vers vous et vous accueille avec un sourire aussi franc que commerçant. "Bonjour, dit-il en reposant son arme. Et bien voilà un bien étrange personnage. Vous devez être l'homme de la surface dont j'ai entendu parler. Que me vaut l'honneur de votre visite en ces lieux?" Si vous souhaitez répondre que vous désirez acheter des armes, rendez-vous au [367](#). Si vous souhaitez demander des renseignements au commerçant, rendez-vous au [497](#). Si vous préférez quitter la boutique et retourner dans la rue, rendez-vous au [170](#).

---

**295**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [172](#) pour affronter les Skraatzs avec une arme. Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [466](#).

---

**296**

Vous décrochez votre bourse et vous la tendez vers la femme en lui disant qu'il s'agit de tout l'argent que vous possédez sur vous. Elle prend la bourse (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*), l'ouvre et laisse tomber les Pièces d'une bonne hauteur dans le coffre déjà très rempli qui est à ses pieds. "Pour ce prix là, je peux te prendre comme passager, mais jusqu'au large de cette île seulement! dit-elle en éclatant de rire. Tu n'as peut-être pas beaucoup d'argent sur toi, mais je te prédis cependant une grande valeur à Zirèrè! Elle fait alors signe à ses hommes qui vous empoignent et vous traînent vers le milieu du pont principal. On ouvre alors une grille dans le plancher du pont et on vous jette à fond de cale. En bas, d'autres hommes vous remettent debout et vous conduisent vers la poupe, dans un coin sombre et humide. Vous êtes alors solidement enchaîné à la structure du navire et on vous laisse ainsi méditer sur votre sort. Rendez-vous au [159](#).

---

**297**

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et cinq images de vous apparaissent instantanément à vos côtés. Hervik est visiblement déconcerté par votre sortilège mais il se rue néanmoins à l'assaut. Lors du combat, considérez que chacune de ses attaques victorieuses touche une vos images qui disparaît aussitôt. Ainsi, ce n'est qu'à son sixième coup victorieux qu'il pourra réellement vous blesser ; ce qui vous donne un avantage certain. Rendez-vous maintenant au [502](#) afin de le combattre l'arme à la main.

---

**298**

Vous vous retrouvez face à la porte métallique et à son étrange orifice hémisphérique. Possédez-vous une Grosse Perle Rouge? Si tel est le cas, rendez-vous au [132](#). Sinon, vous pouvez tenter d'utiliser la magie en choisissant une des Formules suivantes:

VUE	POR	DEV	CLE	PAS	UBI
<a href="#">088</a>	<a href="#">494</a>	<a href="#">314</a>	<a href="#">104</a>	<a href="#">498</a>	<a href="#">149</a>

Si vous ne parvenez pas à ouvrir cette mystérieuse porte, il ne vous reste plus qu'à ressortir de la grotte afin de retrouver le fond sous-marin, rendez-vous au [023](#).

Vous vous sentez complètement étranger à cette cité et à cette guerre. La manipulation dont vous faites l'objet ne vous plait pas et, maintenant que vous êtes libre, vous n'allez pas vous priver d'agir dans votre propre intérêt en fuyant au plus vite ce monde sous-marin. Pourtant, vous vous rappelez la mise en garde d'Hélénia concernant le pouvoir de l'anneau et sa connaissance de votre situation. Il n'y a que deux solutions. Soit elle a dit vrai et vous risquez alors de subir son courroux en tentant de partir; soit elle a bluffé et vous aurez alors eu raison d'écouter votre instinct de survie. Mais, outre ces considérations tenant presque du pari vis-à-vis de la reine et de l'anneau qu'elle vous a confié, votre mission initiale était de découvrir la raison des disparitions de navires entre Zirèrè et Fangor. Or, vous savez maintenant qu'elles ne sont que le résultat des agressions répétées de Narkuul, le Dragon de Mer; ce qui les lie à ce monde et à cette guerre. Il serait donc particulièrement lâche que vous ne remplissiez pas vos obligations de Guerrier-Sorcier en ne saisissant pas l'occasion qui vous est donnée de terrasser ce monstre. Vous vous résignez donc à entreprendre la mission que l'on vous a confié bien qu'à contrecœur. Mais ces tergiversations qui vous torturent l'esprit sont loin de vous honorer. Vous vous sentez même particulièrement coupable et ce mal-être vous fait perdre deux points de CHANCE. Qu'allez-vous décider de faire maintenant? Rattraper Hervik afin de lui demander de vous en dire plus sur vos ennemis (rendez-vous au [101](#))? Retourner dans le palais afin de parler plus longuement à la reine Hélénia (rendez-vous au [242](#))? Aller parler aux soldats qui sont rassemblés sur la grande place où vous vous trouvez (rendez-vous au [474](#))?

Aller parler aux sirènes qui sont en train de préparer les vivres nécessaires à la bataille (rendez-vous au [328](#))?

Aller parcourir la cité d'Azuria afin d'y glaner quelques objets ou informations (rendez-vous au [395](#))?

Partir immédiatement vers le poste avancé situé près de l'abysse noir (rendez-vous au [094](#))?

---

### 300

Vous contemplez l'immense et sombre saignée que constitue l'abysse dans le sol sous-marin. Arrêté près de son bord, votre corps tout entier ressent un courant froid qui vous glace le sang. Aucun poisson, crustacé ou même coquillage n'est présent dans cette zone. Le sol n'est constitué que de roches où vous ne pouvez même pas observer la moindre trace d'algue ou de corail. Cet endroit semble abandonné de dame nature et n'a rien de rassurant. Vous savez pourtant qu'il vous faut maintenant franchir cet obstacle afin de poursuivre votre mission. Mais personne ne vous a cependant prodigué de conseil quant à la façon de le faire. Peut-être après tout que, malgré son apparence impressionnante et peu rassurante, cet abysse n'est pas dangereux. Il semble en effet que ce courant soit peu violent et qu'il ne vous empêche pas de nager sur la cinquantaine de mètres sur laquelle la faille s'étend en largeur. Si vous souhaitez vous mettre à nager au-dessus de l'abysse, rendez-vous au [034](#). Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une Formules suivantes:

CHU	FOR	NAG	DEV	NOI	UBI
<a href="#">257</a>	<a href="#">335</a>	<a href="#">452</a>	<a href="#">324</a>	<a href="#">426</a>	<a href="#">489</a>

---

### 301

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Anneau de Perles Fines? Si ce n'est pas le cas, vous n'avez plus le temps de choisir un autre sortilège et vous êtes contraint de fuir en vous rendant au plus vite au [068](#). Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et vous disparaissiez instantanément. Quelques secondes plus tard, les Skraatzs arrivent à votre hauteur et continuent leur poursuite. Vous voilà momentanément tiré d'affaire. Vous attendez quelques minutes afin d'être certain que les Skraatzs soient suffisamment éloignés, et vous vous approchez de l'Humanoïde qui est étendu sur les rochers. Vous empoignez son corps et vous le traînez jusqu'à une cachette sûre. Vous lui ôtez alors sa soutane verte. A la vue de sa peau bleutée, vous comprenez qu'il s'agit d'un Azuréen qui a probablement rejoint le camp de l'ennemi. Vous enfilez son vêtement et vous en abaissez la capuche sur votre visage. Ainsi déguisé, personne ne fera attention à vous. Rendez-vous au [004](#).

---

**302**

Vous choisissez la porte de gauche. Elle s'ouvre sans difficulté et vous découvrez de l'autre côté un tunnel tortueux. Vous y pénétrez et vous aboutissez au bout de quelques dizaines de mètres à une nouvelle grotte. Comme dans la précédente, des étagères de pierres sont disposées le long des parois. Mais ces dernières sont cette fois essentiellement occupées par des fioles, des bocaux contenant des animaux vivants ou morts, des ustensiles chirurgicaux et toutes sortes de boîtes de tailles diverses. Au centre de la grotte se trouve une grande table de pierre polie. Vous remarquez également des tonneaux disposés près de la table semblant contenir des morceaux de viande et des ossements sanguinolents. Les parois rocheuses comportent plusieurs alcôves naturelles barrées par de lourdes herse et dans lesquelles vous devinez des formes vivantes – humanoïdes pour certaines et monstrueuses pour d'autres. A votre arrivée, trois Humanoïdes portant des soutanes vertes maculées de tâches de sang se retournent vers vous et dégainent des cimenterres. Si vous désirez les affronter l'arme à la main, rendez-vous au [403](#). Si vous préférez faire usage de magie, choisissez une des Formules suivantes.

JIG	SIX	HUM	HOP	ROC	LAB
<a href="#">184</a>	<a href="#">002</a>	<a href="#">475</a>	<a href="#">082</a>	<a href="#">276</a>	<a href="#">010</a>

Enfin, vous pouvez essayer si vous le souhaitez de leur adresser la parole afin de les calmer. Si tel est votre choix, rendez-vous au [401](#).

---

**303**

Le temps que vous venez de perdre avec les Humanoïdes n'a heureusement pas suffi aux Skraatzs pour vous retrouver. Vous avez donc la possibilité de choisir une porte que vous n'avez pas encore ouverte. Si vous choisissez la porte ordinaire qui vous fait maintenant face, rendez-vous au [302](#). Si vous optez pour celle sur laquelle est gravée une forme hexagonale, rendez-vous au [394](#).

---

**304**

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule Magique et un éclair jaillit aussitôt de votre index, frappant le reptile au garrot. Le Serpent s'effondre sur le sol en quelques secondes. Rendez-vous au [377](#).

---

**305**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [007](#) pour affronter les Skraatzs et les Requins avec une arme. Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [053](#).

---

**306**

Vous vous installez au milieu d'un grand rocher plat recouvert d'épaisses algues qui font office d'un matelas naturel très confortable. Malgré le caractère insolite de cette chambre sous-marine improvisée, vous ne tardez pas à trouver le sommeil. Rendez-vous au [003](#).

---

**307**

Vous prenez la Grosse Perle Rouge que vous avez trouvée dans la petite grotte située sous les ruines et vous la présentez à tâtons devant l'orifice de la porte. Sa taille correspond parfaitement et vous l'insérez donc dans le panneau métallique. Aussitôt, un déclic sourd retentit et la porte s'entrouvre légèrement. En la poussant, vous vous trouvez confronté à un vide sous-marin aussi noir que l'endroit

où vous vous trouvez. En touchant les rochers qui vous entourent, vous devinez qu'il doit s'agir d'une sorte de tunnel. Si vous souhaitez pénétrer dans ce sombre boyau sous-marin, rendez-vous au [441](#). Si vous préférez poursuivre votre descente de la grotte, rendez-vous au [405](#).

---

### 308

Votre escalade n'est pas aisée et, en contournant un rocher plus lisse que les autres, vous manquez une prise et vous chutez lourdement de plusieurs mètres. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à amortir la chute et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, votre chute est lourde et vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [414](#).

---

### 309

Au moment même où la bataille commence, vous voyez le Dragon attaquer la première ligne de l'armée Azurienne. Il ravage les humanoïdes à coup de griffes et de gueule. Leurs corps sont projetés de toutes parts, déchiquetés et lacérés sous les coups puissants du monstre. Bientôt, la moitié de l'armée d'Azuria est complètement décimée. Vous voyez alors la cavalerie Skraatz franchir la barrière rocheuse pour attaquer le reste des troupes de la reine. La rapidité et la férocité de leurs Grands Requins ne peut être contenue et il ne leur faut que quelques minutes pour réduire l'armée ennemie à quelques groupuscules isolés. La reine Hélénia a perdu la bataille sous vos yeux et la cité engloutie d'Azuria est désormais sans défense. Ce drame aurait pu être empêché si vous étiez parvenu à neutraliser Narkuul, mais vous avez malheureusement échoué. Soudain, votre présence est découverte et en quelques secondes, une véritable grêle de lances fuse depuis la plaine dans votre direction. Un goût de sel et de sang dans la bouche, vous vous écroulez sur les rochers. Tout comme la liberté du peuple Azurien, votre aventure se termine ici.

---

### 310

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la jetez sur le Léopard Géant qui s'effondre sur le sol en sifflant de douleur puis en se taisant à jamais. Rendez-vous au [096](#).

---

### 311

Le temps que vous venez de perdre avec les Humanoïdes a malheureusement suffi aux Skraatz pour vous retrouver. Une vingtaine de créatures particulièrement enragées font soudain irruption dans la grotte et vous empoignent sans que vous n'ayez eu le temps de vous défendre. Elles vous ramènent alors dans la grande grotte où se trouve Coralia. Vous êtes conduit sans ménagement devant le promontoire rocheux où elle se trouve. Alors que les Skraatzs vous ôtent votre capuche afin de découvrir votre visage, elle s'adresse à vous d'un ton colérique. "Ne seriez-vous pas cet homme de la surface dont on m'a parlé? Alors comme ça vous venez pour me détruire ainsi que mon Dragon Narkuul, ma plus belle réussite? Et bien je crois que votre stupide mission est un véritable échec." Sur ces mots, elle fait signe aux Skraatzs qui vous tiennent en respect de vous conduire vers l'énorme bulle d'air se trouvant au centre de la grotte. Vous êtes alors envoyé vers elle et vous traversez sa paroi aussi molle que magique. Dès votre entrée dans la bulle, vous crachez avec douleur toute l'eau de mer qui était contenue dans vos poumons et vous reprenez peu à peu une respiration normale. Mais vous constatez rapidement que vous êtes confiné dans une enceinte où la qualité de l'air est fortement dégradée par une importante teneur en gaz carbonique, probablement rejeté par la respiration des prisonniers qui vous ont précédé et en particulier par celle de la sirène qui est étendue en moment même dans votre prison commune. Cherchant désespérément à sortir de cette bulle, vous ne trouvez aucun moyen d'en percer la paroi. Autour de vous, les nombreuses créatures présentes dans la grotte vous regardent vous débattre en plaisantant. Lorsque vos forces commencent à vous abandonner, vous apercevez Hervik qui pénètre dans la grotte et qui vient se joindre à Coralia pour assister à votre lente agonie. Les minutes qui suivent vous semblent éternelles et vous avez le temps de revoir le film de

vosre courte vie dans votre esprit. Epuisé et le souffle court, vous finissez par vous évanouir pour ne plus jamais vous réveiller. Votre aventure se termine ici.

---

### 312

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez utiliser ce sortilège car il nécessite la possession de Dents de Gobelins dont vous ne disposez pas. Vous êtes maintenant obligé d'affronter les Skraatzs et les Requins l'arme à la main. Rendez-vous au [007](#). Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, vous avez encore le temps de vous rendre au [053](#).

---

### 313

Vous pénétrez dans une immense grotte dont la forme est globalement circulaire. La lumière générée par les nombreuses torches à gaz accrochées aux parois combinée à la présence de végétation aquatique abondante sur le sol sablonneux donne à ce lieu une teinte verdâtre pour le moins inquiétante. Au centre de la grotte une énorme bulle d'air flottant entre deux eaux vacille très légèrement au gré des faibles courants existant en ces lieux. A l'intérieur, une sirène est étendue inanimée. De nombreux individus sont présents dans cette grotte. Vous y voyez des Skraatzs qui pour la plupart gardent les lieux le long des parois, et des humanoïdes portant tous des soutanes vertes semblables à la votre qui discutent entre eux ou vont et viennent. Outre la porte par laquelle vous venez d'entrer, vous constatez que la grotte comporte deux autres issues matérialisées par des portes métalliques. Au fond, un gros rocher plat est placé sous bonne garde. Une superbe Humanoïde à la peau bleutée et aux cheveux d'ébène s'y tient, à demi-allongée sur un trône orné de petites sculptures représentant diverses créatures aquatiques. Habillée de façon aussi provocante qu'élégante, elle est en train de déguster quelques crevettes tout en discutant avec certains de ses semblables. Il n'y pas de doute dans votre esprit, il ne peut s'agir que de Coralia en personne. Sous le couvert de votre déguisement, vous avancez dans la salle de manière aussi naturelle que possible. Personne ne semble faire attention à vous quand soudain, un Humanoïde vous aborde. "Salut à toi. Je ne te connais pas. Que fais-tu en ces lieux?", demande-t-il spontanément. Qu'allez-vous faire ?

L'attaquer immédiatement (rendez-vous au [178](#)).  
Lui répondre que vous venez apporter des informations importantes à Coralia concernant l'armée Azuréenne (rendez-vous au [105](#)).  
Lui dire que vous êtes venu pour défier Coralia au jeu (rendez-vous au [424](#)).  
Vous détourner sans répondre et quitter la grotte par là où vous êtes venu (rendez-vous au [379](#)).

---

### 314

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule afin de vérifier si la porte cache un piège quelconque. La réponse négative que perçoit votre esprit vous rassure. Cependant, cet obstacle reste désespérément fermé et vous ne pouvez toujours pas le franchir. Rendez-vous au [298](#) pour faire un nouveau choix.

---

### 315

Vous armez votre Arbalète Azuréenne d'un Harpon et vous visez la tête de l'Humanoïde. Jetez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au [109](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [486](#).

---

### 316

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [357](#) pour faire un

nouveau choix.

---

### 317

Bien que très inconfortable, cette nuit de sommeil vous permet de récupérer 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes réveillé au petit matin par un rayon de soleil qui, traversant une trouée dans le plancher du pont principal, vous éclaire le visage. Avez-vous pris au moins un repas hier? Si ce n'est pas le cas, vous êtes affamé et vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Vous êtes toujours là, enchaîné au fond de la cale du bateau d'une bande de pirates, et voguant probablement vers Zirèrè. En milieu de journée, vous voyez un homme robuste au teint halé descendre dans la cale. A son arrivée, celui qui vous gardait avec bien peu de conviction se lève et monte sur le pont. Le nouvel arrivant s'avance alors vers vous. Il pose un repas devant vos pieds et sort de sa tunique une clé dont il se sert pour vous détacher une main. Vous vous dites alors que c'est peut-être là une occasion unique de vous échapper car votre seul gardien est à votre portée. Qu'allez-vous faire? Vous jeter sur lui et tenter de le maîtriser avec votre seule main libre (rendez-vous au [472](#))? Ou peut-être préférez-vous utiliser une des Formules suivantes:

EVA	LOI	BAT	MOU	SOU	CLE
<a href="#">344</a>	<a href="#">465</a>	<a href="#">485</a>	<a href="#">048</a>	<a href="#">260</a>	<a href="#">084</a>

---

### 318

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule afin de vérifier si la porte cache un piège quelconque. La réponse négative que perçoit votre esprit vous rassure. Cependant, cet obstacle reste désespérément fermé et vous ne pouvez toujours pas le franchir. Rendez-vous au [210](#) pour faire un nouveau choix.

---

### 319

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Vous voyez alors les gardes Azuréens vous repousser sans ménagement vers la place. Il ne vous reste maintenant plus qu'à faire un nouveau choix. Rattraper Hervik afin de lui demander de vous en dire plus sur vos ennemis (rendez-vous au [101](#))? Aller parler aux soldats qui sont rassemblés sur la grande place où vous vous trouvez (rendez-vous au [474](#))? Aller parler aux sirènes qui sont en train de préparer les vivres nécessaires à la bataille (rendez-vous au [328](#))? Aller parcourir la cité d'Azuria afin d'y glaner quelques objets ou informations (rendez-vous au [395](#))? Partir immédiatement vers le poste avancé situé près de l'abysse noir (rendez-vous au [094](#))? Vous éloigner discrètement afin de quitter la cité et de retourner à la surface (rendez-vous au [299](#))?

---

### 320

Vous avancez prudemment dans le tunnel qui semble calme et désert. Vous remarquez cependant que les parois latérales portent par endroits d'étranges marques qui ressemblent à des traces de griffes. Quelques rares petits poissons croisent votre chemin sans vous prêter d'attention. Au bout de quelques mètres, vous parvenez à une impasse matérialisée par une lourde grille métallique. En vous approchant, vous apercevez de l'autre côté un groupe d'Humanoïdes entassés au fond d'une petite grotte. Ils semblent terrifiés et n'osent même pas croiser votre regard. Vous ne voyez aucun système de fermeture et vous vous dites que cette solide grille est vraisemblablement commandée depuis un autre endroit. Si vous souhaitez tenter de communiquer avec les Humanoïdes enfermés dans la grotte, rendez-vous au [235](#). Si vous préférez rebrousser chemin et suivre le tunnel dans l'autre direction, rendez-vous au [074](#).

### 321

Le Bijou en Or que vous proposez a une valeur de six Perles moins une de commission. Son échange vous rapporte donc cinq Perles. Faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*, puis retournez au [177](#) pour faire un nouvel échange ou pour quitter la salle.

---

### 322

L'espace étant vaste au niveau de l'entrée du palais, tous les gardes vous attaquent en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>GARDE AZUREEN 1</b>	6	7
<b>GARDE AZUREEN 2</b>	7	7
<b>GARDE AZUREEN 3</b>	7	5
<b>GARDE AZUREEN 4</b>	5	8
<b>GARDE AZUREEN 5</b>	6	8
<b>GARDE AZUREEN 6</b>	6	7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [381](#).

---

### 323

Au moment où vous franchissez le seuil de la porte, vous sentez de solides bras vous retenir par les épaules. A peine avez-vous le temps de vous retourner que vous vous retrouvez empoigné par plusieurs soldats Azuréens qui patrouillaient par là. "Vous n'avez rien à faire ici, vous déclare l'un des soldats sur un ton autoritaire. L'entrée de palais vous est interdite homme de la surface." Vous êtes alors amené sans ménagement vers la grande place. Un des gardes part quérir un responsable et vous voyez bientôt arriver Hervik, le conseiller de la reine. "Nous vous avons laissé une certaine liberté homme de la surface, mais il semble que vos actes ne soient pas à la hauteur de la confiance que nous portons en vous. Vous avez beaucoup de chance car votre crime devrait être sévèrement puni. Mais nous avons besoin de vous pour nous débarrasser de Narkuul. Je vais donc vous faire conduire sous bonne garde au poste avancé afin d'être certain que vous ne commettrez pas d'autres méfaits en chemin. De là, vous devrez vous rendre comme prévu dans la tanière du Dragon afin de le tuer, comme le prévoient nos plans. N'oubliez pas que des milliers de vies et que l'avenir d'Azuria dépendent de vous. Soyez donc à la hauteur." Rendez-vous au [063](#).

---

### 324

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous scrutez l'abysse afin de voir si un piège quelconque vous attend. Le sortilège ne semble pourtant rien vous révéler de particulier. Rendez-vous au [300](#) pour faire un nouveau choix.

