

Victor Cheng

Les Lieutenants des Ombres

DÉFIS FANTASTIQUES

14^{bis}

Traduit et illustré
par Linflas

Titre original :
From the Shadows

© Victor Cheng, 2020, pour le texte.

© Éditions Gallimard Jeunesse,
pour la série Défis Fantastiques et le logo

« Un livre dont Vous êtes le héros »

Fighting Fantasy est une marque déposée appartenant
à Steve Jackson et Ian Livingstone. Tous droits réservés.



Avant-propos

À la différence des autres livres-jeux FIGHTING FANTASY, « FROM THE SHADOWS » est un projet collaboratif écrit par les membres d'un forum dédié à notre passion. La structure de l'aventure était composée à l'origine de plusieurs petits chapitres, chacun rédigé séparément par différents contributeurs. À la fin, l'histoire a été reconstituée par votre humble serviteur, testée puis éditée afin d'être partagée avec le monde des lecteurs de livres-jeux.

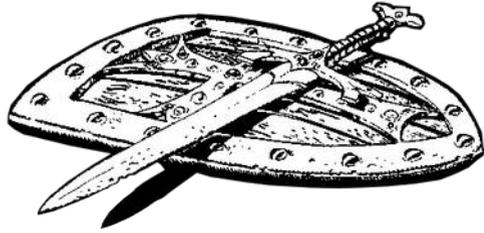
Remerciements à ED JOLLEY, AL SANDER, ODOJITAL, TAMMY BADOWSKY et ALLEN ZHOU, sans qui ce projet n'aurait jamais pu voir le jour.

VICTOR CHENG.

Lorsque je me suis lancé dans cette traduction, je n'imaginai pas l'ampleur de la tâche. À mi-parcours, j'ai songé néanmoins que cette histoire méritait de devenir un produit fini et de qualité, avec des illustrations et une mise en page inspirée des Gallimard Jeunesse v3/v4, modèle que j'apprécie plus en termes de lisibilité.

Enfin, je ne remercierai jamais assez KRAKEN et SKARN pour leur travail salutaire de relecture !

LINFLAS.



Règles

Il s'agit des règles de base des Défis Fantastiques*. Ne sont présentées ici que les spécificités de cette aventure.

* https://fr.wikipedia.org/wiki/Défis_fantastiques#Règles

Notation

Vous rencontrerez parfois l'expression « 1D6 » dans le texte. Elle doit s'interpréter comme « le résultat d'un lancer de dé à six faces » et peut souvent s'accompagner d'une opération mathématique ; par exemple, « 1D6+1 » veut dire « lancer un dé puis ajouter 1 au score obtenu », ou encore « 1D6/2 », qui signifie « lancer un dé puis diviser le score par 2 ». Si une division ne tombe pas juste et que le texte ne le précise pas, arrondissez toujours à l'entier supérieur.

Héros pré-tirés

Si vous ne souhaitez pas que vos caractéristiques de départ soient le fruit du hasard, voici trois profils pour lesquels il est possible de réussir cette aventure, mais avec une stratégie et des chemins très différents.

CRYSTA GARDECIEL

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 17

CHANCE : 9

Crysta est orpheline depuis l'âge de quatorze ans, à la suite de l'attaque de son village natal par une bande de Trolls des Collines. Traumatisée par le massacre de sa famille, elle lutta avec une telle férocité contre les Trolls qu'elle parvint à en tuer plusieurs, avant qu'ils ne se replient pour aller traquer d'autres proies plus faciles. La vengeance embrasait tout son être, mais l'épuisement l'empêcha de se lancer à leur poursuite. De toute manière, son village n'était désormais plus qu'un champ de ruines.

Crysta et une poignée de survivants trouvèrent refuge dans la commune voisine de Pont-de-Pierre. Initiée par le prêtre local, elle apprit en quelques semaines à maîtriser sa colère et à l'utiliser pour renforcer son esprit et son corps. Devenue disciple de Throff, la Déesse de la Terre, elle est aujourd'hui une alliée précieuse des Nains, offrant ses services comme garde du corps pour protéger les routes commerciales des forces hostiles.

Note du traducteur : Si vous incarnez Crysta, ne vous offusquez pas de lire des tournures au masculin vous concernant, l'aventure ayant été traduite avant que l'auteur ne propose cette héroïne. En effet, dans la langue de Shakespeare, il est aisé de s'affranchir du genre du héros, mais c'est une autre paire de manches dans celle de Molière...