---

### 325

Vous sortez silencieusement de votre cachette et vous approchez discrètement du bateau. Il semble robuste et taillé pour l'interception. Sa coque porte de nombreux stigmates de batailles navales probablement violentes et sanglantes, mais il est en très bon état et bien entretenu. Soudain, vous entendez une voix crier au dessus de votre tête. "Alerte! Un intrus sur la berge!" Aussitôt, vous entendez de nombreux talons claquer sur le pont. Vous avez été découvert et cette infortune vous fait

perdre 1 point de CHANCE. Il ne vous reste maintenant que deux options: tenter de fuir pour échapper aux pirates (rendez-vous dans ce cas au [180](#)) ou attendre qu'ils viennent à votre rencontre (rendez-vous alors au [513](#)).

---

### 326

Vous demandez au commerçant s'il a des renseignements concernant Coralia et son armée. "Je vois passer beaucoup de combattants qui viennent m'acheter des armes. Je peux vous dire que tous rêvent de mettre fin aux jours de cette traîtresse de Coralia. Bien qu'elle ait d'abord vécu dans notre cité, je n'ai jamais eu l'occasion de la rencontrer car elle n'a jamais été attirée par les armes. On la dit par contre portée sur la magie noire et les expériences biologiques. On raconte qu'elle commande ses troupes depuis son repère qui est situé au nord d'Azuria, au-delà de l'abysse noir. Cet endroit est fréquenté par de nombreuses créatures qui ont toutes rallié sa cause." Sur ces mots, la porte s'ouvre et un petit groupe d'Azuréens entre dans la boutique avec de toute évidence des idées très précises sur les achats qu'ils souhaitent effectuer. Vous remerciez le commerçant pour ses précieux renseignements et vous ressortez afin de regagner la rue. Rendez-vous au [170](#).

---

### 327

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Pendule de Cuivre? Si ce n'est pas le cas, vous n'avez plus qu'à retourner au [263](#) pour faire un nouveau choix. Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et vous vous approchez des Skraatzs en faisant osciller le Pendule devant eux. A peine ont-ils tourné leurs têtes reptiliennes dans votre direction qu'ils tombent de leurs tabourets, totalement endormis. Rendez-vous au [225](#).

---

### 328

Vous vous approchez des grandes raies manta qui servent visiblement à transporter le ravitaillement destiné aux soldats. A votre arrivée, une sirène arrête son labeur et nage vers vous. "Bonjour homme de la surface. J'ai appris ce qui s'est passé pour Lauria. Nous vous sommes très reconnaissantes d'avoir tenté de la sauver. En gage de notre gratitude, veuillez accepter ce modeste présent qui vous portera chance." Elle ôte alors un superbe pendentif de son cou et le passe autour du votre. Vous gagnez 2 points de CHANCE. "C'est un Joyau Solaire. Il saura vous aider dans les lieux les plus sombres, homme de la surface. Au nom de toutes mes semblables, je vous souhaite de réussir la mission que vous a confiée notre reine Hélénia." Sur ces mots, la sirène retourne à son travail et vous laisse avec ce beau présent (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Que souhaitez-vous faire maintenant?

Rattraper Hervik afin de lui demander de vous en dire plus sur vos ennemis (rendez-vous au [101](#))? Retourner dans le palais afin de parler plus longuement à la reine Hélénia (rendez-vous au [242](#))? Aller parler aux soldats qui sont rassemblés sur la grande place où vous vous trouvez (rendez-vous au [474](#))?

Aller parcourir la cité d'Azuria afin d'y glaner quelques objets ou informations (rendez-vous au [395](#))? Partir immédiatement vers le poste avancé situé près de l'abysse noir (rendez-vous au [094](#))? Vous éloigner discrètement afin de quitter la cité et de retourner à la surface (rendez-vous au [299](#))?

---

### 329

Vous avez eu raison de l'Humanoïde. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [116](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [215](#).

---

### 330

Le Carquois que vous venez d'acheter contient dix Harpons nécessaires à l'utilisation d'une Arbalète

Azuréenne. Les dégâts occasionnés par un Harpon sont comparables à ceux de votre épée traditionnelle. Retournez maintenant au [367](#) pour effectuer un nouvel achat ou pour quitter la boutique.

---

### 331

Vous perdez 5 points d'ENURANCE. Cette Formule n'existe pas. Votre adversaire est déjà sur vous et il ne vous reste plus d'autre choix que celui de le combattre l'arme à la main. Rendez-vous au [130](#).

---

### 332

Vous décidez à longer le rivage en prenant le chemin de la plage. D'après votre estimation, elle semble s'étendre sur près de deux kilomètres et tourne légèrement sur la gauche, longeant la lisière de la forêt et constituant une étroite bande de sable sur laquelle vous vous trouvez à découvert. Au bout de plusieurs centaines de mètres, vous apercevez des débris échoués sur le sable. Si vous souhaitez inspecter ces débris, rendez-vous au [019](#). Si vous préférez poursuivre votre marche, rendez-vous au [267](#).

---

### 333

Vous poursuivez votre route en direction du nord-ouest. A mesure que vous progressez, vous remarquez que les poissons se font de plus en plus rares autour de vous. Il s'agit probablement d'un signe démontrant la proximité de la tanière de Narkuul. Effectivement, quelques minutes plus tard, vous apercevez un énorme trou dans le sol sous-marin. Il s'agit de toute évidence de l'entrée de la tanière du Dragon de Mer. Vous vous arrêtez un instant, à l'abri d'un récif, et vous observez l'endroit avec attention. Aucun mouvement ou signe de vie n'est observable en ce lieu et cela rend la situation angoissante car vous savez que le monstre n'a probablement jamais été aussi proche de vous depuis son attaque du Bourbaki. Rien ne vous permet de savoir si le Dragon est oui ou non présent en ce moment et il vous faut donc prendre la seule et unique décision possible: pénétrer dans la grotte. Rendez-vous au [188](#).

---

### 334

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez mentalement aux gardes Azuréens de vous laisser entrer dans le palais. Mais leur réaction est loin de correspondre à ce que vous espériez. Au lieu de vous obéir, ils vous repoussent sans ménagement vers la place. Vous avez oublié que ce sortilège ne fonctionne que sur les êtres dénués d'intelligence; ce qui est loin d'être le cas des Azuréens. Il ne vous reste maintenant plus qu'à faire un nouveau choix. Rattraper Hervik afin de lui demander de vous en dire plus sur vos ennemis (rendez-vous au [101](#))? Aller parler aux soldats qui sont rassemblés sur la grande place où vous vous trouvez (rendez-vous au [474](#))? Aller parler aux sirènes qui sont en train de préparer les vivres nécessaires à la bataille (rendez-vous au [328](#))? Aller parcourir la cité d'Azuria afin d'y glaner quelques objets ou informations (rendez-vous au [395](#))? Partir immédiatement vers le poste avancé situé près de l'abysse noir (rendez-vous au [094](#))? Vous éloigner discrètement afin de quitter la cité et de retourner à la surface (rendez-vous au [299](#))?

---

### 335

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Potion d'Eau de Feu? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez utiliser ce sortilège et il vous faut retourner au [300](#) pour faire un nouveau choix. Si vous possédez de l'Eau de Feu, vous la buvez (rayez la de votre *Feuille d'Aventure*), vous prononcez la Formule, et vous ressentez aussitôt une grande force en vous. Vous vous élancez à la nage au-

dessus de l'abysse. La puissance et l'ampleur de vos brasses est telle que vous ne ressentez même pas le courant. Le froid de l'eau n'a même pas le temps de vous affecter et vous vous retrouvez quelques secondes plus tard de l'autre côté de l'abysse noir. Rendez-vous au [208](#).

---

**336**

Vous ouvrez la porte de droite et vous débouchez dans un hall qui fourmille de soldats. Dès votre apparition, plusieurs d'entre eux vous remarquent et se jettent sur vous. "Vous n'avez rien à faire ici homme de la surface, vous dit l'un d'eux." Vous êtes alors neutralisé sans ménagement et sorti séance tenante du palais par l'entrée principale. Un des gardes va alors quérir un responsable et vous voyez bientôt arriver Hervik, le conseiller de la reine. "Nous vous avons laissé une certaine liberté homme de la surface, mais il semble que vos actes ne soient pas à la hauteur de la confiance que nous portons en vous. Vous avez beaucoup de chance car votre crime devrait être sévèrement puni. Mais nous avons besoin de vous pour nous débarrasser de Narkuul. Je vais donc vous faire conduire sous bonne garde au poste avancé afin d'être certain que vous ne commettrez pas d'autres méfaits en chemin. De là, vous devrez vous rendre comme prévu dans la tanière du Dragon afin de le tuer, comme le prévoient nos plans. N'oubliez pas que des milliers de vies et que l'avenir d'Azuria dépendent de vous. Soyez donc à la hauteur." Rendez-vous au [063](#).

---

**337**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [428](#) pour faire un nouveau choix.

---

**338**

Vous courez aussi vite que possible afin d'échapper au monstre et vous parvenez enfin à la porte à laquelle aboutit le tunnel. Rendez-vous au [400](#).

---

**339**

Au petit matin, un soleil levant rougeoyant vous réveille brusquement. Vous vous surprenez à transpirer, encore sous le choc de votre naufrage et des cauchemars qui ont rythmé votre nuit. Vous vous trouvez sur une plage longue et étroite où les vagues de l'immense océan viennent mourir avec calme et douceur. Vous avez faim et il vous faut impérativement prendre un repas avant d'engager une action quelconque. Après vous être restauré, vous commencez à envisager les possibilités qui s'offrent à vous. La voie de l'océan vous est interdite car vous ne disposez pas de la moindre embarcation. Il vous faut donc tenter de trouver votre salut dans l'exploration de cette île. Dans la direction du nord-ouest la plage semble se poursuivre à perte de vue. Cette voie semble donc facile à suivre. Au sud-est, la côte est plus accidentée et est composée de hauts rochers. Ce chemin paraît plus délicat car il demandera probablement un peu d'escalade, mais il vous permettrait peut-être d'avoir un bon point de vue sur l'océan et sur l'île. Cependant, il peut également être intéressant d'explorer l'intérieur de l'île. En regardant derrière vous, deux voies privilégiées apparaissent clairement. Une première pénètre droit dans la forêt en direction du sud-ouest, et une seconde emprunte une voie naturelle à flanc de rochers en direction de l'ouest.

Quelle direction allez-vous choisir de prendre? Vers le nord-ouest par la plage (rendez-vous au [332](#)); Vers le sud-est par les rochers (rendez-vous au [124](#)); vers le sud-ouest à travers la forêt (rendez-vous au [090](#)); ou vers le sud à flanc de rochers (rendez-vous au [241](#))?

---

**340**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez immédiatement au [105](#)

pour faire un nouveau choix.

---

### 341

Vous interpelez le jeune Azuréen qui s'arrête aussitôt et fait quelques brasses dans votre direction, nullement effrayé. Vous lui demandez où il va si vite. "Là-bas dans les rues marchandes, vous répond-t-il en pointant du doigt la rue animée qui fait face à celle dans laquelle vous vous trouvez. On y expose un de ces traîtres de Skraatzs qui a été capturé par nos vaillants soldats. Suivez-moi, nous allons bien nous amuser!" Si vous souhaitez suivre le jeune humanoïde, rendez-vous au [153](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin dans le quartier résidentiel, rendez-vous alors au [476](#).

---

### 342

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez à la créature de passer son chemin et de vous laisser tranquille. Malheureusement, ce monstre semble bel et bien avoir un cerveau humanoïde et son intelligence est probablement comparable à celle des humains. Votre sortilège est donc sans effet et il ne vous reste plus d'autre choix que celui de combattre l'arme à la main car la créature est déjà sur vous. Rendez-vous au [193](#).

---

### 343

Vous continuez d'avancer dans la rue et vous remarquez sur votre gauche une échoppe qui semble proposer toutes sortes d'équipements. Si vous souhaitez y pénétrer, rendez-vous au [255](#). Si vous préférez poursuivre votre découverte du quartier, rendez-vous au [389](#).

---

### 344

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. La seule solution qui s'offre désormais à vous est d'affronter le Pirate à main nue et partiellement enchaîné. Rendez-vous au [472](#).

---

### 345

La violence du combat qui vient de se dérouler dans la grotte n'est rien en comparaison de la vision d'horreur qui vous est imposée. Derrière les herses barrant l'entrée des alcôves, vous apercevez des monstres hideux au comportement très agressif et quelques humanoïdes prostrés contre la roche. Vous remarquez au fond un renforcement dans la paroi qui semble matérialiser l'entrée d'un passage secret. En vous approchant, vous découvrez un levier permettant d'en commander l'ouverture. Avez-vous pénétré dans la tanière de Narkuul avant de venir ici? Si tel est le cas, rendez-vous au [253](#). Sinon, rendez-vous au [492](#).

---

### 346

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au [481](#) pour combattre le Serpent Géant à l'épée.

---

### 347

Les dés ont parlés et Coralia relève la tête vers vous en éclatant de rire. "Et bien mon brave, vous voilà à moi! dit-elle avec une expression teintée d'une sorte de satisfaction perfide. Deux Skraatzs s'avance alors lentement vers vous afin de vous amener en un lieu qu'il serait de toute évidence bon d'éviter coûte que coûte. Feignant un air résigné, vous laissez les Skraatzs vous saisir et vous

descendez du promontoire en conservant votre calme. "Enfermez-le dans mon laboratoire, leur dit-elle." Vous êtes alors conduit devant une porte métallique que vous franchissez, toujours empoigné par les mains palmées des deux créatures. Vous vous retrouvez dans un tunnel tortueux et vous vous dites que c'est le moment ou jamais de tenter vous échapper. Vous effectuez soudainement un mouvement de hanches qui vous permet de vous extirper de l'emprise des Skraatzs. Faisant volte face, vous vous apprêtez à les affronter afin de vous donner le temps de fuir loin de cette grande grotte où vos ennemis sont bien trop nombreux. Si vous souhaitez combattre les Skraatzs l'arme à la main, rendez-vous au [511](#). Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une des Formules suivantes.

AMI	COU	LOI	FIX	PAN	JEU
<a href="#">262</a>	<a href="#">091</a>	<a href="#">446</a>	<a href="#">137</a>	<a href="#">500</a>	<a href="#">464</a>

---

### 348

Vous interpelez la femme qui arrête sa marche après quelques secondes d'hésitation, puis se retourne vers vous. Elle semble quelque peu craintive devant votre aspect. Vous tentez de la rassurer en lui expliquant que vous êtes un humain au service de la reine. "Moi aussi je suis au service de la reine mais je ne vous ai jamais rencontré, vous répond-t-elle étonnée. Je fais le ménage au palais depuis de nombreuses années et je suis certaine de ne jamais vous avoir vu." Vous lui expliquez alors que vous êtes arrivé depuis peu dans la cité et qu'il est normal qu'elle ne vous connaisse pas. Elle semble peu à peu rassurée par vos propos et les traits crispés de son visage bleuté commencent à se détendre. "Vous savez, je ne suis pas du genre à chercher des histoires, surtout avec les étrangers. Mais l'anneau que vous portez à votre doigt me prouve que vous dites vrai, reprend-t-elle en ayant remarqué le présent de la reine. Je ne vois pas en quoi je pourrais vous être utile alors laissez-moi aller à mon travail s'il vous plaît." Devant le peu d'entrain qu'a cette Azuréenne à communiquer, vous vous demandez s'il ne vaut mieux pas la laisser filer. Si tel est votre choix, rendez-vous au [077](#). Si toutefois vous préférez lui demander de vous aider à pénétrer de nouveau dans le palais, rendez-vous au [279](#).

---

### 349

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez employer ce sortilège car il nécessite l'utilisation d'un Masque Noir que vous ne possédez pas. Rendez-vous au [172](#) pour affronter les Skraatzs avec une arme. Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [466](#).

---

### 350

Vous restez ainsi une bonne heure à veiller la sirène, essuyant ses plaies avec un morceau de votre tunique. Elle finit par se réveiller, semblant avoir repris quelques forces grâce aux fruits que vous lui avez donné. "Merci étranger, vous déclare-t-elle sur un ton doux et chaleureux mais d'une voix à peine audible. Si seulement vous pouviez m'aider à rejoindre mon peuple. Ils ont tant besoin de moi. Mais je suis trop faible pour y parvenir seule." Vous lui demandez alors où habite son peuple. "J'habite au fond de cet océan, non loin de là où nous nous trouvons, répond-t-elle. Mais vous êtes humain et vous ne pourrez jamais nager si profond sans y laisser votre vie. Je suis bien désolée de cette situation." Soudain, l'expression si attristée de la sirène change et prend une allure plus optimiste. Elle met sa main dans ses longs cheveux et en retire un petit bijou bleu en forme de coquillage. Si vous êtes Guerrier, rendez-vous au [455](#). Si vous êtes Sorcier, rendez-vous au [122](#).

---

### 351

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez au Léopard Géant de passer son chemin. Le reptile se met alors vous contourner, s'éloigne d'un pas lent et pataud, puis disparaît au loin. Rendez-vous au [096](#).

---

### 352

Cette longue marche aquatique est très fatigante et vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Vous poursuivez votre chemin à travers les fonds sous-marins quand vous êtes soudain surpris par quatre créatures humanoïdes qui semblaient vous attendre cachées derrière un récif corallien. Une de leurs lances vous blesse à l'avant-bras sans que vous n'ayez eu le temps d'esquiver le coup. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes la victime d'une embuscade Skraatz! Si vous souhaitez les combattre avec une arme, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une des Formules suivantes:

LOI	LEN	KRA	HOU	FOL	TRI
<a href="#">223</a>	<a href="#">014</a>	<a href="#">295</a>	<a href="#">349</a>	<a href="#">440</a>	<a href="#">364</a>

Mais peut-être possédez-vous un fagot d'Algues Jaunâtres? Si tel est le cas et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [466](#).

---

### 353

Vous cheminez ainsi au fond de l'océan, en contemplant un environnement pour le moins inhabituel. Soudain, vous sentez qu'une incroyable force arrache la sirène du soutien de votre bras. Vous vous retournez immédiatement et vous constatez avec horreur qu'un énorme Requin Blanc vient de happer sa queue de son impressionnante gueule mortelle, probablement attiré par le sang perdu par votre compagne de plongée. Vous vous empressiez alors de faire volte-face afin de défendre la créature en détresse de ce monstrueux prédateur. Si vous souhaitez le combattre à l'épée, rendez-vous au [290](#). Si vous préférez faire usage de la magie, choisissez une des Formules suivantes:

LEN	POI	LOI	REQ	ZAP	BOF
<a href="#">059</a>	<a href="#">402</a>	<a href="#">408</a>	<a href="#">006</a>	<a href="#">372</a>	<a href="#">256</a>

---

### 354

Vous empoignez votre arme et vous vous jetez sur les Skraatzs qui se lèvent d'un bond dès qu'ils se rendent compte de vos intentions. L'effet de surprise vous permet cependant de blesser l'un d'eux avant que le combat ne commence réellement. Vous affrontez vos adversaires simultanément.

	HABILETE	ENDURANCE
SKRAATZ 1	6	4
SKRAATZ 2	5	7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [225](#).

---

### 355

Vous ouvrez la porte et vous découvrez une petite pièce correspondant visiblement aux latrines familiales. Bien que fréquentée par quelques petits crustacés, elle est bien entretenue et témoigne du sens de l'hygiène du peuple Azuréen. Le siège, fait d'un savant assemblage de corail et de métal, est muni d'un couvercle amovible. Rien de très intéressant ne semble présent en ce lieu d'intimité. Vous pouvez maintenant effectuer un nouveau choix que vous n'avez pas encore fait: ouvrir la porte située juste à côté (rendez-vous au [021](#)); avancer vers le jardin situé au fond de la maison (rendez-vous au [089](#)); ou bien ressortir et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [118](#)).

---

### 356

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez employer ce sortilège car il nécessite

l'utilisation d'un Masque Noir que vous ne possédez pas. Rendez-vous au [097](#) pour affronter les Skraatzs avec une arme. Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [176](#).

---

### 357

La seule solution qui reste encore envisageable pour ouvrir cette mystérieuse porte est d'utiliser la magie. Si vous désirez opter pour cette option, choisissez une des Formules suivantes.

VUE	POR	DEV	CLE	PAS	UBI
<a href="#">483</a>	<a href="#">316</a>	<a href="#">234</a>	<a href="#">192</a>	<a href="#">509</a>	<a href="#">042</a>

Si toutefois vous ne désirez pas utiliser de sortilège et que vous préférez poursuivre votre descende dans la grotte, rendez-vous au [070](#).

---

### 358

Le jour vient de se lever et le soleil semble briller dehors. Le navire ne semble pas tanguer outre mesure et vous en déduisez que la mer est calme. L'activité de l'équipage semble être au ralenti et vous vous demandez ce que peuvent bien faire tous les pirates qui sont sur le pont. Vous vous risquez alors à soulever légèrement la grille afin d'avoir une vision nette de la situation. La plupart des hommes sont en train de prendre leur petit déjeuner à l'avant du pont principal, en se servant d'un canot pour table. Seul deux ou trois pirates sont à la manoeuvre et un autre est à la vigie, en haut du mât principal. En vous retournant, vous voyez le pont supérieur où la capitaine est seule à la barre. Même en étant aussi rapide que l'éclair, il vous sera impossible de quitter le navire sans vous faire remarquer et vous aurez alors sur le dos plus d'une cinquantaine de pirates qui ne vous épargneront pas. Une idée vous vient alors à l'esprit. De là où vous vous trouvez, il vous est peut-être possible d'atteindre la capitaine et de la prendre en otage afin de demander la mise à l'eau d'un canot et à ce qu'on vous laisse quitter le bateau sain et sauf. Les hommes de ce navire ont beau être mal éduqués et peu enclins à l'autorité, ils semblent tous accorder un grand respect à la femme qui les commande. Votre plan a donc toutes les chances de réussir. Le plus dur sera d'atteindre le pont supérieur en toute discrétion. Si vous désirez tenter l'approche en comptant sur votre seule chance, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez vous en remettre à la magie, choisissez une de ces Formules:

VIN	HOU	VEN	INV	NEV	SAX
<a href="#">337</a>	<a href="#">463</a>	<a href="#">066</a>	<a href="#">120</a>	<a href="#">369</a>	<a href="#">468</a>

---

### 359

Vous êtes profondément blessé par une des épines de la créature. Un venin neurotoxique très puissant envahit aussitôt votre corps à une vitesse phénoménale. En quelques secondes, vous vous écroulez sur le sol, à la limite de la perte de connaissance. Votre vue voilée par la douleur et le poison discerne alors la silhouette de la Femme-Rascasse qui tourne autour de vous. Epuisé par tant de souffrance, vous fermez bientôt les yeux pour ne plus jamais les rouvrir. Votre aventure se termine ici.