VELENDREN WELLS

« MAÎTRE DES CORBEAUX »

HABILETÉ : 11

ENDURANCE : 16

CHANCE : 7

Velendren est un bretteur hors-pair, formé sous la tutelle d'un combattant encore plus redoutable et respecté. Des années auparavant, son maître suspendit une session d'entraînement au sabre pour aller enquêter sur un incident survenu dans la région.

C'est depuis cet instant précis que les corbeaux commencèrent à apparaître. L'idée première de Velendren était qu'ils amenaient le mauvais présage, mais il se rendit rapidement compte qu'ils cherchaient à le guider. Il les suivit durant des jours et atteignit la lande où gisait le cadavre de son maître, tué mystérieusement, car sans aucune blessure apparente. Les habitants du coin, à la vue des corbeaux qui tournoyaient, se méfièrent aussitôt de Velendren, bien qu'aucun n'eût osé accuser ouvertement l'épéiste du meurtre de son maître.

Il décida néanmoins de quitter la région pour éviter toute confrontation et se dirigea vers l'ouest, accompagné de sa harde perpétuelle d'oiseaux noirs. Un jour peut-être, ce « Maître des Corbeaux » se construira une meilleure réputation...



ANSAN JALAC

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 23

CHANCE : 12

Aussi loin qu'il se souvienne, Ansan a toujours cherché à devenir un grand guerrier. Habitué des auberges sordides et des tavernes miteuses, il pouvait écouter des heures les innombrables histoires racontées par les aventuriers de passage, le plus souvent après leur avoir passé un verre ou deux. Mais il ne se contentait pas d'écouter ; il apprenait de leurs expériences et s'en inspirait. Aujourd'hui, Ansan recherche l'aventure, la vraie, et malgré sa nature quelque peu maladroite, il fait confiance à sa grande force et à ses connaissances pour se tirer des situations les plus dangereuses. Ce n'est que récemment qu'il a loué ses services à un commerçant itinérant pour tenter de dénicher une mission d'un niveau plus ardu. Si la chance est de son côté, ce qui est souvent le cas, il ne tardera pas à avoir l'occasion de rejoindre les rangs des héros qui l'ont tant inspiré...

Tests extrêmes

Il y aura des moments au cours de votre aventure où vous devrez faire face une situation plus dangereuse qu'à l'habitude et où vos compétences seront poussées à l'extrême ; par exemple, il vous sera demandé *Tester votre Habileté* en ajoutant 2 au chiffre obtenu. Cela signifie simplement que lorsque vous lancez deux dés, vous devez ajouter 2 au score ; par exemple, si vous avez

obtenu 1 et 3 avec les dés, votre total modifié vaut donc 6 ($1 + 3 + 2 = 6$). Comparez ensuite ce résultat avec votre score actuel d'HABILITÉ pour savoir si vous avez réussi le test.

Provisions

Au début de l'aventure, vous emportez avec vous l'équivalent de 10 repas. De manière régulière, le texte indiquera que *vous devez dîner* le soir venu. Cela signifie que vous devrez rayer un repas de vos Provisions sur votre *Feuille d'Aventure* et ce, sans gagner le moindre point d'ENDURANCE. Si vous n'avez plus de Provisions à ce moment-là, vous devrez alors réduire votre ENDURANCE de 3 points !

Si vous prenez un repas à tout autre moment (sauf en combat ou toute action équivalente, comme grimper par exemple), vous pouvez récupérer jusqu'à 4 points d'ENDURANCE.

Équipement et Potions

Vous démarrez votre aventure avec le minimum d'équipement, mais vous pourrez trouver ou acheter d'autres objets au cours de votre voyage. Vous portez une armure de cuir, une bourse pour vos Pièces d'Or et un sac à dos pour stocker vos Provisions et objets emportés, sur lequel est fixé une lanterne pour vous guider dans les recoins sombres. Votre ARME par défaut est une épée forgée dans un acier de bonne facture. Si

vous trouvez d'autres armes, vous pouvez les emporter à condition de n'en sélectionner qu'une et une seule au cours d'un combat.

D'autres objets spéciaux sont également mentionnés au paragraphe 1.