---

### 360

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous voyez alors les Skraatzs perdre complètement la tête et s'attaquer entre eux autant que contre vous. L'utilisation de ce sortilège a pour effet de vous éviter un certain nombre de coups. Combattez les Skraatzs simultanément mais à chaque assaut, lancez un dé pour chacun de vos adversaires. Si vous obtenez un score supérieur ou égal à 4, le Skraatz ne vous frappe pas. De plus, grâce à l'anneau de la reine Hélénia, vous pouvez combattre les trois créatures simultanément en utilisant les règles habituelles.

HABILETE      ENDURANCE

<b>SKRAATZ 1</b>	6	7
<b>SKRAATZ 2</b>	6	5
<b>SKRAATZ 3</b>	5	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [165](#).

### 361

A l'intérieur du bâtiment, vous découvrez une grande pièce au plafond haut perché décorée de fines mosaïques. Les murs sont couverts de nombreuses étagères sur lesquelles sont soigneusement rangés des objets divers plus ou moins précieux. Au fond de la salle se dresse une grande armoire métallique fermée par une solide porte cadénassée. Autour du hall d'entrée dans lequel vous vous trouvez, une dizaine de gardes Azuréens armés de cimenterres et de boucliers se tiennent immobiles contre les murs. Devant vous, un humanoïde d'un âge assez avancé se tient derrière un comptoir de pierre revêtu d'un tapis d'algues tressées finement ouvragé. Il porte autour du cou une clé suspendue à une cordelette. A votre entrée, il vous fait un signe gracieux de la main et vous invite à approcher. "Bonjour homme de la surface, dit-t-il avec un ton teintée de politesse et de rigueur. Je savais que vous finiriez par venir ici afin d'échanger vos biens contre des Perles qui constituent la devise Azuréenne officielle et qui vous permettront de profiter des nombreux biens vendus dans les commerces de notre cité. Si vous souhaitez échanger des Pièces d'Or du Vieux Continent, sachez que le cours de change est d'une Perle pour une Pièce d'Or, avec une commission de 1 Pièce d'Or. Par exemple, si vous souhaitez échanger dix de vos Pièces d'Or, je vous donnerai en échange neuf Perles." Décidez maintenant du nombre de Pièces que vous voulez échanger et rendez-vous au [044](#). Si cependant cet échange ne vous convient pas ou que vous ne disposez pas de Pièces d'Or, vous pouvez soit ressortir du bâtiment et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [121](#)), soit proposer d'échanger certains de vos objets (rendez-vous au [177](#)).

### 362

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez utiliser cette Formule car elle nécessite la possession d'un Globe de Cristal dont ne disposez pas. Rendez-vous au [210](#) pour faire un nouveau choix.

### 363

Vous dégainez votre arme et vous attaquez Coralia. Mais, alors que vous apprêtez à porter votre premier coup, elle disparaît sous vos yeux. Vous êtes alors immédiatement saisi par de nombreux Skraatzs qui ont assisté à toute la scène. Peu après et une fois hors de danger, vous voyez Coralia réapparaître à quelques mètres de vous. Rendez-vous au [281](#).

### 364

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [172](#) pour affronter les Skraatzs avec une arme. Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [466](#).

### 365

En vous appliquant autant que possible avec une main enchaînée, vous portez un grand coup sur la nuque du Pirate. Le choc est rude et lui brise les vertèbres. Il tombe raide mort sans avoir opposé la moindre résistance. Vous vous empressez de ramasser sa clé et vous vous détachez aussitôt. Rendez-

vous au [128](#).

---

### 366

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non un Bijou en Or, il semble qu'un sortilège inhibe toute magie autour de Coralia. Vous voyant vous concentrer, elle se redresse immédiatement de son trône et vous vous trouvez immédiatement empoigné par de nombreux Skraatzs qui ont assisté à toute la scène. Rendez-vous au [281](#).

---

### 367

Vous répondez que vous souhaitez acheter quelques objets afin de parfaire votre armement, peu étudié pour le milieu aquatique. Possédez-vous des Perles qui constituent la monnaie en vigueur à Azuria? Si tel est le cas, vous pouvez choisir d'acheter une ou plusieurs des armes suivantes. Payez alors le prix demandé et rendez-vous au paragraphe indiqué pour chaque objet afin de connaître ses particularités.

Trident Azuréen	3 Perles	<a href="#">213</a>
Filet de combat	2 Perles	<a href="#">198</a>
Arbalète à Harpon	3 Perles	<a href="#">416</a>
Carquois de dix Harpons	4 Perles	<a href="#">330</a>
Cimeterre Azuréen	3 Perles	<a href="#">224</a>
Poche d'Encre Noire	1 Perle	<a href="#">461</a>

Si vous ne possédez pas de Perles, que vous ne souhaitez rien acheter ou que vous avez terminé vos achats, vous pouvez ressortir de la boutique et retourner dans la rue (rendez-vous au [170](#)). Il vous est également possible de demander des renseignements au commerçant (rendez-vous au [497](#)).

---

### 368

Vous tournez les talons et revenez dans la grotte où se trouvent de nombreux ouvrages. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [303](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [311](#).

---

### 369

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [428](#) pour faire un nouveau choix.

---

### 370

Vous prenez droit vers le nord. A mesure que vous vous éloignez de l'abysse noir, le sol sous-marin reprend une allure plus commune. Vous recommencez à voir quelques petits poissons tourner au milieu des rochers à nouveau recouverts de coraux et d'algues multicolores. Cette végétation scintille sous la lumière blafarde et diffuse du soleil qui baigne la surface de l'océan à quelques dizaines de mètres au-dessus de vous. Ce spectacle est certes plaisant à voir, mais votre esprit reste concentré sur la mission qui vous a été confiée. Vous marchez ainsi durant plusieurs lieues quand soudain, vous apercevez sur votre gauche une colonne de Skraatzs marchant également en direction du nord. Par chance, ils ne vous ont pas vu. Vous plongez immédiatement sous un gros rocher offrant un abri sombre et discret, laissant les créatures prendre de l'avance. Peu après, vous sortez de votre cachette et vous poursuivez votre chemin, laissant les Skraatzs à bonne distance. Rendez-vous au [482](#).

---

### 371

Vous vous retrouvez face à la porte métallique et vous la franchissez afin de pénétrer dans le tunnel. Rendez-vous au [268](#).

---

### 372

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair jaillit aussitôt de votre index en direction du Requin Blanc. La bête reçoit une violente décharge électrique qui la tue sur le coup. Mais vous avez oublié un détail important: vous vous trouvez au fond de l'océan et l'eau a la propriété d'être conductrice. Votre puissant sortilège se retourne donc vers vous et vous êtes simultanément foudroyé; ce qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Vous êtes cependant débarrassé du Requin Blanc malgré ce choix quelque peu irréfléchi. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [131](#).

---

### 373

L'apparence difforme et instable du monstre qui vous fait face peut prêter à sourire. Pourtant, vous vous gardez bien de le sous-estimer car il pourrait bien s'agir d'une créature redoutable. Si vous souhaitez la combattre l'arme à la main, rendez-vous au [050](#). Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes.

BAB	MUR	TOR	NUI	BIS	FIL
<a href="#">112</a>	<a href="#">292</a>	<a href="#">197</a>	<a href="#">406</a>	<a href="#">043</a>	<a href="#">230</a>

---

### 374

Vous vous engagez à nouveau dans la rue principale en direction de la porte nord de la cité, bien décidé à vous rendre au plus vite au poste avancé Azuréen. Rendez-vous au [036](#).

---

### 375

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et la porte métallique se met aussitôt à rayonner d'un éclat magique que vous seul êtes capable de voir. Il est clair que le meilleur chemin à suivre pour mener à bien votre mission passe par cette porte; mais elle reste désespérément close. Rendez-vous au [210](#) pour faire un nouveau choix.

---

### 376

Vous passez le seuil de la porte de service du palais et vous vous retrouvez dans un petit couloir à l'aspect on ne peut plus sobre. La femme de ménage vous indique alors la porte du fond. "Derrière cette porte se trouve un couloir qui mène directement aux quartiers de la reine, vous dit-elle avec un air visiblement stressé. Je ne puis vous accompagner plus loin. Faites attention car de nombreux gardes sont postés dans le palais." Vous remerciez chaleureusement l'Azuréenne pour son aide et vous vous engagez dans le couloir jusqu'à la porte du fond. Après un moment d'hésitation, vous l'ouvrez délicatement. Rendez-vous au [093](#).

---

### 377

Après cette rencontre plutôt désagréable avec la faune de l'île, vous poursuivez votre progression au milieu d'une végétation toujours aussi variée et luxuriante. Votre marche finit par vous conduire à la lisière sud-ouest de la forêt qui doit se trouver à environ un kilomètre à vol d'oiseau de l'endroit où vous avez échoué. A peine sorti de l'ombre des feuillages, vous constatez que vous vous trouvez au

sommet d'une petite falaise de grande longueur qui constitue vraisemblablement la côte opposée de l'île. L'océan est à environ une vingtaine de mètres en-dessous et les vagues viennent s'écraser sur le rocher avec force et régularité. De nombreux récifs jalonnent cette zone et la rendent probablement dangereuse à la navigation. Il est donc inutile pour vous de rester plus longtemps en ce lieu ou vos chances d'apercevoir une quelconque embarcation sont encore plus minces qu'ailleurs. Il vaut donc mieux longer la falaise depuis cet endroit en espérant avoir un peu plus de chance en un autre lieu. Si vous souhaitez longer la falaise vers le nord-ouest, rendez-vous au [040](#); si vous préférez la longer vers le sud-est, rendez-vous au [275](#).

---

### 378

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez utiliser ce sortilège car il nécessite la possession d'un Masque Noir dont vous ne disposez pas. Rendez-vous immédiatement au [502](#) afin de combattre Hervik l'arme à la main.

---

### 379

Vous feignez d'ignorer la question de l'Humanoïde et vous vous détournez de lui. Il vous rattrape prestement et appelle à la rescousse plusieurs Skraatzs qui vous empoignent aussitôt. Vous êtes conduit sans ménagement devant le rocher où se trouve Coralia. On vous ôte alors votre capuche afin de découvrir votre visage. Tout d'abord surprise, Coralia entre dans une colère noire. "Ne seriez-vous pas cet homme de la surface dont on m'a parlé? Alors comme ça vous venez pour me détruire ainsi que mon Dragon Narkuul, ma plus belle réussite? Et bien je crois que votre stupide mission est un véritable échec." Sur ces mots, elle fait signe aux Skraatzs qui vous tiennent en respect de vous conduire vers l'énorme bulle d'air se trouvant au centre de la grotte. Vous êtes alors envoyé vers elle et vous traversez sa paroi aussi molle que magique. Dès votre entrée dans la bulle, vous crachez avec douleur toute l'eau de mer qui était contenue dans vos poumons et vous reprenez peu à peu une respiration normale. Mais vous constatez rapidement que vous êtes confiné dans une enceinte où la qualité de l'air est fortement dégradée par une importante teneur en gaz carbonique, probablement rejeté par la respiration des prisonniers qui vous ont précédé et en particulier par celle de la sirène qui est étendue en moment même dans votre prison commune. Cherchant désespérément à sortir de cette bulle, vous ne trouvez aucun moyen d'en percer la paroi. Autour de vous, les nombreuses créatures présentes dans la grotte vous regardent vous débattre en plaisantant. Lorsque vos forces commencent à vous abandonner, vous apercevez Hervik qui pénètre dans la grotte et qui vient se joindre à Coralia pour assister à votre lente agonie. Les minutes qui suivent vous semblent éternelles et vous avez le temps de revoir le film de votre courte vie dans votre esprit. Épuisé et le souffle court, vous finissez par vous évanouir pour ne plus jamais vous réveiller. Votre aventure se termine ici.

---

### 380

Une maison plus loin, vous arrivez à un croisement qui vous permet de poursuivre tout droit ou bien de prendre une rue sur la droite. Dans les deux directions, il semble que les constructions correspondent toujours à des habitations. Quelle rue allez-vous emprunter? Celle d'en face (rendez-vous au [202](#)) ou bien celle de droite (rendez-vous au [033](#))?

---

### 381

Vous parvenez à terrasser, l'arme à la main, les six gardes du palais. Mais cette rixe n'est pas passée inaperçue et vous vous retrouvez bientôt cerné par des dizaines d'Azuréens qui pointent leurs armes vers vous. Vous voilà à nouveau dans une bien mauvaise situation et cette fois, vous ne pouvez vous en prendre qu'à vous-même. Soudain, une voix retentit dans votre tête et, à en juger par la réaction des soldats qui vous entourent, dans celles de tout le monde. C'est Hervik, alerté par quelques soldats, qui arrive à toute vitesse en battant de ses jambes et de ses bras palmés. "Que se passe-t-il ici? Homme de la surface, n'as-tu donc rien compris? Nous ne sommes pas tes ennemis. Garde tes forces

pour combattre les Skraatzs! Cet acte barbare pourrait te coûter la vie, mais nous avons besoin de toi pour mener à bien la mission que notre reine t'a confiée. Gardes, convoyez-le sous bonne garde au poste avancé. Là-bas, il sera suffisamment proche de la tanière de Narkuul pour ne plus penser qu'à sa mission!..." Sur ces mots, Hervik retourne à ses occupations l'air passablement énervé. Vous êtes alors solidement maintenu. Une petite troupe d'une vingtaine d'humanoïdes est alors formée afin de vous servir d'escorte pour votre voyage forcé vers le poste avancé. Rendez-vous au [063](#).

---

### 382

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez immédiatement au [105](#) pour faire un nouveau choix.

---

### 383

Le Pendule de Cuivre que vous venez d'acheter provient de la cargaison d'un navire marchand qui a sombré quelques semaines auparavant à la suite d'une attaque de Narkuul, le Dragon de Mer. Cet objet peut être utile dans l'exercice de la magie. Retournez maintenant au [255](#) pour effectuer un nouvel achat ou pour quitter la boutique.

---

### 384

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au [046](#) pour combattre le Tigre à l'épée.

---

### 385

Vous cherchez dans tous les recoins de la grotte le cristal dont vous a parlé Hervik lors de votre entrevue au palais d'Azuria. Le conseiller de la reine vous a en effet clairement affirmé que la destruction de cet objet vous permettrait de mettre fin aux jours de Narkuul et serait synonyme de réussite de votre mission. Mais votre peine n'est pas récompensée et, au bout de longues heures d'une fouille rigoureuse, vous devez vous résigner à abandonner vos recherches. Aucun cristal ne se trouve ici. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [266](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [099](#).

---

### 386

Vous parvenez à vous hisser sur le pont supérieur et vous avancez le plus discrètement possible le long du bastingage, contournant la capitaine. Puis vous vous apprêtez à lui sauter dessus par derrière afin de la prendre en otage. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [087](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [133](#).

---

### 387

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Miroir au Cadre d'Or? Si ce n'est pas le cas, vous êtes contraint d'affronter l'Humanoïde au corps à corps en vous rendant au [450](#). Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et vous dirigez le Miroir vers lui. Un Double parfait de votre adversaire se matérialise aussitôt et engage le combat à votre place. Menez ce combat pour le compte de votre création magique qui possède strictement les mêmes caractéristiques que celle de votre adversaire.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>HUMANOIDE</b>	6	8

Si votre adversaire réussit à tuer le Double, ce dernier disparaîtra aussitôt et vous devrez terminer le combat vous-même. Si le Double sort vainqueur, il disparaîtra également mais vous serez débarrassé de l'Humanoïde sans avoir eu à combattre. Si vous êtes toujours en vie à l'issue de cet affrontement, rendez-vous au [407](#).

---

### 388

Que vous combattiez avec une arme spéciale ou avec votre fidèle épée, les Skraatzs vous attaquent tous en même temps. Grâce au pouvoir de l'anneau que vous a confié la reine Hélénia, vous pouvez mener ce combat comme si vous vous trouviez sur la terre ferme.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>SKRAATZ 1</b>	6	7
<b>SKRAATZ 2</b>	6	5
<b>SKRAATZ 3</b>	5	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [165](#).

---

### 389

La rue commerçante bifurque bientôt à angle droit. Une fois le virage passé, la foule est toujours aussi nombreuse. Vous remarquez sur votre droite un magasin qui semble proposer des produits alimentaires. Si vous souhaitez y pénétrer, rendez-vous au [293](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [140](#).

---

### 390

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez utiliser cette Formule car elle nécessite la possession d'un Globe de Cristal dont vous ne disposez pas. Rendez-vous au [188](#) pour faire un nouveau choix.

---

### 391

Vous demandez ensuite à l'Humanoïde de vous indiquer où se trouve le Pendentif de Cristal qui permet à Coralia de contrôler Narkuul. Il vous répond spontanément mais sans toutefois en être certain que cet objet est probablement enfermé dans les quartiers de Coralia. Rendez-vous au [287](#).

---

### 392

Vous répondez que vous n'avez pas d'argent sur vous mais que les notables de la cité de Fangor pourront lui payer le prix qu'elle désire si elle vous ramène là-bas. "Quoi, tu es de mèche avec les notables de Fangor? répond-t-elle l'air indigné. Tu viens de signer là ton arrêt de mort. Sache que ces porcs ne cherchent qu'à me nuire depuis toujours car ils ne supportent pas de voir leurs bateaux se faire piller par les pirates. Tu n'es qu'une limace à leur solde, alors meurs." Sur ces mots, elle fait un signe à ses hommes et vous ressentez aussitôt une lame effilée vous trancher la gorge. Votre vision se trouble et vous tombez lourdement sur le plancher, les lèvres plongées dans votre propre sang. Votre aventure se termine ici.

---

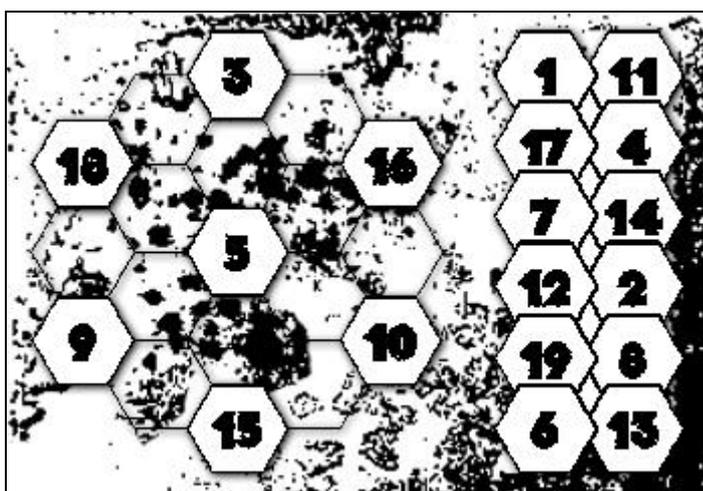
### 393

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [188](#) pour faire un nouveau choix.

---

394

Vous vous approchez de la porte gravée. Vous constatez alors qu'elle ne comporte aucune poignée. De forme hexagonale, la gravure est composée d'un assemblage de cavités elles aussi hexagonales. A côté de la porte, des pièces métalliques numérotées de la même forme sont déposées sur une partie saillante de la paroi. D'autres pièces numérotées sont pour leur part insérées dans certaines des cavités de la gravure. De toute évidence, tel un coffre fort, cette porte est munie d'un système de verrouillage codé qu'il s'agit de déchiffrer si vous voulez l'ouvrir. Placez les pièces déposées à côté de la porte aux places adéquates sur la gravure. Une fois complétée, cette dernière vous révélera un paragraphe particulier - correspondant à la somme commune de chaque colonne et de chaque diagonale – auquel vous devrez vous rendre. Mais attention, le temps vous est compté car les Skraatzs sont à votre recherche! Pour tenir compte de cette contrainte, toutes les dix minutes de réflexion, vous devrez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous pourrez continuer à chercher la bonne combinaison. Si vous êtes Malchanceux, vous devrez immédiatement vous rendre au [311](#). Si vous restez cependant incapable d'ouvrir cette porte, vous pouvez essayer de demander de l'aide à la déesse Libra en vous rendant au [419](#), à la condition toutefois que vous n'ayez jamais fais appel à elle depuis le début de votre aventure.



*Tel un coffre fort, cette porte est munie d'un système de verrouillage codé*

---

395

Vous pensez qu'une visite improvisée de la cité sous-marine d'Azuria est encore le meilleur moyen d'obtenir de précieuses informations ou d'acquérir des objets qui pourraient vous être fort utiles dans la mission qu'on vous a confié. Vous vous éloignez donc de la grande place et vous empruntez la rue principale de la cité. Les constructions qui vous entourent sont relativement diversifiées, mais leurs architectures sont parfaitement coordonnées et complémentaires. L'ambiance d'Azuria a de quoi étonner. Outre une ambiance surnaturelle provoquée par un complexe et efficace système d'éclairage similaire à celui que vous avez vu dans les couloirs du palais, on y croise des poissons de tailles, de formes et de couleurs variées; des dauphins, des raies et parfois même quelques tortues de mer. La végétation sous-marine est entretenue et taillée à la manière des grandes cités du continent. Si les Azuréens semblent pour leur part être intrigués par votre présence, ils restent cependant à l'écart, ne vous abordant pas et se contentant de vous observer. Avançant dans ce décor fabuleux, vous arrivez finalement à une croisée de rues. Vous pouvez prendre tout droit en continuant par la rue principale (rendez-vous au [094](#)); prendre à droite dans une rue plus petite et très animée (rendez-vous au [218](#)); ou bien à gauche dans une rue tranquille (rendez-vous au [115](#)).

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Pendule de Cuivre? Si ce n'est pas le cas, retournez au [226](#) pour faire un nouveau choix. Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et vous vous approchez de l'Humanoïde en le faisant osciller devant lui. Il ne tarde pas à s'écrouler sur le sol, profondément endormi. Vous empoignez votre épée et vous l'égorgez sur place afin qu'il se taise à jamais. Vous empoignez le corps de l'Humanoïde et vous le traînez jusqu'à une cachette sûre. Vous lui ôtez alors sa soutane verte. A la vue de sa peau bleutée, vous comprenez qu'il s'agit d'un Azuréen qui a probablement rejoint le camp de l'ennemi. Vous enfiler son vêtement et vous en abaissez la capuche sur votre visage. Ainsi déguisé, personne ne fera attention à vous. Rendez-vous au [004](#).

## 397

En pénétrant dans la petite échoppe, vous découvrez une salle dans laquelle sont présentés de nombreux jeux sur des petites tables et des étagères. Un humanoïde au visage joufflu s'avance vers vous à votre arrivée. "Bonjour homme de la surface, vous déclare-t-il mentalement sur un ton accueillant. Je suis content que vous vous intéressiez à mes jeux. Je peux vous en conseiller plusieurs qui ne vous coûteront pas trop cher et avec lesquels vous passerez de bons moments." Il part alors chercher quelques jeux et les disposent sur une table. Si vous désirez acheter un ou plusieurs des jeux qu'il vous propose, payez le prix demandé et rendez-vous au paragraphe correspondant à chacun d'eux. Si vous ne possédez pas de Perles ou que vous ne désirez rien acheter, vous pouvez ressortir de la boutique et poursuivre votre chemin. Rendez-vous dans ce cas au [251](#).

Jeu du Un	1 Perle	<a href="#">512</a>
Jeu du Sept	1 Perle	<a href="#">508</a>
Jeu du Six Un	1 Perle	<a href="#">285</a>

## 398

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Branche de Jeune Chêne? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez employer cette Formule et vous voyez alors les gardes Azuréens vous repousser sans ménagement vers la place. Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et un des gardes se retrouve aussitôt immobilisé. Mais les autres vous repoussent néanmoins vers la place. Ainsi, il ne vous reste maintenant plus qu'à faire un nouveau choix. Rattraper Hervik afin de lui demander de vous en dire plus sur vos ennemis (rendez-vous au [101](#))? Aller parler aux soldats qui sont rassemblés sur la grande place où vous vous trouvez (rendez-vous au [474](#))?

Aller parler aux sirènes qui sont en train de préparer les vivres nécessaires à la bataille (rendez-vous au [328](#))?

Aller parcourir la cité d'Azuria afin d'y glaner quelques objets ou informations (rendez-vous au [395](#))?

Partir immédiatement vers le poste avancé situé près de l'abysse noir (rendez-vous au [094](#))?

Vous éloigner discrètement afin de quitter la cité et de retourner à la surface (rendez-vous au [299](#))?

## 399

Cette longue marche aquatique est très fatigante et vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Vous poursuivez votre chemin à travers les fonds sous-marins quand vous êtes soudain surpris par deux créatures humanoïdes qui semblaient vous attendre cachées derrière un récif corallien. Une de leurs lances vous blesse à l'avant-bras sans que vous n'ayez eu le temps d'esquiver le coup. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes la victime d'une embuscade Skraatz! Si vous souhaitez les combattre avec une arme, rendez-vous au [097](#). Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une des Formules suivantes:

LOI	LEN	KRA	HOU	FOL	TRI
<a href="#">274</a>	<a href="#">443</a>	<a href="#">102</a>	<a href="#">356</a>	<a href="#">125</a>	<a href="#">490</a>

Mais peut-être possédez-vous un fagot d'Algues Jaunâtres? Si tel est le cas et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [176](#).

---

## 400

Vous pénétrez dans une immense grotte dont la forme est globalement circulaire. La lumière générée par les nombreuses torches à gaz accrochées aux parois combinée à la présence de végétation aquatique abondante sur le sol sablonneux donne à ce lieu une teinte verdâtre pour le moins inquiétante. Au centre de la grotte une énorme bulle d'air flottant entre deux eaux vacille très légèrement au gré des faibles courants présents en ces lieux. A l'intérieur, une sirène est étendue inanimée. De nombreux individus sont présents dans cette grotte. Vous y voyez des Skraatzs qui pour la plupart gardent les lieux le longs des parois, et des humanoïdes portant tous des soutanes vertes qui discutent entre eux ou vont et viennent. Outre la porte par laquelle vous venez d'entrer, vous constatez que la grotte comporte deux autres issues. Au fond, un gros rocher plat est placé sous bonne garde. Une superbe Humanoïde à la peau bleutée et aux cheveux d'ébène s'y tient, à demi-allongée sur un trône orné de coquillages multicolores. Habillée de façon aussi provocante qu'élégante, elle est en train de déguster quelques crevettes tout en discutant avec certains de ses semblables. Il n'y pas de doute dans votre esprit, il ne peut s'agir que de Coralia en personne. Votre entrée est rapidement repérée. De nombreuses créatures tournent leurs regards et vous sautent dessus immédiatement. Vous êtes très vite immobilisé sans avoir eu le temps de vous défendre, et traîné sans ménagement vers le fond de la grotte où se trouve Coralia. "Tiens tiens. Ne seriez-vous pas cet homme de la surface dont on m'a parlé?, déclare-t-elle un grand sourire aux lèvres. Alors comme ça vous venez pour détruire Narkuul, ma plus belle réussite? Et bien je crois que votre stupide mission est un véritable échec." Sur ces mots, elle fait signe aux Skraatzs qui vous tiennent en respect de vous conduire vers l'énorme bulle d'air qui se trouve au centre de la grotte. Vous êtes alors envoyé vers elle et vous traversez sa paroi aussi molle que magique. Dès votre entrée dans la bulle, vous crachez avec douleur toute l'eau de mer qui était contenue dans vos poumons et vous reprenez peu à peu une respiration normale. Mais vous constatez rapidement que vous êtes confiné dans une enceinte où la qualité de l'air est fortement dégradée par une importante teneur en gaz carbonique, probablement rejeté par la respiration des prisonniers qui vous ont précédé et en particulier par celle de la sirène qui est étendue en ce moment même dans votre prison commune. Cherchant désespérément à sortir de cette bulle, vous ne trouvez aucun moyen d'en percer la paroi. Autour de vous, les nombreuses créatures présentes dans la grotte vous regardent vous débattre en plaisantant. Lorsque vos forces commencent à vous abandonner, vous apercevez Hervik qui pénètre dans la grotte et qui vient se joindre à Coralia pour assister à votre lente agonie. Les minutes qui suivent vous semblent éternelles et vous avez le temps de revoir le film de votre vie dans votre esprit. Epuisé et le souffle court, vous finissez par vous évanouir pour ne plus jamais vous réveiller. Votre aventure se termine ici.

---

## 401

Vous annoncez mentalement aux Humanoïdes que Coralia souhaite les voir immédiatement dans la grande grotte. "Mais elle sait très bien que nous ne pouvons pas laisser le laboratoire sans surveillance. Qui es-tu d'abord? Je ne te connais pas", dit l'un d'eux. Vous leur répondez que vous êtes rattaché aux combattants. "Tu n'a rien à faire ici alors. Vas-t-en immédiatement!", rétorque l'Humanoïde visiblement irrité. Si vous décidez de lui obéir et de ressortir de la grotte, rendez-vous au [437](#). Si vous pensez qu'il est préférable d'affronter les Humanoïdes l'arme à la main, rendez-vous au [403](#). Si enfin vous préférez vous en remettre à la magie, choisissez une des Formules suivantes.

JIG	SIX	HUM	HOP	ROC	LAB
<a href="#">184</a>	<a href="#">002</a>	<a href="#">475</a>	<a href="#">082</a>	<a href="#">276</a>	<a href="#">010</a>

---

## 402

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Requin Blanc ne vous laisse plus le temps de choisir un nouveau sortilège. Rendez-vous au [290](#) pour le combattre à l'épée.

---

**403**

Compte tenu de la taille de la grotte, vos adversaires vous affrontent tous en même temps. Même s'ils travaillent pour Coralia en tant qu'assistants dans ses odieuses expériences, ils n'en sont pas moins de valeureux soldats probablement issus de la garde royale d'Azuria. Lors de leur approche, l'un d'eux actionne un levier et ouvre une des grilles. Vous en voyez sortir une hideuse créature au corps de femme, mais dont les cheveux sont en fait des tentacules de pieuvre. Il s'agit d'une Femme-Pieuvre qui se joint aux Humanoïdes pour vous attaquer. Si vous pouvez combattre les Humanoïdes normalement, la Femme-Pieuvre dispose pour sa part d'une attaque supplémentaire correspondant à ses tentacules. A chacun de ses assauts, lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal votre total d'HABILETE, vous parvenez à échapper aux dangereux membres qu'elle a sur la tête. S'il est supérieur, elle parvient à vous immobiliser, et vous n'avez alors plus qu'à prier pour que votre mort ne soit pas trop douloureuse; car c'est pour vous la fin de votre aventure.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>FEMME-PIEUVRE</b>	8	6
<b>HUMANOIDE 1</b>	6	6
<b>HUMANOIDE 2</b>	5	7
<b>HUMANOIDE 3</b>	6	5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [345](#).

---

**404**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au [151](#) pour combattre le Lézard Géant à l'épée.

---

**405**

Dans la totale obscurité qui vous environne, la grotte semble avoir une hauteur incalculable. Après une descente prudente et hésitante au goût d'éternité, vous parvenez enfin à rencontrer un sol sous vos pieds. Vous poursuivez alors votre exploration de ce noir sous-marin et vous finissez par déceler une continuité de la grotte qui semble bifurquer horizontalement. Rendez-vous au [456](#).

---

**406**

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et le tunnel s'obscurcit aussitôt autour de vous. Vous entendez la créature vous chercher. Des sons de projections semblant flasques résonnent contre les parois rocheuses. Vous profitez de cette situation pour vous éloigner discrètement et vous retournez à l'autre bout du tunnel où se trouve la porte. Rendez-vous au [400](#).

---

**407**

Cette rixe est malheureusement loin d'être passée inaperçue. Des dizaines de Skraatzs vous encerclent aussitôt et vous empoignent fermement. Ils vous traînent alors devant le rocher où se trouve Coralia. Lorsqu'elle leur fait signe de vous faire monter devant elle, ils s'exécutent avec zèle. Après vous avoir observé de la tête aux pieds d'un air dédaigneux, elle demande aux Skraatzs de vous faire redescendre. Rendez-vous au [281](#).

---

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez au Requin Blanc de passer son chemin et de vous laisser tranquille, vous et la jeune sirène. Le dangereux poisson se détourne alors et s'éloigne de vous pour bientôt disparaître dans la pénombre des fonds marins. Rendez-vous au [131](#).

Vous répondez que vous êtes un marchand qui fait du négoce entre Zirèrë et Fangor; que votre bateau a fait naufrage et que vous êtes le seul rescapé. Vous ajoutez que vous recherchez une embarcation qui pourrait vous ramener sur le continent. "Tu dois être né sous une bonne étoile alors si tu es seul rescapé d'un naufrage et que tu nous a trouvé sur cette île perdue, déclare-t-elle sur un ton tantinet railleur. Et combien es-tu prêt à payer pour que je te sauve la vie étranger?" Possédez-vous une bourse contenant un peu d'argent? Si tel est le cas, rendez-vous [296](#). Sinon, rendez-vous au [392](#).

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît au creux de votre main pour disparaître aussitôt de fait de votre immersion totale dans les eaux de l'océan. Le choix de ce sortilège est bien maladroit. Rendez-vous immédiatement au [502](#) afin de combattre Hervik l'arme à la main.

La porte s'ouvre sur une salle de conférence dont les murs sont décorés aussi rigoureusement que joliment par des tentures d'algues tressées en patchworks multicolores. Au milieu de la salle, une longue table ovale faite de roche soigneusement polie est entourée d'une vingtaine de fauteuils à armatures métalliques et aux assises tissées. A l'extrémité opposée de cette table, la reine Hélénia est occupée à converser avec son conseiller Hervik et un soldat qui semble, à en croire son uniforme, hautement gradé dans la hiérarchie militaire Azuréenne. A votre entrée, leurs regards se tournent immédiatement vers vous et le soldat se lève d'un bond, dégainant avec rapidité un imposant cimenterre. Alors qu'il se prépare à donner l'assaut, vous voyez la reine apposer sa fine main bleutée sur le bras vigoureux du soldat - lui suggérant d'attendre quelque peu avant vous attaquer. "Comment osez-vous interrompre notre réunion homme de la surface, demande-t-elle avec un air sévère. Je lis dans votre esprit que vous souhaitez me parler et je sais que vous avez pris de gros risque pour parvenir jusqu'ici. Pourtant, je crois vous avoir tout dit lors de notre dernière conversation. J'aimerais vous accorder plus de temps, mais la gravité de la situation et l'imminence de la bataille qui approche ne m'en laisse pas. Que voulez-vous donc savoir de plus?" Sur ces mots, Hervik prend alors la parole. "Je t'ai donné toutes les indications qui te permettront de nous aider à vaincre. Ton rôle est de neutraliser Narkuul et seule cette mission compte pour toi. Pars sans tarder pour le poste avancé et va droit vers sa tanière. Ce doit être ton seul et unique objectif." Vous constatez alors que la reine adresse un regard étonné à son conseiller et lui demande: "Comment Hervik, vous demandez à cet homme de se rendre dans le repère de Narkuul sans se procurer auparavant le pendentif de cristal? Vous savez pourtant qu'il n'a aucune chance de parvenir à terrasser ce monstre sans lui." Le visage d'Hervik prend alors une attitude quelque peu gênée. Puis, après quelques secondes d'hésitation, il répond à sa souveraine. "Oui, bien entendu. Mais je lui avais déjà précisé cela." Il se tourne alors vers vous et reprend sur un ton plus assuré. "Rappelle-toi qu'avant d'affronter Narkuul, tu dois trouver ce pendentif de cristal qui est en possession de Coralia et est probablement caché dans son repère, à quelques lieues au nord de l'abysse noir. Il te permettra de contrôler ce monstre." Fortement surpris par cette information qu'il ne vous avait jamais révélée quoi qu'il en dise, vous tentez alors de prendre la parole pour demander des éclaircissements bien légitimes. Mais Hervik ne vous en laisse pas le temps et ordonne au soldat Azuréen de vous faire immédiatement sortir de la salle afin de ne plus perturber leur réunion. Le militaire s'exécute aussitôt sous le regard impassible d'Hélénia. Quelques secondes plus tard, vous vous retrouvez à nouveau dans l'antichambre par laquelle vous avez pénétré dans la pièce. Vous êtes alors escorté par plusieurs soldats jusqu'à la sortie du palais et finalement

laissé sur la grande place où l'armée Azurée termine les derniers préparatifs avant son départ pour la bataille. De toute évidence, Hervik vous a volontairement caché une information capitale lors de votre entrevue et cette attitude est éminemment suspecte. Vous gagnez 3 points de CHANCE. Votre détermination à rencontrer à nouveau la reine vous a permis de découvrir cet étrange fait qui vous donne de sérieux doutes quant à l'intégrité et à la loyauté du conseiller de la reine. Il s'agit maintenant d'exploiter ces informations. Pour ce faire, voici comment il vous faudra procéder. Dès que vous aurez franchi l'abysse noir, vous devrez ôter 50 au numéro du paragraphe auquel vous vous trouvez. Cela vous permettra de trouver rapidement la direction du repère de Coralia où est vraisemblablement caché le précieux pendentif de cristal. Il semble en effet que la possession de cet objet vous soit absolument nécessaire pour neutraliser Narkuul. Rendez-vous maintenant au [027](#).

---

#### 412

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Bijou en Or? Si ce n'est pas le cas, vous n'avez plus qu'à retourner au [263](#) pour faire un nouveau choix. Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule mais vous ne constatez aucun changement dans l'attitude des Skraatzs qui ne sont en rien dérangés par votre présence. Votre déguisement vous permet en effet de ne pas éveiller leurs soupçons et l'usage de ce sortilège est probablement superflu. Rendez-vous donc quoi qu'il en soit au [263](#) pour faire un nouveau choix.

---

#### 413

La Grosse Perle Rouge que vous proposez a une valeur de dix Perles moins une de commission. Son échange vous rapporte donc neuf Perles. Faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*, puis retournez au [177](#) pour faire un nouvel échange ou pour quitter la salle.

---

#### 414

Après cette escalade éprouvante, vous parvenez finalement au sommet de la masse rocheuse et vous apercevez quelques centaines de mètres plus loin l'extrémité sud-est de l'île. A cet endroit, ce qui semble être une petite construction attire votre attention et vous décidez de vous y rendre en traversant la vaste étendue rocheuse qui constitue ce côté de l'île. Rendez-vous au [129](#).

---

#### 415

Une véritable armée est en train de se préparer à la bataille. Des hippocampes géants et des dauphins harnachés et revêtus de solides armures en coquillages sont parqués dans des cages. Des soldats humanoïdes lourdement armés sont rassemblés, attendant visiblement l'ordre du départ. D'innombrables sirènes sont en train de charger des vivres sur le dos de grandes raies manta. On vous fait alors gravir les marches du palais sous la menace de plusieurs tridents. Vos lents mouvements dus à ces eaux profondes semblent quelque peu énerver vos ravisseurs qui sont impatients de vous faire entrer à l'intérieur du bâtiment. Vous êtes alors conduit dans un grand couloir éclairé par d'étranges lumières bleutées qui pourraient bien être le résultat de la combustion d'un gaz inflammable pulvérisé au bout de petits tuyaux métalliques alignés le long des murs. Enfin, vous débouchez dans une grande salle dont l'imposante porte d'entrée est gardée par deux humanoïdes à la stature particulièrement imposante. Au fond de la salle, sur un promontoire spacieux et richement décoré de coraux aux couleurs vives et de coquillages aux formes multiples, une très belle femme à la peau bleutée est assise sur un grand trône en pierre sculptée. Ses cheveux rouge vif sont coiffés d'une imposante couronne bardée de décorations et de tissus précieux tombant sur un long manteau de fine étoffe. Elle semble être en grande discussion avec des généraux et autres conseillers - probablement au sujet de la bataille qui semble se préparer. A votre approche, elle se lève et se met à vous observer longuement. Rendez-vous au [107](#).

---

## 416

L'Arbalète à Harpon que vous venez d'acheter est comparable aux arbalètes utilisées sur le Vieux Continent à ceci près qu'elle possède un cordage épais fait d'algues tressées et qu'elle envoie des Harpons métalliques plus lourds que des carreaux classiques. Cette arme vous permettra de toucher vos adversaires à distance. Pour ce faire, vous devrez lancer deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, vous aurez alors réussi à toucher votre adversaire. S'il est supérieur, le Harpon manquera sa cible. Retournez maintenant au [367](#) pour effectuer un nouvel achat ou pour quitter la boutique.

---

## 417

Vous avancez prudemment dans le tunnel quand vous voyez soudain devant vous une étrange créature qui semble errer dans le tunnel. Elle ressemble à un énorme poisson à l'aspect épineux mais elle dispose de bras et d'une tête féminine. Lorsqu'elle vous aperçoit, ses inquiétants piquants se hérissent et elle fonce sur vous. L'affrontement est inévitable. Si vous souhaitez combattre cette créature avec une arme, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une des Formules suivantes.

LOI	PIQ	ZAP	POI	AMI	JIG
<a href="#">342</a>	<a href="#">271</a>	<a href="#">431</a>	<a href="#">247</a>	<a href="#">029</a>	<a href="#">134</a>

---

## 418

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Soudain, un énorme craquement venant de derrière vous surprend. A peine avez-vous le temps de vous retourner que vous êtes violemment percuté par un énorme morceau de bois qui vous envoie par dessus bord. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et votre chute se termine par un lourd impact sur une grosse planche flottant à la surface de l'eau. Le choc vous assomme sur le coup. Rendez-vous au [103](#).

---

## 419

Complètement stoppé par cette porte à combinaison et inquiet de voir surgir d'un instant à l'autre des dizaines de créatures dans la grotte où vous vous trouvez, vous implorez Libra de venir à votre secours. Par chance, la déesse est à l'écoute de ses fidèles, même au plus profond des océans. Vous entendez alors un déclic sourd provenant de la porte se déclencher. Elle s'entrebâille légèrement et vous finissez de l'ouvrir avec hâte. Derrière, vous découvrez une toute petite caverne éclairée par plusieurs torches à gaz. Sur le sol rocheux exempt de toute flore aquatique repose un grand coquillage ouvert dans lequel est posé un magnifique pendentif de cristal. A la lumière des torches, il scintille d'une pâle lueur bleutée. Son fermoir est à l'effigie d'un Dragon de Mer. Vous tendez alors la main pour le saisir mais, à peine l'avez-vous effleuré que le coquillage se referme violemment. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous parvenez cependant à récupérer le bijou, au prix d'une brève lutte contre le mollusque et d'une belle douleur dans les doigts. Rappelez-vous que vous ne pourrez désormais plus faire appel à Libra jusqu'à la fin de votre aventure. Rendez-vous au [078](#).

---

## 420

Le Pendentif de Cristal que vous avez réussi à subtiliser dans le repère de Coralia est l'arme qu'il vous faut pour neutraliser le Dragon et donner leur chance aux combattants d'Azuria. Vous enfiler le Pendentif de Cristal autour de votre cou et vous répétez mentalement les paroles inscrites sur le parchemin à l'adresse de Narkuul. Celui-ci lève instantanément son énorme et monstrueuse tête vers vous et l'incline légèrement en signe d'obéissance. Au moment même où la bataille commence, vous lui ordonnez alors d'attaquer l'armée des Skraatzs et d'aider les forces Azuréennes par tous les moyens en sa possession. Le Dragon s'élance alors et ravage la première ligne Skraatz à coup de griffes et de gueule. Les corps des reptiles sont projetés de toutes parts, déchiquetés et lacérés sous les

coups puissants du monstre. En quelques minutes, le rempart naturel formé par la barrière rocheuse n'est plus qu'un obstacle insignifiant que les troupes Azuréennes ont tôt fait de franchir. Le front se décale alors dans la plaine où Hervik tente d'organiser ses forces manifestement ébahies et surprises par l'attitude du Dragon. Un corps à corps sanglant débute alors entre les soldats des deux camps. Le son des cimenterres et des tridents frappant les armures et les boucliers des combattants résonne dans les eaux qui se troublent peu à peu par le sang des guerriers dont l'engagement est violent et sans pitié. Narkuul continue pour sa part de décimer les troupes Skraatzs, les quelques traîtres Humanoïdes et les monstrueuses créatures qui se retrouvent isolés. Aidée par le Dragon, l'armée d'Azuria prend rapidement l'ascendant sur l'ennemi. Vous voyez alors Hervik se reculer pas à pas en direction des cavernes du repère de Coralia afin d'échapper aux combats. L'occasion est trop belle et vous sautez prestement de la corniche pour vous retrouver devant lui. Surpris par votre arrivée impromptue, il a un mouvement de recul et dégaine son cimenterre. "Toi homme de la surface, tu as eu tort de te mêler de nos affaires. Je vais te le faire regretter amèrement!" Si vous souhaitez l'affronter l'arme à la main, rendez-vous au [502](#). Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une des Formules suivantes.

FIX	ROC	FOR	HOU	SIX	FEU
<a href="#">283</a>	<a href="#">026</a>	<a href="#">164</a>	<a href="#">378</a>	<a href="#">297</a>	<a href="#">410</a>

---

#### 421

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Joyau Solaire? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez utiliser ce sortilège et il vous faut impérativement retourner au [188](#) pour faire un nouveau choix. Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et une lumière intense émane aussitôt du Joyau. Cette habile utilisation de la magie va vous permettre d'y voir très clairement dans la grotte. Rendez-vous au [206](#).