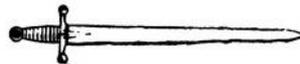
Vous débutez sans aucune Potion en votre possession, mais peut-être serez-vous assez fortuné pour en dénicher plus tard ? Si tel est le cas, sachez que chaque fiole contiendra l'équivalent d'une et une seule mesure. Vous pourrez la consommer à tout moment sauf durant un combat. Une fois bue, n'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous êtes en possession d'objets que vous ne souhaitez plus conserver, vous pouvez vous en débarrasser à tout instant en rayant simplement leur nom de votre *Feuille d'Aventure*. Bien entendu, lorsque le texte vous demandera si vous possédez tel objet et que vous ne l'avez pas rayé, *il sera trop tard pour vous en débarrasser*.



La Feuille d'Aventure

HABILETÉ <i>Total de départ =</i>	ENDURANCE <i>Total de départ =</i>	CHANCE <i>Total de départ =</i>
ÉQUIPEMENT		PROVISIONS
		OR
		DENTS



CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
NOTES		

Règles additionnelles VF

Coups Spéciaux

Si vous faites un double avec les dés lorsque vous calculez votre Force d'Attaque (la vôtre, pas celle de votre adversaire), vous aurez alors effectué un *Coup Spécial* :

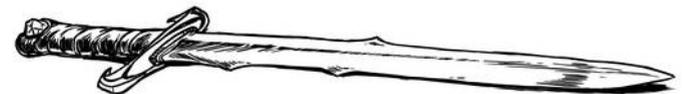
- 1×1 *Fumble !* Vous perdez l'assaut même si votre *Force d'Attaque* est supérieure, ainsi que 3 points d'ENDURANCE. Votre *Force d'Attaque* sera en outre réduite de 2 points au prochain tour.
- 2×2 *Esquive !* Si votre *Force d'Attaque* est inférieure, vous ne perdez qu'un seul point d'ENDURANCE car vous aurez limité les dégâts en vous écartant à temps.
- 3×3 *Parade !* Si votre *Force d'Attaque* est inférieure, vous ne perdez aucun point d'ENDURANCE car vous aurez paré le coup de l'adversaire. Néanmoins, votre *Force d'Attaque* sera réduite d'un point au tour d'après.
- 4×4 *Feinte !* Si votre *Force d'Attaque* est inférieure, vous perdez un seul point d'ENDURANCE et votre adversaire perd également un point d'ENDURANCE. En

revanche, si votre *Force d'Attaque* est supérieure, celle de votre adversaire sera réduite d'un point au tour suivant.

- 5×5 *Coup puissant !* Si votre *Force d'Attaque* est supérieure, votre adversaire perd 4 points d'ENDURANCE.
- 6×6 *Coup critique !* Vous gagnez l'assaut même si votre *Force d'Attaque* est inférieure. De plus, votre adversaire perd 3 points d'ENDURANCE et sa *Force d'Attaque* est réduite de 2 points au prochain tour.

Si vous affrontez plusieurs adversaires, seul celui que vous avez désigné pour l'assaut en cours sera concerné par le *Coup Spécial*. S'il y a lieu, n'oubliez pas d'ajuster les dégâts en fonction de tout effet supplémentaire spécifié dans le texte. Si les dommages de votre ARME sont réduits de moitié, arrondissez la division par 2 à l'entier supérieur.

Note du traducteur : malgré mes tentatives de négociation, cette règle des « Coups Spéciaux », créée dans le but d'apporter un peu d'originalité aux combats et d'en abaisser la durée et la difficulté, n'a pas été validée par l'auteur. Je vous la propose uniquement à titre d'essai.



Destin

Au début de l'aventure, vous disposez de 3 points de DESTIN. Vous pouvez utiliser 1 point à n'importe quel moment pour relancer les dés. Cela peut être un test d'Habilité, de Chance, un Assaut lors d'un combat... Vous devez relancer la *totalité* des dés concernés par le test pour le prix d'un point de DESTIN (par exemple 1 point de DESTIN pour relancer les 2 dés si vous êtes Malchanceux après avoir *Tenté votre Chance*). Vous devez accepter le nouveau résultat sans possibilité de payer un nouveau point de DESTIN pour recommencer. Attention cependant, vous ne pourrez en aucun cas regagner des points de DESTIN au cours de l'aventure, aussi utilisez-les avec sagesse.

Points de sauvegarde

Les paragraphes agrémentés d'un astérisque * correspondent aux entrées et sorties des villes que vous explorerez. Ils vous permettent de revenir en arrière en cas de fin d'aventure inopinée et de choisir un chemin différent. Pour sauvegarder, recopiez sur une feuille vierge votre *Feuille d'Aventure* (ou prenez-la en photo !).



L'autre menace

La roulotte n'est plus qu'à une lieue de Pont-de-Pierre et déjà vous soupçonnez quelque chose d'inhabituel...