---

#### 422

Arrivé à quelques dizaines de mètres des récifs, vous distinguez nettement l'individu immobile sur les rochers. A votre grande surprise, il ne s'agit pas d'un humain mais d'une superbe sirène aux cheveux bleu azur. Vous avez beaucoup entendu parler de ces êtres aquatiques légendaires mais c'est la toute première fois que vous en voyez un de vos propres yeux. Vous accostez le récif et vous amarrez votre canot à une partie saillante. Vous débarquez alors et vous approchez de la femme-poisson, vous tenant prêt à toute éventualité. Elle a l'air mal en point. Sa peau bleutée a été blessée de nombreuses fois et un sang rouge vif suinte de ses plaies. Ses yeux d'un bleu intense vous regardent avec détresse. Constatant que vous ne risquez rien, vous vous baissez et vous la prenez contre votre épaule en lui demandant ce qu'elle fait là. "... Narkuul... Dragon de Mer... Attaquée... Aidez-moi...", vous répond-t-elle d'une voix hésitante visiblement à bout de force." Vous lui demandez alors comment vous pouvez l'aider. "... Ramener chez moi... Vous en supplie...", ajoute-t-elle en soupirant." Elle perd alors connaissance et vous l'étendez sur le sol. Vous allez chercher des vivres dans le canot et vous tentez de la réveiller en lui portant une gourde d'eau douce à la bouche. Elle finit par rouvrir les yeux et regarde la nourriture que vous lui proposez. Elle finit par vous montrer quelques fruits que vous vous empressez de lui donner. Vous l'aidez à manger un peu et vous la laissez alors se rallonger sur le sol afin qu'elle se repose. Rendez-vous au [350](#).

---

#### 423

Possédez-vous une bourse contenant un peu d'argent? Si tel est le cas, rendez-vous [041](#). Sinon, rendez-vous au [269](#).

---

#### 424

Vous dites à l'Humanoïde que vous désirez jouer contre Coralia. Apparemment ravi de cette réponse, il vous invite à vous approcher du promontoire rocheux. "Bonjour, dit Coralia un grand sourire aux lèvres. Vous souhaitez me défier au jeu? Et bien j'en suis ravie. Une bonne partie de dés me fera le

plus grand bien avant la grande victoire qui s'annonce. Montez donc me rejoindre." Vous nagez alors jusqu'à ses côtés et vous inclinez légèrement la tête en signe de respect afin de ne pas éveiller ses soupçons. Toutes les créatures de la grotte se tournent alors vers vous, visiblement intéressées par cette partie qui s'annonce. Elle vous demande alors: "A quel jeu préférez-vous jouer? Le Jeu du Un, le Jeu du Sept, ou le Jeu du Six Un?" Si vous choisissez le Jeu du Un, rendez-vous au [191](#). Si vous préférez le Jeu du Sept, rendez-vous au [086](#). Si vous êtes plutôt partant pour une partie de Jeu de Six Un, rendez-vous au [473](#). Enfin, si vous ne connaissez aucun de ces jeux, il ne vous reste plus qu'à attaquer Coralia sur le champ (rendez-vous au [113](#)).

---

#### 425

Vous remarquez sur votre droite un autre groupe d'une dizaine de Skraatzs former une colonne et prendre la direction de l'est. Sachant pertinemment que votre situation actuelle est des plus exposée et que vous n'aurez probablement pas d'autre chance de retourner dans la tanière du Dragon de Mer, vous décidez de suivre ces créatures sans vous faire remarquer. Qui sait, leur destination sera peut-être intéressante à découvrir. En tout cas, elle le sera certainement plus que le lieu où vous vous trouvez en ce moment. Vous sortez donc de votre cachette et vous effectuez un large détour par le sud en prenant soin de rester à couvert. Une fois suffisamment éloigné de la grotte et hors de vue des créatures qui y montent la garde, vous emboîtez le pas de la colonne de créatures en restant à distance respectable pour ne pas qu'elles remarquent votre filature. Rendez-vous au [181](#).

---

#### 426

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [300](#) pour faire un nouveau choix.

---

#### 427

Vous pointez alors votre index vers un des pirates choisi au hasard parmi les tous ceux qui vous entourent. D'abord étonné par votre réaction, l'homme empoigne aussitôt son épée et s'avance vers vous, bien décidé à vous faire taire à jamais. "Je vais te tuer espèce de menteur, crie-t-il avec colère." "Arrêtez!" crie le capitaine sur un ton autoritaire." Elle fait alors signe à ses hommes qui vous empoignent - vous et le pirate que vous avez injustement dénoncé - et vous traînent vers le milieu du pont principal. "Nous réglerons ça plus tard, dit-elle alors qu'on vous éloignent." On ouvre alors une grille dans le plancher du pont et on vous jette tous deux à fond de cale. En bas, d'autres hommes vous remettent debout, vous séparent, et vous conduisent pour votre part vers la poupe, dans un coin sombre et humide. Vous êtes alors solidement enchaîné à la structure du navire et on vous laisse ainsi méditer sur votre sort. Rendez-vous au [159](#).

---

#### 428

Si vous désirez tenter l'approche en comptant sur votre seule chance, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez vous en remettre à la magie, choisissez une de ces Formules:

VIN	HOU	VEN	INV	NEV	SAX
<a href="#">337</a>	<a href="#">463</a>	<a href="#">066</a>	<a href="#">120</a>	<a href="#">369</a>	<a href="#">468</a>

---

#### 429

Vous ressortez de la salle de garde et, après avoir passé le petit tunnel, vous vous retrouvez à nouveau dans la grotte d'entrée. Vous tournez alors à droite et vous passez la porte restée ouverte. Rendez-vous au [313](#).

---

Vous parvenez à atteindre la porte métallique qui s'ouvre sans difficulté. Par chance, un léger courant a entraîné le nuage d'Encore Noire dans votre direction et a masqué votre fuite. Vous la franchissez et vous la refermez et verrouillez aussitôt derrière vous. Vous vous trouvez dans un tunnel tortueux dans lequel vous avancez à toute vitesse. Au bout de quelques mètres, le tunnel aboutit à une nouvelle porte métallique. Vous savez pertinemment que la confusion régnant dans la grande grotte n'est que temporaire et vous ne disposez donc que de peu de répit. Vous tournez la poignée de la porte qui s'ouvre sans difficulté et vous la franchissez en prenant soin de la refermer et de la verrouiller derrière vous. Rendez-vous au [258](#).

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair jaillit aussitôt de votre index en direction de la créature. Elle reçoit une forte décharge et accuse le coup. Mais votre immersion totale vous fait également souffrir de la décharge électrique et vous perdez 3 points d'ENDURANCE supplémentaires. La créature reprend rapidement ses esprits et revient à la charge. Il ne vous reste désormais plus d'autre choix que celui de la combattre l'arme à la main. Cette étrange créature est une Femme-Rascasse. Si ses mains sont désarmées, elle dispose cependant de nombreuses épines venimeuses. A chaque assaut remporté par la créature, elle ne vous ôtera qu'un unique point d'ENDURANCE (aucun si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Chanceux, et deux si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Malchanceux); mais vous devrez de plus lancer deux dés. Si le score obtenu est supérieur à votre total d'HABILETE, rendez-vous immédiatement au [359](#). S'il est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, continuez le combat.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>FEMME-RASCASSE</b>	7	3

Si vous parvenez à vaincre cette dangereuse créature, rendez-vous au [477](#).

Vous vous engagez dans le tunnel. Après avoir parcouru quelques mètres, vous voyez soudain surgir du fond une dizaine de Skraatzs précédés de deux créatures monstrueuses. L'une d'elle ressemble à une énorme rascasse avec une tête de femme ; alors que l'autre est flasque, difforme et caractérisée par de nombreux yeux et bouches qui apparaissent et disparaissent aléatoirement. Vous comprenez alors qu'il serait suicidaire d'affronter tous ces adversaires et vous tournez les talons pour prendre la fuite. Mais vous constatez alors que d'autres Skraatzs viennent d'arriver dans le tunnel depuis le passage secret que vous venez d'emprunter. Vous êtes pris au piège. Les Skraatzs vous empoignent fermement et vous conduisent au fond du tunnel au bout duquel se trouve une porte métallique. Vous vous retrouvez alors à nouveau dans la grande grotte où se trouve Coralia et vous êtes amené sans ménagement devant elle. Alors que les Skraatzs vous ôtent votre capuche afin de découvrir votre visage, elle s'adresse à vous d'un ton colérique. "Ne seriez-vous pas cet homme de la surface dont on m'a parlé? Alors comme ça vous venez pour me détruire ainsi que mon Dragon Narkuul, ma plus belle réussite? Et bien je crois que votre stupide mission est un véritable échec." Sur ces mots, elle fait signe aux Skraatzs qui vous tiennent en respect de vous conduire vers l'énorme bulle d'air se trouvant au centre de la grotte. Vous êtes alors envoyé vers elle et vous traversez sa paroi aussi molle que magique. Dès votre entrée dans la bulle, vous crachez avec douleur toute l'eau de mer qui était contenue dans vos poumons et vous reprenez peu à peu une respiration normale. Mais vous constatez rapidement que vous êtes confiné dans une enceinte où la qualité de l'air est fortement dégradée par une importante teneur en gaz carbonique, probablement rejeté par la respiration des prisonniers qui vous ont précédé et en particulier par celle de la sirène qui est étendue en moment même dans votre prison commune. Cherchant désespérément à sortir de cette bulle, vous ne trouvez aucun moyen d'en percer la paroi. Autour de vous, les nombreuses créatures présentes dans la grotte vous regardent vous débattre en plaisantant. Lorsque vos forces commencent à vous abandonner, vous apercevez Hervik qui pénètre dans la grotte et qui vient se joindre à Coralia pour assister à votre lente agonie. Les minutes qui suivent vous semblent éternelles et vous avez le temps de revoir le film de votre courte

vie dans votre esprit. Épuisé et le souffle court, vous finissez par vous évanouir pour ne plus jamais vous réveiller. Votre aventure se termine ici.

---

### 433

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez employer cette Formule car elle nécessite l'utilisation d'un Masque Noir que vous ne possédez pas. Vous voyez alors les gardes Azuréens vous repousser sans ménagement vers la place. Il ne vous reste maintenant plus qu'à faire un nouveau choix.

Rattraper Hervik afin de lui demander de vous en dire plus sur vos ennemis (rendez-vous au [101](#))? Aller parler aux soldats qui sont rassemblés sur la grande place où vous vous trouvez (rendez-vous au [474](#))?

Aller parler aux sirènes qui sont en train de préparer les vivres nécessaires à la bataille (rendez-vous au [328](#))?

Aller parcourir la cité d'Azuria afin d'y glaner quelques objets ou informations (rendez-vous au [395](#))?

Partir immédiatement vers le poste avancé situé près de l'abysse noir (rendez-vous au [094](#))?

Vous éloigner discrètement afin de quitter la cité et de retourner à la surface (rendez-vous au [299](#))?

---

### 434

Vous allumez la torche qui s'embrase à la première étincelle d'une intense lueur bleutée. Ce fantastique objet Azuréen vous permet maintenant d'y voir suffisamment dans ce lieu sombre et sans vie. Afin de conserver vos deux mains libres, vous enflez la torche dans le haut de votre Sac à Dos et vous commencez à descendre dans la tanière de Narkuul. Rendez-vous au [206](#).

---

### 435

Vous êtes soudain surpris par ce qui semble être des voix humaines. De là où vous vous trouvez, il est difficile d'en situer l'origine car des échos multiples provoqués par les rochers perturbent votre sens auditif. Vous sortez alors de votre abri et vous commencez à vous avancer sur les rochers en espérant découvrir d'où peuvent bien provenir ces voix. Au bout de quelques minutes, vous arrivez à les localiser avec plus de précision. Leur origine semble se situer sur la côte sud-ouest de l'île, au niveau de la lisière de la forêt. Vous courez donc dans cette direction et, arrivé en bordure de la masse rocheuse, vous descendez la paroi en faisant aussi attention que possible mais en allant également bon train afin de ne pas manquer votre rendez-vous avec d'éventuels hommes qui pourraient vous apporter leur aide. Arrivé en bas, vous longez les rochers sur quelques dizaines de mètres et vous arrivez enfin à vous approcher suffisamment pour distinguer ceux qui sont à l'origine des voix que vous entendez. Par prudence, vous vous allongez à couvert et vous observez attentivement ce qui se passe. Rendez-vous au [100](#).

---

### 436

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main pour disparaître immédiatement. Le choix d'utiliser ce sortilège en immersion totale n'est pas vraiment digne d'un Sorcier averti. Rendez-vous au [188](#) pour faire un nouveau choix.

---

### 437

Vous tournez les talons et reprenez le tunnel en sens inverse pour finalement revenir dans la grotte où se trouvent de nombreux ouvrages. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [075](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [311](#).

---

**438**

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et les mouvements des Skraatzs deviennent subitement très lents. Vous vous jetez alors sur eux. L'effet de surprise vous permet de blesser l'un d'eux avant que le combat ne commence réellement. Le sortilège que vous venez de lancer vous permettra de déduire trois points à la *Force d'Attaque* de vos deux adversaires que vous affronterez simultanément durant tout le combat.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>SKRAATZ 1</b>	6	4
<b>SKRAATZ 2</b>	5	7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [225](#).

---

**439**

Le spectacle qui s'offre à vos yeux est effrayant. Vous vous trouvez au fond de la tanière de Narkuul. Il s'agit d'une vaste grotte sous-marine où les eaux sont troublées et nauséabondes. Le sol rocheux est jonché de squelettes et de cadavres en décomposition. Paradoxalement, aucun poisson ou crustacé n'est visible en ce lieu alors qu'il y aurait là de quoi leur assurer un festin quotidien pendant de nombreuses années. Cette absence totale de vie est de toute évidence liée à la présence du Dragon qui, par chance, est pour l'instant absent de sa tanière. Vous profitez donc de ce moment de calme relatif pour explorer la grotte de fond en comble. Parmi les cadavres les plus récents, vous reconnaissez avec horreur des visages qui ont accompagné votre voyage à bord du Bourbaki. Parmi eux, le corps du brave Capitaine Sharpah est encore reconnaissable, bien qu'atrocément mutilé. Ces visions vous donnent la nausée mais vous rassemblez tout votre courage afin de poursuivre votre exploration de ce lieu sinistre. Si vous souhaitez fouiller les cadavres, rendez-vous au [147](#). Si vous préférez vous contenter de fouiller la grotte par respect pour vos compagnons de route et pour toutes ces victimes du monstrueux Dragon de Mer, rendez-vous au [385](#).

---

**440**

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous voyez alors les Skraatzs perdre complètement la tête et s'attaquer entre eux autant que contre vous. L'utilisation de ce sortilège a pour effet de vous éviter un certain nombre de coups. Combattez les Skraatzs simultanément mais à chaque assaut, lancez un dé pour chacun de vos adversaires. Si vous obtenez un score supérieur ou égal à 4, le Skraatz ne vous frappe pas. De plus, grâce à l'anneau de la reine Hélénia, vous pouvez combattre les quatre créatures simultanément en utilisant les règles habituelles.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>SKRAATZ 1</b>	6	7
<b>SKRAATZ 2</b>	6	5
<b>SKRAATZ 3</b>	5	7
<b>SKRAATZ 4</b>	6	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [165](#).

---

**441**

Vous vous engagez dans le tunnel où l'obscurité est totale. Votre progression est très difficile car vous

n'avez pas le moindre repère visuel. Vous vous cognez lourdement contre la roche à de nombreuses reprises. Lancez un dé. Le score obtenu correspond au nombre de points que vous devez déduire de votre total d'ENDURANCE à la suite de ces coups répétés. La longueur du tunnel est impressionnante. Vous marchez ainsi sur une distance difficile à évaluer mais qui doit correspondre à plusieurs lieues. Après une progression lente et douloureuse dans le noir complet, vous finissez enfin par rencontrer devant vous un panneau métallique semblable à la porte qui vous a permis de pénétrer dans ce tunnel. Tâtonnant le panneau, vous parvenez à déceler un mécanisme d'ouverture que vous actionnez sans tarder. Vous constatez avec bonheur qu'il se déclenche sans opposer de résistance. Vous ouvrez alors lentement la porte et une lumière bienfaitrice éblouit vos yeux dont les pupilles sont dilatées à l'extrême. Rendez-vous au [167](#).

---

#### 442

Vous continuez votre chemin, recherchant l'origine du bruit que vous avez entendu avant votre rencontre avec le Babélien. Vous repassez au niveau de la porte par laquelle vous êtes entré ici en suivant le long tunnel que vous avez découvert dans la tanière du Dragon. Soudain, vous apercevez un peu plus loin un Humanoïde en soutane verte qui marche dans votre direction. Dès qu'il vous aperçoit, il dégaine un cimeterre et se jette sur vous. Si vous souhaitez le combattre l'arme à la main, rendez-vous au [130](#). Si vous préférez vous en remettre à la magie, choisissez une des Formules suivantes.

BOU	MOU	FIX	FEU	MEU	VER
<a href="#">238</a>	<a href="#">457</a>	<a href="#">056</a>	<a href="#">141</a>	<a href="#">331</a>	<a href="#">259</a>

---

#### 443

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous constatez alors que les mouvements de vos adversaires deviennent plus lents. L'utilisation de ce sortilège implique une pénalité de trois points que vous appliquerez à la *Force d'Attaque* de chacune des deux créatures. De plus, grâce à l'anneau de la reine Héléna, vous pouvez combattre les deux Skraatzs simultanément en utilisant les règles habituelles.

	HABILETE	ENDURANCE
SKRAATZ 1	6	7
SKRAATZ 2	6	5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [165](#).

---

#### 444

La gravure de la porte ressemble énormément à celle du temple que vous avez découvert sur l'île où vous avez échoué à la suite du naufrage du Bourbaki. Vous prenez la Grosse Perle Rouge que vous avez trouvée dans la petite grotte située sous les ruines et vous la présentez devant l'orifice de la porte. Sa taille correspond parfaitement et vous l'insérez donc dans le panneau métallique. Aussitôt, un dé clic sourd retentit et la porte s'entrouvre légèrement. En la poussant, vous constatez qu'elle donne sur un très long tunnel taillé dans le sol sous-marin. Si vous souhaitez pénétrer dans le sombre boyau, rendez-vous au [268](#). Si vous préférez poursuivre votre descente de la grotte, rendez-vous au [070](#).

---

#### 445

Vous regardez la femme droit dans les yeux et vous ne répondez rien. "Ton attitude t'accable étranger, déclare-t-elle sur un ton grave. Si tu gardes le silence c'est que tu as de bonnes raisons pour le faire et ta mission, quelle qu'elle soit, vaut plus à tes yeux que ta propre vie. Je te dois donc un certain respect

pour ton courage, mais sache que tu as signé là ton arrêt de mort." Sur ces mots, elle fait un signe à ses hommes et vous ressentez aussitôt une lame effilée vous trancher la gorge. Votre vision se trouble et vous tombez lourdement sur le plancher, les lèvres plongées dans votre propre sang. Votre aventure se termine ici.

---

**446**

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez aux Skraatzs de faire demi-tour et de vous laisser tranquille. Malheureusement, ces créatures possèdent une intelligence tout à fait comparable à celle des humains et ce sortilège reste donc sans effet sur eux. Vous n'avez donc plus d'autre choix que celui de combattre les Skraatzs l'arme à la main. Rendez-vous au [511](#).

---

**447**

Vous reprenez contact du bout des doigts avec une paroi rocheuse et vous cherchez un indice vous permettant de retrouver la direction de la sortie. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [510](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [047](#).

---

**448**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, retournez au [147](#) pour faire un nouveau choix. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [099](#).

---

**449**

Le corps du traître Hervik gît maintenant à vos pieds. Vous vous retournez alors et vous constatez que l'armée Azurée vient de remporter une victoire éclatante. Aucun prisonnier n'est fait et les quelques survivants des troupes rebelles sont exterminés un à un sans la moindre pitié. Déjà, des soldats partent à la recherche des fuyards. Toujours sous votre contrôle, Narkuul se tient quant à lui à vos côtés, n'ayant plus personne à exterminer. Vous vous approchez alors de lui et vous voyez un gros cristal attaché à une ses pattes. Il s'agit de toute évidence du cristal qui, par le biais d'une forme de magie condamnée par l'éthique Azurée mais néanmoins pratiquée par Coralia, lui a permis de ressusciter Narkuul et de lui donner son pouvoir. Ce monstrueux Dragon a été un allié redoutable dans cette bataille mais il est maintenant temps de le neutraliser définitivement car il serait trop dangereux de le laisser en vie. Vous tranchez donc le lien retenant le cristal et vous l'éloignez de Narkuul. Ce dernier s'effondre peu après et vous voyez son immense corps se décomposer sous vos yeux et ceux de tous les combattants Azuréens. Quelques minutes plus tard, le Dragon de Mer n'est plus qu'un mauvais souvenir et seules ses traces de pattes restent encore visibles sur le fond sous-marin ; vestiges d'une créature qui n'aurait jamais dû revenir du monde des morts. Rendez-vous au [514](#).

---

**450**

Vous attaquez l'Humanoïde qui cachait sous sa soutane un cimeterre prêt à être dégainé.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>HUMANOÏDE</b>	6	8

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [407](#).

## 451

Vous vous mettez en garde derrière le bastingage, attendant le passage du Dragon qui a une nouvelle fois plongé pour attaquer sur un autre flanc. Soudain, un énorme craquement venant de derrière vous surprend. A peine avez-vous le temps de vous retourner que vous êtes violemment percuté par un énorme morceau de bois qui vous envoie par dessus bord. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et votre chute se termine par un lourd impact sur une grosse planche flottant à la surface de l'eau. Le choc vous assomme sur le coup. Rendez-vous au [103](#).

---

## 452

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [300](#) pour faire un nouveau choix.

---

## 453

L'anneau de Perles Fines que vous proposez a une valeur de cinq Perles moins une de commission. Son échange vous rapporte donc quatre Perles. Faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*, puis retournez au [177](#) pour faire un nouvel échange ou pour quitter la salle.

---

## 454

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Soudain, un énorme craquement venant de derrière vous surprend. A peine avez-vous le temps de vous retourner que vous êtes violemment percuté par un énorme morceau de bois qui vous envoie par dessus bord. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et votre chute se termine par un lourd impact sur une grosse planche flottant à la surface de l'eau. Le choc vous assomme sur le coup. Rendez-vous au [103](#).

---

## 455

"Je crois que ceci pourra nous aider tous deux, dit-elle en cassant son bijou. C'est du Corail Bleu, et je sais qu'il permet aux humains de respirer sous l'eau s'il est placé dans leurs narines et qu'une Formule Magique est prononcée. Je connais cette Formule et je puis vous en faire profiter. Etes-vous d'accord?" La voix de la sirène a pris une telle intonation que vous ne parvenez plus à maîtriser vos pensées et vos paroles. Le pouvoir légendaire de cette créature est sans doute à l'oeuvre en ce moment, mais elle en use de toute évidence afin de se sauver elle et non pour vous perdre. Guidé par une magie qui vous dépasse, vous acceptez sa proposition sans hésiter. Elle vous insère délicatement deux morceaux de son bijou dans les narines et prononce une Formule Magique. Vous ressentez alors une étrange sensation; comme si votre corps avait changé. "Maintenant vous pouvez respirer comme moi dans l'eau, dit-elle. Aidez-moi à rentrer chez moi." Vous prenez la jeune sirène dans vos bras et vous vous enfoncez progressivement dans l'immense océan. Rendez-vous au [277](#).

---

## 456

Vous poursuivez votre progression à tâtons en suivant une paroi rocheuse. La grotte semble désormais se poursuivre selon un plan horizontal. Peu à peu, vous ressentez un changement radical dans la qualité de l'eau. Elle devient réellement malsaine et vous donne la nausée. Vous éprouvez de sérieuses difficultés respiratoires et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Toujours plongé dans un noir profond, vous commencez à paniquer. Cette ambiance lugubre devient vraiment insupportable. Soudain, votre pied butte contre un objet mou. Vous vous arrêtez et vous vous baissez lentement afin de tâter le sol. Votre sang ne fait qu'un tour quand vous comprenez que vous êtes devant un cadavre en décomposition. Enjambant le malheureux de manière hasardeuse, vous trébuchez juste après sur un autre corps. Il ne vous faut pas longtemps pour comprendre que vous êtes au beau milieu d'une

immense étendue de cadavres. Il s'agit vraisemblablement du garde-manger de Narkuul et cette découverte macabre signifie que vous êtes parvenu au fond de sa tanière. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [136](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [047](#).

---

**457**

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et le cimenterre de l'Humanoïde devient aussitôt incontrôlable. Il le laisse échapper à plusieurs reprises et ne parvient pas à le maîtriser. Il finit par se jeter sur vous à mains nues. L'utilisation de ce sortilège vous permet désormais de vous battre face à un adversaire lourdement handicapé. De plus, le fait qu'il ne possède pas d'arme va diviser par deux le nombre de points d'ENDURANCE que vous devrez ôter de votre total à chaque assaut qu'il remportera. Par ailleurs, si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Chanceux, vous ne perdrez dans ce cas aucun point d'ENDURANCE. Si par contre vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Malchanceux, vous devrez ôter deux points à votre total d'ENDURANCE.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>HUMANOÏDE</b>	3	6

Si vous parvenez à vaincre l'Humanoïde, rendez-vous au [254](#).

---

**458**

Vous vous mettez à l'abri d'un rocher et vous ouvrez votre Poche d'Encre Noire. Un nuage sombre et épais se forme aussitôt autour de vous et stagne sous le rocher, cachant votre présence. Vous prenez soin de rester parfaitement immobile afin de ne pas disperser votre couverture. Quelques secondes plus tard, les Skraatzs arrivent à votre hauteur. Ils regardent brièvement sous les rochers et continuent leur poursuite. Vous voilà momentanément tiré d'affaire. Vous attendez quelques minutes afin d'être certain que les Skraatzs soient suffisamment éloigné, et vous retournez aux abords de la plaine. L'Humanoïde est toujours là, étendu sur les rochers. Vous empoignez son corps et vous le traînez jusqu'à une cachette sûre. Vous lui ôtez alors sa soutane verte. A la vue de sa peau bleutée, vous comprenez qu'il s'agit d'un Azuréen qui a probablement rejoint le camp de l'ennemi. Vous enfiler son vêtement et vous en abaissez la capuche sur votre visage. Ainsi déguisé, personne ne fera attention à vous. Rendez-vous au [004](#).

---

**459**

Vous perdez 5 point d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Cependant, il semble qu'un sortilège inhibe toute magie autour de Coralia. Vous voyant vous concentrer, elle se redresse immédiatement de son trône et vous vous trouvez immédiatement empoigné par de nombreux Skraatzs qui ont assisté à toute la scène. Rendez-vous au [281](#).

---

**460**

Votre sommeil est profond et réparateur. Il vous permet de gagner 3 points d'ENDURANCE. Vous vous réveillez au petit matin avec le sentiment d'avoir recouvré la plupart de vos forces. Si vous le désirez, vous pouvez prendre un repas matinal. Le vent est tombé et l'atmosphère est maintenant tranquille. Seuls des chants d'oiseaux provenant de la forêt parviennent à vos oreilles et troublent le calme qui règne au niveau du vieux temple. Rendez-vous au [435](#).

---

**461**

La Poche d'Encre Noire que vous venez d'acheter est une arme défensive particulièrement efficace dans les endroits exigus comme les grottes sous-marines. Ce produit est réalisé selon un procédé

Azuréen à partir de sécrétions de calmars géants. Lorsque que vous lancerez la poche à vos pieds, un épais liquide noir se répandra immédiatement devant vous et vous permettra de prendre la fuite sans être vu. Retournez maintenant au [367](#) pour effectuer un nouvel achat ou pour quitter la boutique.

---

#### 462

Les Skraatzs sont au moins une vingtaine. Hervik leur ordonne de se poster aux abords de l'entrée de la grotte afin de la surveiller. Ce petit manège ne dure que quelques minutes et peu après, Hervik se retire du groupe et pénètre seul dans la grotte. Vous attendez un long moment que de nouveaux événements se produisent, mais vous ne voyez pas ressortir le batracien humanoïde et tous les Skraatzs restent désespérément fidèles à leur poste de garde. Sortir de votre cachette pour retourner dans la tanière du Dragon serait un véritable suicide car il vous serait impossible de ne pas être aperçu par les Skraatzs. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [425](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [250](#).

---

#### 463

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Cette Formule nécessite un Masque Noir que vous ne possédez pas. Rendez-vous au [428](#) pour faire un nouveau choix.

---

#### 464

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas et vous n'avez plus d'autre choix que celui de combattre les Skraatzs l'arme à la main. Rendez-vous au [511](#).

---

#### 465

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez au Pirate de vous détacher l'autre main. "Pour qui me prends-tu? vous répond-t-il aussitôt. Vous vous rappelez alors que ce sortilège ne fonctionne que sur les êtres dénués d'intelligence, et pas sur le commun des humains. La seule solution qui s'offre désormais à vous est d'affronter le Pirate à main nue et partiellement enchaîné. Rendez-vous au [472](#).

---

#### 466

Vous vous rappelez l'effet douloureux que semblaient avoir les Algues Jaunâtres sur le Skraatz qui avait été capturé par les Azuréens. Vous en prenez un fagot et vous le dispersez en direction de vos adversaires. Tous quatre ont aussitôt un mouvement de recul et leur regard reptilien prend une expression de crainte lorsqu'ils aperçoivent les plantes flotter dans leur direction. Lorsqu'elles les touchent, ils ressentent visiblement d'intenses douleurs et se mettent à faire des gestes de bras énergiques afin d'écartier les plantes de leur chemin. Ils restent cependant dangereux mais cet habile usage de la flore sous-marine vous permet d'avoir un énorme avantage sur eux. Grâce à l'anneau de la reine Hélénia, vous pouvez combattre les quatre Skraatzs simultanément en utilisant les règles habituelles. De plus, la présence des Algues Jaunâtre dans le périmètre de la rixe implique une pénalité de deux points que vous appliquerez à la *Force d'Attaque* de chacune des quatre créatures.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>SKRAATZ 1</b>	6	7
<b>SKRAATZ 2</b>	6	5
<b>SKRAATZ 3</b>	5	7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [165](#).

---

**467**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez immédiatement au [105](#) pour faire un nouveau choix.

---

**468**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [428](#) pour faire un nouveau choix.

---

**469**

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez aux Skraatzs de vous laisser tranquille. Malheureusement, il semble de ces viles créatures soient douées d'une intelligence comparable à celle des humains et votre sortilège reste sans effet. Il ne vous reste plus qu'à les combattre en vous rendant au [388](#). Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [058](#).

---

**470**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au [046](#) pour combattre l'Araignée Géante à l'épée.

---

**471**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Anneau de Métal Vert? Si ce n'est pas le cas, vous n'avez plus le temps de choisir un autre sortilège et vous êtes contraint de fuir en vous rendant au plus vite au [068](#). Si vous possédez cet objet, vous prononcez la Formule et vous vous mettez alors à vous déplacer par apparitions et disparitions successives à une vitesse folle. Les Skraatzs perdent rapidement du terrain mais s'entêtent néanmoins à vous poursuivre. Venant un instant les narguer en apparaissant à quelques mètres d'eux, vous les éloignez ensuite de la plaine avant de les semer pour de bon. Lorsque les effets de votre sortilège se dissipent, vous attendez quelques minutes afin d'être certain que les Skraatzs soient suffisamment éloigné, et vous retournez aux abords de la plaine. L'Humanoïde est toujours là, étendu sur les rochers. Vous empoignez son corps et vous le traînez jusqu'à une cachette sûre. Vous lui ôtez alors sa soutane verte. A la vue de sa peau bleutée, vous comprenez qu'il s'agit d'un Azuréen qui a probablement rejoint le camp de l'ennemi. Vous enfiler son vêtement et vous en abaissez la capuche sur votre visage. Ainsi déguisé, personne ne fera attention à vous. Rendez-vous au [004](#).

---

**472**

L'affrontement ne sera pas aisé car vous êtes lourdement handicapé par votre main prisonnière. Par chance, le Pirate n'a pas pris la précaution d'emporter son arme. Menez ce combat à mains nues de la façon suivante: déduisez 3 points de votre *Force d'Attaque* pour prendre en compte votre handicap; par ailleurs, une blessure coûtera à celui qui en sera victime un point d'ENDURANCE au lieu de deux (aucun ou deux selon si vous *Tentez votre Chance* dans le cas d'une attaque ou d'une défense).

Si vous remportez ce combat, vous ramassez la clé du Pirate et vous vous empresses de vous détacher. Rendez-vous au [128](#).

---

**473**

Vous sortez de vos affaires deux dés de corail bleu qu'il est de tradition d'utiliser à Azuria pour une partie de Jeu du Six Un. Vous vous rappelez alors les règles que vous a expliquées le vendeur de la cité. L'objectif est d'obtenir un six et un un. Pour ce faire, chaque joueur lance une première fois les deux dés. Il a ensuite la possibilité d'effectuer deux autres lancers de un ou de deux dés afin d'obtenir le résultat voulu. L'obtention du couple six et un permet de marquer un point. La partie se joue au meilleur total de points obtenu après sept tentatives. En cas d'égalité, une nouvelle série de sept tentatives doit être réalisée. Coralia sort à son tour deux dés de corail bleu qui étaient placés à côté de son trône. "L'enjeu de cette partie sera le même que d'habitude, vous dit-elle en reprenant une expression plus sérieuse. Si je gagne, je disposerai de votre personne qui me permettra à n'en pas douter de vous réincarner en un combattant valeureux et surpuissant. Si vous gagnez, vous serez alors libre de choisir un poste dans mon futur gouvernement qui sera bientôt aux commandes d'Azuria." N'ayant pas d'autre choix que d'accepter ses conditions, vous entamez alors la partie de Jeu du Six Un sous les regards passionnés de toutes les créatures de la grotte. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [092](#). Si Coralia remporte la partie, rendez-vous au [347](#).

---

**474**

Vous pensez que le meilleur moyen d'obtenir des informations fiables sur l'ennemi et sur le front est encore de vous renseigner auprès de ceux qui font la guerre: les soldats. Vous vous approchez donc d'un groupe d'Azuréens en armes et vous les abordez poliment. Que souhaitez-vous leur demander?  
Des renseignements sur la tanière de Narkuul (rendez-vous au [069](#))?  
Des renseignements sur Coralia (rendez-vous au [216](#))?  
Des renseignements sur le poste avancé et l'abysses noir (rendez-vous au [114](#))?

---

**475**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Vous n'avez plus le temps de lancer un nouveau sortilège. Rendez-vous immédiatement au [403](#) afin d'affronter vos adversaires l'arme à la main.

---

**476**

Vous laissez le jeune Azuréen à ses occupations et vous poursuivez votre exploration du quartier résidentiel. Peu d'humanoïdes croisent votre chemin. Au bout de quelques dizaines de mètres, la rue bifurque vers la droite. Vous êtes alors surpris par un dauphin qui vous passe devant sans vous prêter la moindre attention. Ce genre de rencontre doit être courant à Azuria, mais pour ce qui vous concerne, il s'agit encore de quelque chose d'étonnant. Quelques maisons plus loin, vous voyez un vieil humanoïde assis au bord d'un massif de coraux vert, perdu dans ses pensées. Si vous souhaitez aborder le vieillard, rendez-vous au [209](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [380](#).

---

**477**

Après cette rencontre inattendue, vous poursuivez votre chemin dans le tunnel. A bout de quelques mètres, il aboutit à une porte métallique. Vous entendez un grondement sourd provenant de l'autre bout du tunnel. Bien que déformé par les eaux, ce bruit semble se rapprocher de l'ouverture d'une

lourde porte. Si vous décidez d'ouvrir la porte qui vous fait face, rendez-vous au [400](#). Si vous préférez rebrousser chemin et suivre le tunnel dans l'autre direction afin de découvrir l'origine de cet étrange bruit, rendez-vous au [009](#).

---

**478**

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière magique invisible se forme aussitôt en le Serpent et vous. La créature tente de vous atteindre à plusieurs reprises mais en vain. Elle finit par abandonner, se met alors vous contourner, s'éloigne lentement, puis disparaît dans les broussailles. Rendez-vous au [377](#).

---

**479**

Vous entendez soudain un homme crier dans votre dos. "Là-bas! Le prisonnier s'échappe! Attrapez-le!" Vous vous retournez et vous voyez plusieurs dizaines de pirates armés jusqu'aux dents fondre sur vous. Vous tentez de vous défendre mais ils sont bien trop nombreux et vous vous retrouvez rapidement maîtrisé. La capitaine arrivée entre temps s'adresse alors à vous. "Tu es bien inconscient de vouloir ainsi résister, mais je respecte ton sens de la survie. Je ne sais pas comment tu as fait pour sortir de cette cale mais sache que je ne peux m'embarrasser d'un prisonnier si imprévisible, surtout lorsque je prépare une attaque. Je t'accorderai donc une mort digne et immédiate." Sur ces mots, elle fait un signe à ses hommes et vous ressentez aussitôt une lame effilée vous trancher la gorge. Votre vision se trouble et vous tombez lourdement sur le plancher, les lèvres plongées dans votre propre sang. Votre aventure se termine ici.

---

**480**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Vous n'avez plus le temps de choisir un autre sortilège et vous êtes contraint de fuir en vous rendant au plus vite au [068](#).

---

**481**

L'arme à la main, vous engagez le combat contre le reptile qui aimerait bien faire de vous son repas.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>SERPENT GEANT</b>	5	7

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [377](#).

---

**482**

Peu après, vous parvenez devant une sorte de ceinture rocheuse de quelques mètres de haut. Cet obstacle vous fait complètement perdre de vue les Skraatzs. Vous approchez prudemment des rochers et vous vous hissez lentement vers leur arête supérieure. Vous apercevez alors une plaine au milieu de laquelle se trouve une immense armée. Elle est essentiellement composée de Skraatzs. Certains d'entre eux tiennent en respect de grands Requins, leurs montures de prédilection, au moyen de licols. Vous découvrez également des Humanoïdes complètement enveloppés et encapuchonnés dans de longues soutanes vertes. Quelques autres créatures à l'aspect monstrueux sont également présentes dans ce grand rassemblement ennemi. De toute évidence, c'est l'armée de Coralia qui est devant vos yeux. Contrairement à ce qu'on vous avait dit, elle semble tout à fait organisée et donne même le sentiment d'une inquiétante force. C'est alors que vous voyez arriver de l'ouest le redoutable Narkuul. En le regardant, le souvenir du tragique naufrage du Bourbaki est ravivé dans votre esprit encore meurtri par la mort de vos camarades de traversée. Vous remarquez qu'il porte à l'une de ses pattes un gros joyau brillant qui pourrait fort bien correspondre au cristal dont il se sert pour tirer sa puissance.

Le Dragon se pose alors au milieu de la plaine et tourne son regard vers un énorme bloc rocheux qui est situé à environ une cinquantaine de mètres, juste en face de vous. Vous remarquez qu'un passage orné de grandes colonnes de pierre est taillé à la base de cette muraille minérale. Il semble s'agir du repère de Coralia, la responsable de tous les maux du peuple Azuréen et indirectement de ceux de votre propre monde. C'est alors que vous voyez en sortir un être que vous connaissez bien. Il s'agit d'Hervik, le conseiller de la reine Hélénia. Il semble satisfait de voir la démonstration de force qui se passe en ce moment même dans la plaine. Il s'en frotte les mains avec un sourire narquois. Pour vous, les choses sont on ne peut plus claires: Hervik est un traître et, outre les fausses informations qu'il vous a communiqué, il est en train de tendre un véritable piège à l'armée Azuréenne dont l'assaut approche d'heure en heure. Vous semblez être le seul à être encore capable d'empêcher le massacre des soldats d'Hélénia. Mais, compte tenu de votre situation isolée, la tâche s'annonce très difficile. Pourtant, pour avoir vu de près l'armée Azuréenne sur la place du palais, il semble qu'elle soit suffisamment puissante et armée pour battre celles de Coralia. Malheureusement la seule présence du Dragon de Mer aux côtés des Skraatzs est suffisante pour faire complètement pencher la balance dans le camp de l'ennemi. si vous parveniez à neutraliser ce monstre, les défenseurs d'Azuria auraient leur chance à n'en pas douter. Le joyau qu'il porte à la patte semble confirmer certains dires d'Hervik dont les odieux mensonges recelaient certainement une part de vérité afin qu'ils restent crédibles. Par ailleurs, vous vous dites que si la traîtresse Coralia parvient à contrôler ce monstre, c'est qu'elle a un secret qui pourrait bien être caché dans son repère. Cet endroit semble donc constituer votre seul et unique but à atteindre si vous voulez avoir une chance de mener votre mission à son terme. Mais l'impressionnante armée qui se dresse entre vous et l'entrée de ce lieu constitue un obstacle insurmontable. Rendez-vous au [226](#).

---

**483**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez utiliser cette Formule car elle nécessite la possession d'un Globe de Cristal dont ne disposez pas. Rendez-vous au [357](#) pour faire un nouveau choix.

---

**484**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Soudain, un énorme craquement venant de derrière vous surprend. A peine avez-vous le temps de vous retourner que vous êtes violemment percuté par un énorme morceau de bois qui vous envoie par dessus bord. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et votre chute se termine par un lourd impact sur une grosse planche flottant à la surface de l'eau. Le choc vous assomme sur le coup. Rendez-vous au [103](#).

---

**485**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. La seule solution qui s'offre désormais à vous est d'affronter le Pirate à main nue et partiellement enchaîné. Rendez-vous au [472](#).

---

**486**

Vous décochez votre Harpon qui passe malheureusement juste à côté de la tête de l'Humanoïde. Ce dernier se tourne alors vers vous, dégaine un cimeterre, et vous attaque.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>HUMANOÏDE</b>	5	5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [329](#).

---

**487**

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez au Serpent de passer son chemin. Le reptile se met alors à vous contourner, s'éloigne lentement, puis disparaît dans les broussailles. Rendez-vous au [377](#).

---

**488**

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous rendez compte que votre choix ne vous sera pas d'un grand secours. Aucune créature vivante n'est en effet présente dans ce lieu sordide. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, retournez au [147](#) pour faire un nouveau choix. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [099](#).

---

**489**

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous concentrez sur l'abysse afin de trouver le moyen le plus sûr de passer de l'autre côté. La réponse est aussi claire que triviale. Il vous faut traverser droit devant vous et le plus vite possible. Rendez-vous au [300](#) pour faire un nouveau choix.

---

**490**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [097](#) pour affronter les Skraatzs avec une arme. Si toutefois vous possédez un fagot d'Algues Jaunâtres et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [176](#).

---

**491**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Ce sortilège exige un Miroir au Cadre d'Or que vous ne possédez pas; il vous est donc impossible de le lancer. Soudain, un énorme craquement venant de derrière vous surprend. A peine avez-vous le temps de vous retourner que vous êtes violemment percuté par un énorme morceau de bois qui vous envoie par dessus bord. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et votre chute se termine par un lourd impact sur une grosse planche flottant à la surface de l'eau. Le choc vous assomme sur le coup. Rendez-vous au [103](#).

---

**492**

Vous actionnez le levier et la paroi se met à glisser latéralement dans un grondement sourd. Vous découvrez de l'autre côté un tunnel courbe. A votre gauche, une herse barre l'entrée d'une petite grotte qui semble totalement vide. Vous pouvez emprunter ce tunnel (rendez-vous au [432](#)), ou bien retourner sur vos pas et choisir d'ouvrir une nouvelle porte dans la grotte contenant de nombreux livres (rendez-vous au [437](#)).

---

**493**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, retournez au [147](#) pour faire un nouveau choix. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [099](#).

---

**494**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [298](#) pour faire un

nouveau choix.

---

**495**

Vous perdez 5 points d'ENURANCE. Cette Formule n'existe pas. Comme les Skraatzs ne font pas attention à vous, vous avez la possibilité de retourner au [263](#) pour faire un nouveau choix.

---

**496**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au [151](#) pour combattre le Lézard Géant à l'épée.

---

**497**

Sur quel sujet souhaitez-vous questionner le commerçant?  
Le déroulement des combats (rendez-vous au [231](#)).  
Coralia et son armée (rendez-vous au [326](#)).  
Narkuul le Dragon de Mer (rendez-vous au [195](#)).  
La cité d'Azuria (rendez-vous au [064](#)).

---

**498**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [298](#) pour faire un nouveau choix.

---

**499**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous concentrez sur de petits cailloux situés à vos pieds. Vous les prenez en main et vous les lancez en direction de l'Humanoïde. Dès qu'ils entrent en contact avec lui, ils se mettent à exploser violemment. L'Humanoïde s'écroule aussitôt sur le sol, tué sur le coup par vos projectiles. Mais les ondes de choc générées par votre attaque magique ne sont malheureusement pas passées inaperçues. Rendez-vous au [215](#).

---

**500**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en vous concentrant sur de Petits Cailloux jonchant le sol du tunnel et vous les ramassez en un éclair pour les lancer en direction des deux Skraatzs. Vos projectiles magiques explosent dans un vacarme assourdissant et tuent sur le coup les deux créatures. Vous vous empressiez alors de refermer et de verrouiller la porte donnant sur la grande grotte. Puis vous repartez dans le tunnel, enjambant les corps des deux créatures, pour finalement aboutir à une nouvelle porte métallique que vous ouvrez sans tarder. Rendez-vous au [258](#).