Vous êtes au service de Tareg Villett, un marchand dont vous assurez la protection durant ses tournées parmi les bourgades éparses des Plaines Païennes. Travail peu réjouissant compte-tenu du mépris caractérisé qu'exprime régulièrement votre employeur à votre égard, mais il faut bien vivre...

D'ordinaire, une foule commence à se rassembler dès que la roulotte est en vue, car les villageois sont impatients de découvrir ce que Tareg propose à la vente et sont surtout friands des derniers commérages qui courent dans la région. Or aujourd'hui, les Nains de Pont-de-Pierre paraissent méfiants, voire inquiets, car seul un groupe restreint de gardes en armes est là pour vous accueillir. Voyant cela, Tareg préfère maintenir ses chevaux à une distance raisonnable du village.

- Descends voir ce qu'il se passe, vous ordonne-t-il.
- Vous obtempérez et approchez des gardes en prenant soin de ne pas faire de geste qui puisse être mal interprété.
- Que venez-vous faire par ici ? vous hèle un Nain à la barbe striée de bandes grises.
- Tareg visite régulièrement Pont-de-Pierre pour y vendre ses marchandises, expliquez-vous.
- Sa roulotte ne passera qu'après une inspection de fond en comble ! rétorque-t-il sans ciller.

À contrecœur, Tareg finit par accepter et deux Nains grimpent à l'arrière pour ressortir quelques instants plus tard en déclarant que le chargement est sûr. Celui à la barbe zébrée de gris accorde à Tareg l'autorisation de pénétrer dans le village et tandis que la roulotte reprend lentement sa course, vous décidez d'interroger les gardes sur les raisons d'une si méticuleuse investigation. – Des Elfes Obscurs, marmonne l'un d'eux derrière son nez en patate avant de cracher par terre avec dégoût.

La discussion se poursuit et l'histoire tout entière vous est enfin révélée : une armée d'Elfes Obscurs s'est rassemblé quelque part dans le but de conquérir la région, voire au-delà. Leur meneur, un Sorcier maléfique nommé Malbordus, mènerait des expériences sur une sombre magie permettant d'invoquer des dragons – ce qui augmenterait considérablement la puissance de son armée. Yaztromo, un Mage du Bien qui réside dans une haute tour au sud de Pont-de-Pierre, aurait heureusement mandaté un champion pour déjouer les plans de Malbordus, mais il attend toujours des nouvelles de ce fameux aventurier. Dans de telles circonstances, il n'est pas étonnant que les gens du coin aient si peu d'enthousiasme à commercer...

Craignant de croiser par malchance un détachement d'Elfes Obscurs, Tareg décide de séjourner à Pont-de-Pierre pour un temps indéterminé. Il vous laisse le soin de vous occuper des chevaux et s'éloigne d'un pas lourd en quête d'un énième débit de boissons. À peine avez-vous terminé votre tâche qu'une voix retentit dans le village : « Yaztromo arrive ! » Vous vous hâtez de rejoindre la foule qui se presse à sa rencontre. Tous

craignent le pire et espèrent recevoir de bonnes nouvelles. Impossible pour vous de comprendre quoi que ce soit dans ce brouhaha de barbes, mais lorsque Yaztromo atteint enfin la Grand Place, tous font silence.

– Malbordus est mort, annonce le Magicien.

Un immense cri de joie monte de l'assemblée, mais retombe aussitôt devant le regard sombre que lance Yaztromo à travers ses lunettes.

– Cela ne signifie nullement que tout danger est écarté, explique-t-il avec mesure. Loin de là, même. Une armée puissante, c'est un peu comme une Hydre : coupez-lui la tête et il en repousse une autre...

Le Mage s'interrompt, comme perdu dans ses pensées.

– En fait, ce sont *deux* têtes qui poussent lorsque l'on en coupe une, bougonne-t-il. Donc ce n'est pas tout à fait cela... mais peu importe ! Pour dire les choses clairement : si une puissante armée est privée de son chef, elle ne s'effondre pas pour autant. Il y en a toujours un nouveau pour le remplacer. Et à en juger par ce que j'ai découvert, celui-là est aussi dangereux que Malbordus, si ce n'est plus... Ce matin...

Il lève les yeux au ciel comme pour chercher ses mots.

– Ce matin, on a attenté à ma vie, continue-t-il. À l'aide d'une flèche magique gravée d'une Rune de Mort... Si Vermithrax n'avait pas repéré mon assassin à temps, je ne serais sûrement pas ici parmi vous.