---

**501**

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un puissant éclair jaillit aussitôt de votre index en direction de l'Humanoïde qui s'effondre sur le sol, complètement foudroyé. Mais votre immersion totale dans l'eau vous coûte cher car votre corps reçoit également une bonne part de l'énergie dégagée par votre sortilège. Cette erreur vous coûte 3 points d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [407](#).

---

**502**

Malgré son aspect rabougri, Hervik est un combattant redoutable. Il manie le cimenterre avec dextérité et possède une grande force.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>HERVIK</b>	10	13

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au [449](#).

---

**503**

Vous progressez en longeant le fond de l'océan, tentant de vous repérer d'après le relief sous-marin particulièrement insolite dans lequel vous évoluez. Il n'est pas aisé de s'y retrouver parmi ces rochers aux formes tourmentées et cette végétation multicolore en perpétuel mouvement. Parfois, vous traversez des bancs de petits poissons qui mettent à mal votre sens de l'orientation et vous devez vous arrêter souvent pour vérifier que vous êtes bien dans la bonne direction. Soudain, vous êtes surpris par de puissantes mains palmées qui vous empoignent les jambes, puis le corps tout entier. Vous venez d'être capturé par une dizaine d'êtres humanoïdes à l'aspect repoussant. Il s'agit de sortes de reptiles bipèdes à la peau verte et à la mâchoire démesurément grande et pourvue de nombreuses dents acérées. Leurs yeux sont ronds et globuleux et ils sont armés de lances. Ils ne vous ménagent pas et vous vous trouvez rapidement ligoté au prix de nombreux coups qui vous font perdre 2 points d'ENDURANCE. Les créatures se mettent alors en chemin, vous amenant avec eux, sans que vous n'ayez eu le temps de comprendre leurs desseins. Rendez-vous au [126](#).

---

**504**

Vous tentez de forcer le passage en dégainant votre épée et en prétextant que vous devez absolument parler avec la reine Hélénia. Les Gardes pointent immédiatement leurs longs tridents vers vous et appellent à l'aide. Vous voyez alors arriver quatre autres Gardes et tous se tiennent prêts à se battre pour défendre l'entrée du palais. Grâce à l'anneau que vous a confié Hélénia, vous pouvez mener ce combat normalement. Si tel est votre choix, rendez-vous au [322](#). Si vous souhaitez recourir à la magie, vous avez le choix entre les Formules suivantes:

LOI	FIX	SOM	HOU	FOR	GAR
<a href="#">334</a>	<a href="#">398</a>	<a href="#">240</a>	<a href="#">433</a>	<a href="#">286</a>	<a href="#">319</a>

---

**505**

Vous répondez mentalement que vous avez été capturé par les Skraatzs et qu'ils vous ont amené avant d'avoir eu le temps de dresser une sépulture à Lauria. "Tu mens homme de la surface, répond l'être humanoïde. Nous sommes ici à plusieurs lieues de l'endroit où nous avons découvert le corps de Lauria, et les Skraatzs que nous venons de repousser ne venaient pas de cet endroit. Ton attitude te rend responsable de sa mort à nos yeux et tu ne mérites pas de vivre." Sur ces mots, vous sentez soudain les pointes acérées de nombreux tridents vous transpercer le corps de part en part. Votre agonie est brève et votre aventure se termine ici, au fond de l'océan.

---

**506**

La trappe semble vraiment impossible à ouvrir à la seule force de vos bras. Vous décidez donc d'attendre le lendemain matin pour réessayer avec des outils de fortune que vous pourrez récupérer sur l'île. N'ayant rien de mieux à faire, vous allez donc vous blottir dans un angle de la ruine abrité du vent pour vous reposer. Rendez-vous au [150](#).

---

**507**

L'armure de coquillages que vous venez d'acheter fait partie de l'équipement standard des soldats de l'armée d'élite Azurienne. Le port de cette protection vous permettra de réduire d'un point le nombre de points d'ENDURANCE que vous devrez ôter à votre total lorsque vous serez blessé par un adversaire. Retournez maintenant au [255](#) pour effectuer un nouvel achat ou pour quitter la boutique.

---

**508**

Le Jeu du Sept que vous venez d'acheter se joue traditionnellement avec un dé de Corail Vert et oppose deux joueurs. Chacun des joueurs lance un dé et décide ou non de le relancer en ayant pour objectif d'atteindre le score de sept sans le dépasser. Celui qui atteint ce score ou qui en est le plus proche en restant inférieur gagne la manche. Une partie de Jeu de Sept se joue au meilleur de onze manches successives. En cas d'égalité à l'issue de ces onze manches, une douzième manche doit être réalisée et d'autres si besoin. Ce jeu est très prisé dans les salles ludiques d'Azuria. Vous pouvez maintenant retourner au [397](#) pour acheter un autre jeu ou pour quitter la boutique.

---

**509**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [357](#) pour faire un nouveau choix.

---

**510**

Vous parvenez à déceler un léger changement de courbure dans la roche qui vous indique la direction du tunnel par lequel vous êtes entré. Suivant des repères minéraux de fortune, vous arrivez tant bien que mal à retrouver le fond du profond puits qui constitue l'entrée de la grotte. Vous entamez alors une longue nage vers le haut et vous retrouvez peu à peu quelques vagues lueurs lumineuses pour finalement parvenir à atteindre l'entrée de la tanière du Dragon et le sol sous-marin. Vous courez alors aussi vite que possible vers un récif afin de vous reposer et vous remettre de vos émotions. Vous devez impérativement prendre un repas car le stress extrême auquel vous venez d'être soumis a mis à mal votre organisme. Rendez-vous au [138](#).

---

**511**

Le tunnel étant relativement étroit, vous pouvez affronter les Skraatzs un par un.

	HABILETE	ENDURANCE
<b>SKRAATZ 1</b>	6	5
<b>SKRAATZ 2</b>	5	6

Si vous êtes vainqueur, vous vous précipitez vers la porte donnant dans la grande grotte et vous la refermez aussitôt en prenant soin de la verrouiller à double tour. Puis vous repartez dans le tunnel, enjambant les corps des deux créatures, pour finalement aboutir à une nouvelle porte métallique que vous ouvrez sans tarder. Rendez-vous au [258](#).

---

**512**

Le Jeu du Un que vous venez d'acheter se joue traditionnellement avec un dé de Corail Rouge et peut rassembler de deux à autant de joueurs que l'on veut. Chaque joueur lance dix fois le dé. A partir du second lancer et à chaque lancer suivant, il doit décider d'ajouter ou de retrancher le score obtenu au

total précédent. L'objectif est d'atteindre un score unitaire à la fin du dixième lancer, ou tout du moins de s'en rapprocher le plus possible ; sachant qu'on ne peut jamais avoir à l'issue d'aucun des lancers un score inférieur ou égal à zéro. Chaque joueur procédant ainsi à tour de rôle, le gagnant est celui qui atteint le chiffre un ou qui en est le plus proche. En cas d'égalité, les joueurs à départager refont des séries de dix lancers jusqu'à désignation d'un unique gagnant. Ce jeu est très prisé dans les salles ludiques d'Azuria. Vous pouvez maintenant retourner au [397](#) pour acheter un autre jeu ou pour quitter la boutique.

---

## 513

Les pirates sautent du navire avec une telle rapidité qu'on pourrait croire que leur vie en dépend. Ils ne tardent pas à arriver sur vous. Une dizaine d'hommes fortement armés vous entourent et vous ligotent en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Vous êtes maintenant incapable de faire le moindre mouvement. "Amenons-le à la capitaine, dit un des pirates." Vous êtes alors empoigné sans ménagement et forcé à avancer vers le navire. Autour de vous, les railleries et les menaces vont bon train à votre sujet. Intérieurement, vous êtes très vexé de vous être fait surprendre ainsi. Désormais, il va falloir jouer serré si vous voulez sauver votre peau. Rendez-vous au [222](#).

---

## 514

Vous voyez alors un détachement de soldats Azuréens sortir des cavernes. Ils encadrent Coralia qui a dû, elle aussi, rendre les armes. Ligotée et la tête basse, l'expression de son visage dégage une colère mal contenue. A son apparition, les cris de victoire et de vengeance de tous les soldats humanoïdes résonnent si fort dans votre esprit que vous en êtes étourdi. Un long convoi en tête duquel vous prenez place à l'invitation du général Azuréen se met alors en marche vers le sud, en direction de la cité d'Azuria. Le trajet se déroule au rythme des plaisanteries et des soupirs de soulagement. Les blessés sont pris en charge avec le plus grand soin par de nombreuses sirènes venues à la rescousse et rares sont ceux qui ne parviennent pas rejoindre leur cité en vie. Votre marche dure toute la nuit et, alors qu'un superbe soleil se lève au dessus de la surface des eaux, vous apercevez au loin les murs de la cité engloutie. Une fabuleuse réception vous est alors offerte à votre arrivée dans les rues d'Azuria. Partout, la population humanoïde vous applaudit et vous accueille en sauveurs. Des milliers de fleurs et de plantes aquatiques multicolores parsèment le sol de la rue principale que vous remontez fièrement en direction du palais. Au-dessus de vous, des centaines de dauphins tournoient dans un ballet gracieux et magnifique. Une fois devant le palais, la reine Hélénia descend majestueusement les escaliers pour venir à votre rencontre. "Mes chers sujets, c'est une grande victoire que vous venez de remporter, dit-elle sur un ton résolument reconnaissant et empli de fierté à votre égard. Notre peuple et notre belle cité sont désormais sauvés et nous allons à nouveau pouvoir connaître les temps de paix que nous chérissons tant et qui n'auraient jamais dû s'arrêter. Je vous ordonne d'enfermer sur le champ ma soeur Coralia dans la prison royale. Elle y restera jusqu'à la fin de ses jours et méditera sur ses actions qui ont failli détruire notre magnifique monde sous-marin." La reine se tourne alors vers vous et incline légèrement la tête en signe de reconnaissance. "Homme de la surface, votre arrivée parmi nous a été un véritable cadeau des dieux. Votre action a non seulement permis de mettre fin aux jours du monstrueux Narkuul, mais vous avez aussi vengé en tuant ce traître d'Hervik qui travaillait dans l'ombre pour le compte de ma soeur, et dont les odieux mensonges ont bien failli nous coûter cher. Tout le peuple d'Azuria se joint à moi pour vous exprimer notre éternelle gratitude. Si je vais maintenant vous demander de me rendre l'anneau que je vous ai prêté pour votre mission ainsi que le pendentif que vous avez trouvé dans le repère de ma soeur et le cristal qui était attaché à Narkuul, ce n'est aucunement par manque de confiance et de respect. Comprenez en effet que nous ne pouvons laisser aller à la surface des objets appartenant à notre peuple car notre survie et notre tranquillité sont liées à l'ignorance des hommes de notre existence. En vous laissant rejoindre les vôtres, sachez que je transgresse une de nos règles fondamentales. Aussi, prenez cet acte comme un honneur et promettez de ne jamais divulguer à qui que ce soit l'existence de la cité d'Azuria." Vous acquiescez et vous jugez solennellement de garder le silence sur tout ce que vous avez vu durant votre séjour au fond de l'océan. Vous êtes alors invité dans le palais à une grande fête donnée en l'honneur de l'armée Azuréenne de ses valeureux combattants dont vous faites partie. Toute la journée durant, vos exploits sont célébrés dans une liesse populaire qui vous réchauffe le coeur. La reconnaissance de ce peuple dont vous ne connaissiez pas l'existence il y a encore quelques jours et que le destin vous a

permis de rencontrer vous honore au plus haut point. Le soir venu, Hélénia vous fait quérir au palais. Reçu dans la grande salle d'audience, elle vous dit un dernier adieu avant de vous rendre la liberté et de vous laisser rejoindre le monde de la surface. Un superbe dauphin royal vous est alors présenté et c'est avec fierté que vous le montez. Le majestueux mammifère s'élance alors vers le nord alors que, tenant fermement les rênes d'algues tressées, vous adressez un dernier regard à la cité engloutie d'Azuria illuminée de mille feux bleutés contrastant avec le noir profond de l'océan.

Quelques heures plus tard, le dauphin vous laisse sur une plage de la côte sud du royaume de Lumina à partir de laquelle il vous sera facile de rejoindre Fangor en prenant vers l'ouest. Vous ôtez les Morceaux de Corail Bleu de vos narines et, après quelques minutes peu agréables passées à expulser l'eau de mer contenue dans vos poumons, vous respirez à nouveau l'air pur avec une joie intense. Même si elle a pris une dimension allant bien au-delà de ce à quoi vous vous attendiez, votre mission est un véritable succès et, outre la paix retrouvée au fond de l'océan, la voie commerciale entre Fangor et Zirèrè est à nouveau sûre. Mais, alors que vous marchez à la lueur de la lune à travers les collines du royaume de Lumina, vous ne pouvez vous empêcher d'esquisser un sourire en pensant qu'aucun humain ne saura jamais ce qu'il s'est réellement passé sous les eaux et comment le Dragon de Mer a été terrassé. Nullement pressé par le temps et surtout las de porter des vêtements détrempés, vous vous accordez un moment de repos à l'ombre d'un grand chêne. Vous étendez vos habits sur des branchages afin de profiter du vent du sud qui vient de se lever pour les faire sécher. Vous feuillotez alors l'ouvrage que vous avez subtilisé dans le repère de Coralia. Il y est écrit que les membres de la secte vouant une adoration fanatique au Dragon de Mer portaient le nom de Narkuliens. Il y a plus de cinq cent ans, ils avaient construit un temple sur une île isolée où ils sacrifiaient des jeunes femmes vierges pour la seule gloire du monstre. Il semble qu'ils avaient acquis le pouvoir de contrôler le Dragon grâce à un pendentif magique créé par le grand maître de la secte: un sorcier adepte de magie noire nommé Darkarion. Vous comprenez alors que le temple évoqué dans ces lignes correspond aux ruines que vous avez découvertes sur l'île où vous avez échoué après le naufrage du Bourbaki. De plus, l'utilisation par Coralia du pendentif de cristal des Narkuliens montre que, si les humains ignorent l'existence du peuple Azuréen, la réciproque est loin d'être vraie. Mais après tout, si l'on compare les conflits incessants que les hommes se livrent parfois pour quelques bouts de terre à la vie pacifique que recherchent les Azuréens, ce constat est relativement logique. Vous finissez finalement par vous endormir, épuisé par votre aventure sous-marine.

Au petit matin, vous êtes réveillé en douceur par les chants des oiseaux et les premiers rayons de soleil qui passent sous la cime des arbres. Reprenant votre route vers Fangor, vous remarquez sur votre gauche plusieurs voiles de navires longeant la côte. Le commerce a repris ses droits et, même si cela restera probablement confidentiel, vous aurez toujours la satisfaction intérieure d'y avoir été pour beaucoup.

## **Félicitations !**

Vous venez de réussir brillamment cette aventure. N'oubliez pas de me faire part de vos précieuses critiques.

A très vite sur...

SVH : un Site dont VOUS êtes le Héros !  
*<http://svh.escadencia.fr>*

# Le Livre des Formules Magiques

## Règles concernant l'usage de la Magie

Au cours de votre entraînement à l'Académie de Sorcellerie, vous avez appris plusieurs Formules Magiques qui pourront vous aider dans votre aventure. Vous trouverez la liste complète de ces formules et de leurs effets à la fin de ces explications. Les Formules Magiques sont chaque fois désignées par un code de trois lettres. Tout au long de votre aventure, vous aurez la possibilité de recourir à la magie pour surmonter certaines difficultés ou vous défendre contre vos adversaires. Une fois lancé dans votre aventure, il ne sera fait référence aux diverses Formules Magiques que par la mention de ces codes de trois lettres : vous devrez donc en apprendre certains par cœur afin de pouvoir les identifier. Ainsi, avant de vous lancer dans votre aventure, il vous faudra consacrer quelque temps à étudier ces formules pour les inscrire dans votre mémoire comme le ferait un véritable mage. Bien entendu, vous ne pourrez pas vous les rappeler toutes du premier coup mais, à force d'en faire usage, elles vous deviendront de plus en plus familières et vous connaîtrez par cœur les plus utiles.

En tant qu'Apprenti Sorcier, vous avez accès à six Formules Magiques de base. Lorsque la magie vous fera défaut, vous vous fierez à votre habileté de bretteur pour combattre certaines créatures de rencontre. Avec un peu de chance, vous pourrez mener avec succès votre aventure grâce à ces quelques formules, mais votre tâche sera bien sûr facilitée à mesure que vos pouvoirs magiques s'étendront.

Chaque fois que vous ferez usage de magie - quel qu'en soit le résultat, fructueux ou infructueux - vous devrez fournir un effort de concentration qui puisera dans vos réserves d'énergie. Vous perdrez ainsi des points d'ENDURANCE pour chaque formule utilisée. Le nombre de points perdus vous est précisé sous chacune des Formules Magiques et vous devrez réduire d'autant votre total d'ENDURANCE.

Vous avez tout loisir d'étudier ce livre aussi longtemps que vous le désirez avant d'entreprendre votre aventure, mais dès que vous aurez commencé à jouer vous n'aurez plus le droit de vous y référer : vous ne pourrez compter que sur votre seule mémoire jusqu'à la fin de l'aventure. Vous n'êtes pas d'avantage autorisé à recopier tout ou partie de ces formules en guise d'aide-mémoire. En effet, c'est tout d'abord formellement interdit par le règlement de l'Académie. De plus, lorsque vous vous trouverez face à une créature qui vous prendra par surprise, vous n'aurez pas le temps de feuilleter vos notes, il vous faudra réagir immédiatement en faisant le choix le plus judicieux possible.

### Formules Magiques de Base

Voici les six formules de base les plus utiles à connaître dans l'immédiat. ZAP et FEU sont des formules d'attaque particulièrement efficaces. HOR et MUR sont très utiles pour vous défendre contre toutes sortes d'agressions. Quant à LOI et MOU, elles vous permettront de vous sortir de situations délicates.

<i>Code</i>	<i>Effet</i>	<i>Coût en points d'ENDURANCE</i>
ZAP	Fait jaillir un éclair de votre index.	4
HOR	Vous permet de vous protéger par un champ de force invisible.	4
LOI	Vous donne le pouvoir de contrôler la volonté d'une créature.	4
MOU	Rend singulièrement maladroites les créatures qui en sont victimes.	4
FEU	Vous permet de faire jaillir une boule de feu que vous pourrez lancer sur un adversaire.	4
MUR	Dresse devant vous un mur magique qui vous met hors d'atteinte de tout projectile.	4

Sachez que ces formules s'avèreront souvent beaucoup plus puissantes qu'il ne serait nécessaire - elles coûtent d'ailleurs assez cher en points d'ENDURANCE - mais elles sont d'un bon secours face à de nombreux adversaires ou obstacles. A mesure que vous apprendrez davantage de formules, vous pourrez en choisir d'autres, aussi efficaces contre certains dangers, mais qui vous coûteront cependant moins de points d'ENDURANCE. A présent, lisez à nouveau la liste ci-dessus, puis cachez de votre main la colonne Effet. Lorsque vous les saurez toutes par cœur, vous pourrez commencer votre quête.

Vous pouvez maintenant refermer ce livre et vous lancer immédiatement dans l'aventure en tant qu'apprenti Sorcier; ou bien poursuivre sa lecture afin d'apprendre toute ou partie des Formules Magiques qu'il contient.

## **Indications relatives à l'exercice de la Magie**

Plus vous vous familiarisez avec les Formules Magiques contenues dans ce livre, plus vous aurez de chances de mener à bien vos différentes aventures.

En apprenant dès maintenant les six formules de base, vous pourrez très vite commencer à jouer. Ces formules vous permettront de faire face à la plupart des obstacles que vous rencontrerez, mais elles vous coûteront cher en points d'ENDURANCE, et vous devrez, bien souvent, vous en remettre plutôt à votre épée, notamment lorsqu'il s'agira de combattre des créatures peu redoutables. Sinon, votre total d'ENDURANCE aura tôt fait de baisser dangereusement.

D'autres formules sont plus économiques en matière d'ENDURANCE mais l'occasion de les utiliser vous sera offerte moins fréquemment, et elles vous demanderont un plus grand effort de mémoire. Les formules les moins coûteuses sont celles qui nécessitent le secours d'un objet magique qu'il vous faudra tout d'abord trouver avant de pouvoir y recourir.

Sachez aussi qu'il pourra vous en coûter cher si vous vous mêliez à vouloir deviner certaines formules sans les avoir préalablement apprises ! En effet, certains codes de trois lettres qui vous sont donnés au cours de l'aventure ne correspondent à rien : ce sont des pièges destinés à mettre vos connaissances à l'épreuve. Si vous choisissiez une telle formule fantaisiste, vous perdriez aussitôt plusieurs points d'ENDURANCE sans en retirer le moindre avantage. De même, si vous choisissiez d'utiliser une formule qui exige la possession d'un objet magique, vous serez également pénalisé si vous ne disposez pas de cet objet. Votre mémoire devra donc être fidèle ! D'autant qu'en certaines circonstances, de telles erreurs pourraient tout simplement vous faire passer de vie à trépas !

Enfin, il reste à préciser que les Formules Magiques ne se retrouvent pas toutes dans une même aventure. D'une manière générale, les formules sont classées selon leur utilité mais jusqu'à un certain point seulement. Il ne s'agit pas là d'une règle absolue. Un apprenti Sorcier devrait pouvoir réussir bon nombre de quête sans trop de difficultés, mais certaines aventures risquent cependant d'être plus ardues.

Vous ne tarderez pas à acquérir une certaine expérience dans l'usage des formules de magie. Les codes qui les désignent, la façon dont elles sont classées et soumises à votre choix, comportent une certaine logique : à vous de découvrir peu à peu cette logique. La pratique vous rendra de plus en plus habile à exercer des pouvoirs magiques : c'est ainsi que vous deviendrez expert dans l'art de la sorcellerie.

### **ZAP**

Cette formule constitue une arme très puissante : elle vous permet en effet de faire jaillir de votre main un éclair qui viendra frapper l'ennemi vers lequel vous aurez pointé votre index. La formule ZAP se révèle efficace contre pratiquement toutes les créatures qui ne disposent pas de protections magiques. Elle exige cependant une forte concentration et une grande dépense d'énergie.

Coût: 4 points d'ENDURANCE

### **FEU**

Grâce à cette formule, vous pouvez lancer une boule de feu jaillie de votre main en direction d'un ennemi. Cette arme est efficace contre toutes les créatures - qu'elles disposent ou non de pouvoirs magiques - à l'exception de celles qui sont invulnérables au feu. La boule enflammée inflige de graves brûlures à l'adversaire qui est frappé, mais elle s'éteint dès qu'elle a atteint son but.

Coût: 4 points d'ENDURANCE

### **HOR**

Voici une formule particulièrement efficace qui vous permet de dresser autour de vous une barrière magique: cette protection invisible interdit à toute créature - y compris la plupart de celle disposant de pouvoirs magiques - de s'approcher de vous. La mise en pratique de cette formule vous demandera un grand effort de concentration mais le champ de force ainsi créé comporte des avantages certains: d'une part, il est extrêmement puissant et, d'autre part, vous pouvez l'orienter et le modeler selon vos besoins, en ménageant, par exemple, un passage étroit qui donne la possibilité de le franchir si vous le jugez nécessaire.

Coût: 4 points d'ENDURANCE

### **MUR**

Encore une formule qui vous permet de créer devant vous un mur invisible. Vous resterez ainsi hors d'atteinte de tout projectile ou adversaire qui pourrait vous menacer. C'est là un moyen de défense très utile en de nombreuses circonstances.

Coût: 4 points d'ENDURANCE

### **LOI**

En faisant usage de cette formule, vous parviendrez à contrôler la volonté d'un adversaire qui vous attaque. L'agression cessera aussitôt, et l'ennemi vous obéira sans réserve. Cette formule, cependant, n'est efficace que lorsqu'elle s'applique aux créatures dénuées d'intelligence, et ses effets sont de courte durée.

Coût: 4 points d'ENDURANCE

### **MOU**

Lorsqu'on utilise une telle formule contre un adversaire qui tient un objet quelconque (une arme par exemple), la créature devient maladroite et incapable de coordonner ses gestes. Elle laissera alors tomber l'objet, le ramassera tant bien que mal, le laissera échapper à nouveau, bref, elle ne pourra plus vous faire le moindre mal avec son arme tant qu'elle restera sous l'influence du sortilège.

Coût: 4 points d'ENDURANCE

### **GRO**

Lorsque vous ferez usage sur vous-même de cette formule, votre corps triplera de volume. Vous deviendrez donc beaucoup plus fort et vous pourrez ainsi mieux combattre des adversaires de grande taille. Faites attention, cependant, de ne pas utiliser cette formule dans des espaces réduits: vous risqueriez de rester coincé !

Coût: 2 points d'ENDURANCE

### **ECU**

Pour vous servir de cette formule, vous aurez obligatoirement besoin d'une Pièce de monnaie, quelle qu'elle soit. Vous devrez alors poser cette Pièce sur votre poignet et prononcer la formule. Aussitôt, la Pièce se collera à votre peau et produira un champ magnétique circulaire d'un mètre de diamètre. Ce disque invisible fera office de bouclier et vous protégera contre toutes les armes courantes. Lorsque les effets de la formule se seront dissipés, la Pièce de monnaie ne sera plus utilisable en tant que telle.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **CLE**

En ayant recours à cette formule, vous aurez le pouvoir d'ouvrir toutes les portes fermées à clé. Le sortilège agit directement sur la serrure et il ne vous reste plus qu'à pousser le battant. Si la porte est fermée de l'intérieur par un verrou, celui-ci se libérera immédiatement. La formule CLE reste cependant sans effet lorsqu'on se trouve devant une portée fermée par quelque procédé magique.

Coût: 2 points d'ENDURANCE

### **FIL**

Pour utiliser cette formule, vous aurez besoin de Cire d'Abeille. Vous devrez frotter avec cette Cire le fil de toute arme tranchante (épée, hache, poignard, etc.) en prononçant simultanément la Formule Magique. L'arme deviendra alors aussi coupante qu'un rasoir et infligera des blessures deux fois plus graves à vos adversaires. Ainsi, au lieu de perdre 2 points d'ENDURANCE à chaque coup porté, ils en perdront 4.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **DEV**

Vous pourrez avoir recours à cette formule lorsque vous soupçonneriez la proximité d'un piège quelconque. Une fois prononcée, la formule DEV vous indiquera par communication télépathique si oui ou non un piège existe dans les environs et, si oui, quel est le meilleur moyen de l'éviter. Au cas où vous seriez déjà pris dans un piège, ce sortilège pourra dans certains cas en minimiser les effets.

Coût: 2 points d'ENDURANCE

### **SIX**

C'est sur vous-même que vous pourrez faire usage de ce sortilège. Il a pour effet de créer cinq images de vous-même. Ces images sont toutes semblables et chacune d'elle a le pouvoir de prononcer une Formule Magique ou de lancer une attaque. Toutes cependant se comporteront exactement de la même manière, comme si elles étaient reflétées dans un miroir. Les créatures qui se trouveront en présence de ces répliques de vous-même seront incapables de discerner l'original des différentes copies et elles vous combattront tous les six, vous et vos cinq images, sans savoir où se tient leur véritable adversaire.

Coût: 2 points d'ENDURANCE

### **JIG**

Lorsque vous jetterez ce sort, quiconque en sera victime éprouvera une irrésistible envie de danser. Mais, pour pouvoir faire usage de cette formule, vous aurez besoin d'une petite Flûte de Bambou avec laquelle vous jouerez des airs de gigue. Tant que vous continuerez à jouer, la créature dansera, ce qui devrait vous donner le temps de vous échapper à moins que vous ne préfériez assister au spectacle...

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **GOB**

L'utilisation de cette formule nécessite la possession d'une ou de plusieurs Dents de Gobelins. Une fois la formule prononcée, chacune de ces Dents donnera naissance à une Gobelin tout entier. Plus vous aurez de Dents, plus ils seront nombreux. Vous pourrez même créer toute une armée de Gobelins. Une fois apparus, ces Gobelins combattront tout ennemi que vous leur désignerez ou accompliront n'importe quelle tâche selon vos désirs. Dès qu'ils seront acquittés de la mission dont vous les aurez chargés, ils disparaîtront d'eux-mêmes.

Coût: 1 point d'ENDURANCE  
par Gobelin ainsi créé

### **OGR**

Pour jeter ce sort, vous aurez besoin d'une Dent de Géant. Lorsque vous aurez prononcé la formule, la Dent sera naître un Géant de 3,50 mètres. La créature ainsi créée vous obéira en tout point et vous pourrez lui faire combattre un ennemi ou accomplir une tâche qui demande une force exceptionnelle. Dès qu'il sera acquitté de la mission que vous lui avez confiée, le Géant disparaîtra de lui-même.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **COL**

Si vous disposez d'un Pot de Colle, vous pourrez faire usage de cette formule: vous obtiendrez alors une colle extra-forte qui prendra instantanément. Grâce à cette substance aux propriétés décuplées, vous pourrez coller n'importe quelle créature sur le sol ou contre un mur. Il sera nécessaire, cependant, que votre victime soit en contact avec la Colle contenue dans le Pot. Pour parvenir à ce résultat, il vous suffira de jeter le Pot au pied de votre adversaire, ou de la poser au sommet d'une porte légèrement entrebâillée; lorsque la créature ouvrira la porte elle recevra la Colle sur la tête.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **UBI**

Cette formule vous sera utile dans certaines situations périlleuses, lorsque vous aurez besoin de savoir quel est le plus sûr moyen de vous échapper d'un endroit. Dès que vous aurez prononcé la formule, vous serez immédiatement attiré vers la sortie la plus sûre et, s'il existe à proximité un objet grâce auquel vous pourriez vous défendre contre une créature qui vous menace, vous serez aussitôt poussé vers lui par une étrange force psychique.

Coût: 2 points d'ENDURANCE

### **DOC**

Grâce à ce sortilège, les potions médicinales que vous possédez verront leurs effets décuplés et vous pourrez ainsi guérir les blessures de toute créature, homme ou animal, à qui vous ferez boire l'un quelconque de ces breuvages. Vous pourrez faire usage sur vous-même de cette formule, mais sachez qu'elle ne permet de pas de ramener à la vie une créature morte.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **LEN**

En jetant ce sort à l'un quelconque de vos adversaires, vous diviserez par six la rapidité de ses mouvements et ses réflexes. La créature semblera alors se mouvoir au ralenti, comme dans un rêve, et vous pourrez ainsi prendre la fuite ou remporter la victoire beaucoup plus facilement.

Coût: 2 points d'ENDURANCE

### **SOU**

Grâce à ce sortilège, vous pourrez créer l'image d'un fabuleux trésor composé de pièces d'or ou d'argent, de pierres précieuses et de bijoux. Ces richesses vous permettront de détourner l'attention d'une créature, de lui payer une somme due ou de la corrompre. Mais dès que vous serez hors de vue, le trésor disparaîtra de lui-même.

Coût: 2 points d'ENDURANCE

### **MAG**

Voici une Formule Magique qui vous protégera contre les effets de la plupart des sorts qu'on pourrait vous jeter. Il vous faudra la prononcer très vite, avant que votre adversaire n'ait eu le temps d'user de son sortilège. Votre formule neutralisera aussitôt la magie de votre ennemi et il s'agit donc là d'une arme défensive très efficace. Elle ne vous protégera pas cependant contre tous les sortilèges adverses: face à certains d'entre eux, elle restera inopérante.

Coût: 2 points d'ENDURANCE

### **PAN**

Voici une formule aux effets spectaculaires; elle demande cependant une grande concentration mentale. Vous devez la prononcer en dirigeant votre énergie psychique sur de petits Cailloux. Une fois qu'ils auront été soumis à vos pouvoirs, vous pourrez vous en servir comme projectile: ils exploseront alors dès qu'ils atteindront leur cible. Ces Cailloux peuvent causer de grand dommages et ils ont la propriété de produire une forte détonation lorsqu'ils explosent.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **CHU**

Cette formule vous sera fort utile si vous tombez dans une fosse ou de quelque hauteur que ce soit. Dès que vous l'aurez prononcée en effet, vous deviendrez alors aussi léger qu'une plume et vous atterrirez en douceur sans vous faire mal.

Coût: 2 points d'ENDURANCE

### **FOL**

Ce sortilège constitue un bon moyen de défense: il vous permet en effet de jeter la plus grande confusion dans l'esprit d'une créature qui vous attaque. Votre agresseur perdra alors la notion de la réalité, mais vous devrez cependant user prudemment de cette formule car une créature ainsi égarée peut agir de manière irrationnelle et imprévisible.

Coût: 2 points d'ENDURANCE

### **NUI**

Cette formule ne peut être utilisée que dans une pièce fermée et dépourvue de fenêtres. Dès qu'elle est prononcée, une obscurité d'un noir d'encre règne aussitôt dans la pièce, même si des torches et des chandelles y sont allumées. Vous serez alors le seul à voir clairement les lieux, tandis que toute autre créature se trouvant en votre présence deviendra ainsi totalement aveugle. Les effets de ce sortilège ne sont que temporaires.

Coût: 2 points d'ENDURANCE

### **BOU**

En prononçant cette formule, vous devrez répandre du Sable sur le sol à l'endroit désiré (devant une créature qui vous attaque par exemple). Aussitôt, ce Sable formera une mare de sable mouvant dans laquelle votre adversaire s'enlisera dès qu'il aura posé le pied.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **PUE**

Lorsque vous prononcerez cette formule, une odeur infecte se répandra aussitôt alentour. Cette puanteur est si épouvantable que toute créature en ayant respiré une bouffée sera immédiatement prise de vomissements. Vos adversaires dotés d'un sens de l'odorat se trouveront ainsi considérablement affaiblis. Mais attention: vous-même serez victime de cette répugnante odeur si vous ne prenez pas la précaution de vous boucher le nez à l'aide de Tampons enfoncés dans les narines. Les créatures pourvues de grands nez seront plus sensibles que les autres à ce sortilège.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **TEL**

Pour faire usage de ce sortilège, vous devrez porter une Calotte de toile. Grâce à cette Calotte, vous pourrez lire les pensées de toute créature douée d'intelligence; vous obtiendrez ainsi tous les renseignements dont vous aurez besoin: forces et faiblesses de la créature en question, disposition des lieux, objets contenus dans tel ou tel endroit, etc.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **HOU**

Pour pouvoir utiliser ce sortilège, vous devrez être en possession d'un Masque Noir qu'il vous faudra porter pendant que vous prononcez la formule. Vous provoquerez alors une peur panique dans l'esprit de votre adversaire. Les créatures courageuses seront moins sensibles à ce sortilège que les êtres couards, et ses effets iront d'une simple sueur froide à un état d'épouvante spectaculaire qui réduira votre adversaire à un petit tas de chair tremblotante blottie dans un coin de la pièce.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **BOF**

Ce sortilège n'a d'effet qu'au cours d'un combat: il vous permettra alors de démoraliser complètement votre adversaire qui n'aura plus aucune volonté de vaincre. Toute créature atteinte par cet état dépressif deviendra plus facile à neutraliser; méfiez-vous cependant, car votre victoire ne sera pas forcément assurée pour autant.

Coût: 2 points d'ENDURANCE

### **AMI**

Vous ne pourrez faire usage de ce sortilège que si vous possédez un Bijou en Or. Dès que vous aurez prononcé cette formule, toute créature, homme ou animal, se trouvant à proximité éprouvera tout à coup une très grande affection à votre égard. Cela ne signifie nullement que les créatures en question renonceront à vous combattre si telle est leur mission: vous pourrez simplement obtenir d'elles des renseignements qu'elles ne vous auraient jamais donnés en temps normal. Parfois, elles vous apporteront même leur aide, bien qu'elles vous soient fondamentalement hostiles.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **BIS**

Ce sortilège, fort utile lors des combats, nécessite l'utilisation d'un Miroir au Cadre d'Or. En dirigeant ce Miroir vers votre adversaire, vous créerez aussitôt son double. Cette réplique de la créature sera sous le contrôle de votre volonté et combattra l'original. Les deux adversaires, la créature réelle et son image, disposeront des mêmes armes et seront de forces égales. Seule la chance décidera de la victoire de l'un ou de l'autre. Dès la fin du combat - que la créature l'ait emporté ou qu'elle ait été vaincue par son double - la réplique ainsi créée disparaîtra immédiatement.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **FOR**

Pour pouvoir faire usage de cette formule, vous devrez tout d'abord boire une Potion d'Eau de Feu. Le sortilège augmentera alors les effets du breuvage et vous disposerez d'une force deux à trois fois supérieure à la normale. Le sortilège n'agit que provisoirement, mais suffisamment longtemps en principe pour vous permettre de remporter un combat ou d'accomplir un exploit exigeant une force exceptionnelle.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **ROC**

L'usage de cette formule nécessite l'emploi d'une Poudre de Pierre. Lorsque vous prononcerez la formule, vous devrez jeter cette Poudre sur la créature que vous souhaitez neutraliser. Les mouvements de votre adversaire se feront aussitôt plus lents, puis il s'immobilisera et sa peau prendra une teinte grise. Quelques instants plus tard, il se sera transformé en statue de pierre.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **HOP**

En utilisant cette formule sur vous-même, vous deviendrez extraordinairement rapide et vous pourrez courir, parler, penser ou vous battre trois fois plus vite qu'à l'ordinaire. Vous devrez toutefois renifler de la Poudre Jaune avant de pouvoir faire usage de ce sortilège.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **VEN**

Pour utiliser cette formule, vous devrez être en possession d'une Trompe à Vent, un instrument en forme de trompette qui produit un son discordant. En prononçant la formule, vous vous concentrerez sur la Trompe puis vous soufflerez dans cette dernière après l'avoir orientée dans la direction choisie par vous. Il en sortira alors un vent terriblement violent, capable de renverser une créature de la taille d'un homme ou de balayer toutes sortes d'objets.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **FIX**

Ce sortilège peut s'appliquer indifféremment à des créatures ou à des objets. Il a pour effet d'immobiliser la créature ou l'objet en question à l'endroit où il se trouve, même s'il est en train de voler. Pour pouvoir utiliser cette formule, vous devrez disposer d'une Branche de Jeune Chêne. La créature ou la chose ainsi paralysées ne bougeront plus jusqu'à ce que vous ayez quitté les environs.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **SOM**

Ce sortilège permet d'endormir les créatures qui en sont victimes. Pour en faire usage, vous aurez besoin d'un Pendule de Cuivre. La Formule Magique aura pour effet de concentrer l'attention de votre adversaire sur ce Pendule que vous balancerez lentement devant lui. La créature commencera alors à somnoler et tombera bientôt dans un sommeil profond.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **VOL**

Pour recourir à ce sortilège, vous devrez porter autour du cou un Médillon Incrusté de Pierreries. En prononçant cette formule, vous aurez alors la faculté de flotter dans les airs à la hauteur qui vous conviendra. Vous pourrez rester ainsi suspendu entre ciel et terre aussi longtemps qu'il vous plaira et vous déplacer volonté.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **INV**

Vous ne pourrez recourir à ce sortilège que si vous portez un Anneau de Perles Fines. Si vous possédez cet Anneau et que vous prononcez la formule, vous deviendrez aussitôt complètement invisible aux yeux de toute créature intelligente. Vous disposerez ainsi d'un avantage considérable lors de certains combats et vous aurez également, en d'autres circonstances, la possibilité de vous enfuir plus facilement. Sachez cependant que les créatures dotées d'un système auditif vous entendront vous déplacer et que les créatures de moindre intelligence se révéleront beaucoup moins sensibles à ce sortilège fondé sur l'illusion.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **LUX**

Pour pouvoir recourir à ce sortilège, vous devrez posséder le Joyau Solaire. Dès que vous aurez prononcé la formule, le Joyau se mettra à resplendir et vous pourrez en contrôler l'éclat à volonté: si par exemple, vous voulez aveugler une créature, vous ferez briller le Joyau comme un soleil mais, s'il s'agit simplement de vous éclairer dans un endroit sombre, une lueur équivalente à celle d'une torche vous suffira.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **REV**

Cette formule ne peut être utilisée que si vous disposez d'un Bracelet d'Os. En prononçant la formule, vous concentrerez votre esprit sur l'illusion que vous voulez créer, par exemple un sol de charbons ardents, votre propre transformation en un démon, etc. Cette illusion apparaîtra alors comme une réalité aux yeux de la créature que vous aurez choisie pour victime; vous pourrez ainsi prendre la fuite plus facilement ou impressionner suffisamment la créature en question pour qu'elle se montre moins dangereuse à combattre. Il est à noter que ce sortilège reste sans effet sur les êtres dénués d'intelligence. Sachez également que, si vous agissez en contradiction avec l'image créée (par exemple, en vous lançant à l'attaque d'un adversaire alors que vous êtes transformé en souris), l'illusion disparaîtra aussitôt.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **BLA**

Pour faire usage de ce sortilège, vous devrez porter une Perruque Verte. Grâce à cette Perruque et à la Formule Magique, vous aurez la faculté de comprendre le langage de créatures non humaines (Gobelins, Orques, etc.) et de communiquer avec elles.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **ZIP**

Vous ne pourrez vous servir de ce sortilège que si vous possédez un Anneau constitué d'un Métal Vert provenant du Pic de la Roche. Lorsque vous aurez prononcé la formule en vous concentrant sur l'Anneau Vert, vous aurez la faculté de vous déplacer instantanément de quelques mètres en disparaissant puis en reparaisant un peu plus loin. Vous pourrez traverser de cette manière certains matériaux tels que le bois et l'argile, mais la pierre et le métal resteront infranchissables. Sachez que ce sortilège peut vous réserver de mauvaises surprises et, parfois même, ses effets se révéleront désastreux.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **VUE**

Vous aurez besoin de, pour recourir à cette formule, d'une Globe de Cristal grâce auquel vous pourrez, dans certaines limites, avoir une vision de l'avenir. Vous devrez prononcer la formule en vous concentrant sur le Globe de Cristal que vous tiendrez dans vos mains. Vous n'aurez guère la faculté de choisir les moments de l'avenir que vous souhaitez connaître, sachez simplement qu'il s'agit, la plupart du temps, d'événements appartenant à un futur proche.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **AIR**

Ce sortilège vous procurera la faculté de respirer sous l'eau. Pour pouvoir faire usage de cette formule vous devrez, avant de la prononcer, vous insérer deux petits Morceaux de Corail Bleu dans les narines. L'effet durera tant que vous resterez immergé. Attention cependant à ne pas trop prolonger votre séjour sous-marin car, en cas de fatigue extrême et par voie conséquence d'endormissement, vous péririez immédiatement noyé.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **MIN**

Cette Formule Magique vous permettra de devenir aussi petit qu'un insecte. Pour pouvoir l'utiliser, vous devrez disposer d'une Bille de Verre Rose. L'effet n'est que temporaire, mais votre transformation durera suffisamment longtemps pour vous permettre de par exemple de vous échapper d'une cellule par le trou de la serrure de la porte. Sachez cependant que ce sortilège n'a d'effet que sur votre propre corps. Ainsi, tout votre équipement et vos habits tomberont à terre lors de votre transformation. Vous vous retrouverez alors nu comme un ver !...

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **RES**

Pour faire usage de cette formule, vous devrez disposer d'Eau Bénite. Le sortilège vous permettra de ramener à la vie le cadavre d'un homme ou d'un humanoïde (c'est à dire un être possédant deux bras, deux jambes, une tête, etc.). Il vous suffira pour cela de prononcer la formule en aspergeant d'Eau Bénite le corps de la créature. Cette résurrection ne s'opère pas instantanément - ne vous attendez pas à voir le mort se relever d'un bond - et celui qui en bénéficie n'en devient pas invulnérable pour autant, il peut être tué à nouveau. Après être ainsi ressuscitée, la créature restera pendant quelque temps somnolente et engourdie, mais elle aura cependant la force de répondre à vos questions.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **ZED**

Seuls les magiciens de première force peuvent jeter ce sort, les autres n'ont pas suffisamment de facultés de concentration. En fait, dans toute l'histoire de la sorcellerie, cette formule n'a été employée qu'une seule fois. Celui qui en a fait usage était un Nécromancien aux pouvoirs considérables: on ne l'a jamais revu, cependant, et nul ne peut dire quels effets ce sortilège a entraînés. Les notes de ce Nécromancien ont été retrouvées par la suite, mais elles ne comportaient que de vagues indications et aucun magicien vivant ne peut décrire les conséquences de cette formule. Sachez seulement que c'est sans doute le sortilège le plus puissant dont on ait jamais entendu parler dans la tradition des grands Sorciers.

Coût: 7 points d'ENDURANCE

Vous devez maintenant refermer ce *Livre des Formules Magiques* avant de vous lancer dans l'aventure. Rappelez-vous que, dès que vous aurez commencé à jouer, vous n'aurez plus le droit de vous y référer. Aussi, n'hésitez pas à l'étudier à nouveau très attentivement avant de prendre cette décision.