– L'avez-vous capturé ? demande l'un des Nains.

– Évidemment. C'était un archer Elfe Obscur, qui serait resté muet sans mon sortilège de lecture mentale. Il a bien résisté, le bougre. Il avait sûrement été entraîné par un expert sur le sujet...

Yaztromo retire ses lunettes, plisse les yeux pour inspecter l'un des verres avant de le nettoyer avec un coin de manche.

– Mais je ne pourrai plus obtenir grand-chose de lui, dit-il en replaçant ses binocles, car pendant que je récupérais de mon sortilège, ce misérable s'est donné la mort avec une aiguille empoisonnée qu'il avait cachée dans son veston...

À ces mots, des exclamations de surprise se mêlent à des soupirs de déception.

– Cela dit, j'ai eu le temps de lui soutirer quelques renseignements sur le nouveau plan d'attaque de l'armée des Elfes Obscurs, s'empresse d'ajouter le Magicien.

Tous les Nains sont désormais suspendus à ses lèvres.

– Leur nouveau chef serait un Grand-Prêtre, poursuit-il. Et a priori, il serait en train de créer un *Anarthex*. Je connais peu de choses sur ce type de portail chaotique mais fort heureusement, chaque fois que quelqu'un a été assez fou pour tenter d'en ouvrir un, il a été stoppé avant de commettre l'irréparable. Car si par malheur il s'ouvrait, toutes les monstruosité que les enfers abritent s'y déverseraient. Et nous serions alors dévastés...

Yaztromo toussote puis nettoie l'autre verre de ses lunettes avant de les reposer sur son nez.

– Le processus de création d'un tel portail prend du temps et nécessite un espace conséquent. Le Grand-Prêtre doit disposer d'une base d'opérations assez vaste pour y accomplir en secret les rituels maléfiques nécessaires. L'ennui, c'est que je n'ai pas été en mesure de déterminer le lieu exact de leur repaire.

Des geignements plaintifs s'élèvent de l'assemblée.

– Oh, il reste encore de l'espoir, tente de rassurer le Magicien en secouant les mains. Mon « assassin », *Silzedel Uinolon*, n'était pas le seul membre de l'armée elfique qui circule en Allansia. Il était l'un des quatre Lieutenants envoyés pour semer le trouble et en conséquence, il en reste toujours trois en liberté. Retrouvons-les et nous aurons peut-être une chance de localiser l'*Anarthex* avant qu'il ne soit trop tard. Par ailleurs, tous sont en possession d'un artefact comme *celui-ci*.

Vous distinguez une espèce de grosse dent jaunie dont l'émail semble être abîmé en plusieurs endroits.

– Bien que je n'aie pu déchiffrer entièrement les runes gravées dessus, j'ai au moins pu établir qu'un mot correctement énoncé permet de transporter son propriétaire jusqu'à la Porte, précise le vieux Mage. Je suis certain que je pourrais en savoir plus sur ce sortilège si je possédais les autres dents. Peut-être même qu'une ou deux suffiraient. Donc, ce qu'il nous faut (il sourit brièvement avec une pointe d'amertume), c'est quelqu'un pour rechercher les autres Lieutenants et récupérer les dents qu'ils ont en leur possession. Dommage que mon jeune champion qui s'est occupé de Malbordus ne soit pas encore revenu du Désert des Crânes. Or, on ne peut se permettre d'attendre qu'il...

– J'y vais !

Dans le silence stupéfait qui a suivi l'interruption, vous réalisez que c'est votre propre voix qui vient de résonner. Vous apercevez le faciès mécontent de Tareg en retrait de la foule et en ressentez une singulière satisfaction.

– Oh ? s'écrie Yaztromo en vous observant avec attention et vous faisant signe de venir à lui. Et qui es-tu donc ?... Non, ne dit rien, cela n'a aucune espèce d'importance. Sur l'affaire qui nous concerne, qu'est-ce qui te fait penser que tu es à la hauteur d'un tel défi ? As-tu déjà affronté des Elfes Obscurs auparavant ?

– À vrai dire, non, admettez-vous. Mais une fois, j'ai combattu seul toute une bande de Trolls des Collines.

Un sentiment de honte vous envahit à l'instant où vous prononcez ces mots. Comme ce combat – votre plus grand triomphe – doit sembler ridicule, dérisoire, pour quelqu'un d'aussi puissant que Yaztromo ! Devant votre embarras, Tareg pousse un grognement moqueur mais à votre grand étonnement, plusieurs Nains le font taire et les plus proches de vous émettent des murmures d'approbation à votre égard. Le Magicien sourit également.

– Que tu aies ou non les compétences pour accomplir cette quête, il est certain que tu possèdes le courage nécessaire, dit-il. Il en faut pour admettre devant tout le monde que tu n'as combattu ni Dragon, ni Démon ou que sais-je encore. Un tel courage ne peut suffire, bien sûr, mais c'est un bon début. Maintenant, je ne sais pas où se situent exactement ces Lieutenants, mais j'ai déjà pu réduire le champ de recherche à cinq lieux possibles. Plus vite tu commenceras, mieux ce sera.

Il fouille dans sa robe et en sort un rouleau de parchemin.

– Voici une carte où sont notés les différents lieux. Ils se trouvent assez loin d'ici alors presse-toi. Et... attends un instant, où ai-je mis ce... Ah !

Il vous tend un anneau en cuivre, à peu près du diamètre de votre auriculaire et arborant un curieux symbole.

– Cela te permettra de communiquer avec moi sur de longues distances, mais il a très peu de charges : tu devras donc l'utiliser avec parcimonie. N'essaie pas de me contacter tant que ta recherche n'est pas terminée. Si tu parviens à te procurer les autres dents, je pourrai déterminer l'emplacement de la Porte et lancer un sortilège qui t'y transportera directement.

Vous prenez la carte et l'anneau en promettant de faire de votre mieux pour déterminer la localisation de l'Anarthex.

– Bien ! Et si tu peux aussi empêcher ces Lieutenants de faire ce pour quoi ils sont là, c'est encore mieux. Ces individus sont entièrement dévoués au mal, aucun doute là-dessus. Oh ! Et tu auras également besoin de ceci...

Il dépose dans votre main la fameuse dent. En l'observant dans le détail, vous remarquez que l'érosion de l'émail est en fait une série de *sept* longues runes gravées. Si vous obtenez d'autres dents, notez le *nombre* de symboles qu'elles possèdent sur votre *Feuille d'Aventure*.

– Bref, conclut Yaztromo, je crois qu'il est grand temps de te mettre en route.

Vous déroulez la carte en vous demandant dans quoi vous vous êtes fourré.

Rendez-vous au **1**.



1 « Pont-de-Pierre est ici », précise Yaztromo en posant un index nouveau à proximité du centre de la carte.

1

Yaztromo a entouré à l'encre rouge les lieux où les Lieutenants pourraient se trouver. Cinq cercles ressortent nettement sur la carte : deux en haut, le troisième sur la gauche et les deux derniers en bas.

– Pont-de-Pierre est ici, précise Yaztromo en posant un index nouveau à proximité du centre de la carte. Nous sommes au nord de la Forêt des Ténèbres et là, c'est ma Tour.

À côté de chaque cercle rouge est inscrit le nom d'une ville. La première, au nord de Pont-de-Pierre, est Fang, de sinistre réputation à cause du Labyrinthe qui a coûté la vie à de nombreux aventuriers. La suivante, un peu plus à l'est, est Zengis, mais son nom ne vous évoque pas grand-chose. En revanche, vous connaissez très bien celle située tout à l'ouest : le Port du Sable Noir, infesté de criminels dont le pire de tous est son propre gouverneur, le Seigneur Azzur. À l'inverse, Salamonis, au sud, est réputée pour la bienveillance de son roi. Quant à Crocheroc, située à l'est de Salamonis, elle vous semble tout aussi énigmatique que Zengis.

– Sois méthodique dans tes déplacements, conseille Yaztromo. Sache aussi que quelques-uns de mes contacts sont susceptibles de t'aider... Je ne sais combien de jours il nous reste avant que le portail chaotique ne soit achevé, donc plus vite tu retrouveras ces Lieutenants, mieux ce sera. Ne tarde pas !

Et en quelques minutes, vous êtes paré : épée, lanterne et briquet, sac à dos contenant 10 Provisions, une bourse de 20 pièces d'or ainsi que la carte, la dent et l'anneau de cuivre de Yaztromo.

La plupart des Nains de Pont-de-Pierre se sont rassemblés pour votre départ et vous souhaitent bonne chance, à part Tareg qui reste introuvable. Ce misérable est sûrement parti se saouler au fond d'une taverne... L'assemblée vous applaudit chaleureusement tandis que vous quittez la place principale. Vous espérez que la confiance qu'ils placent en vous ne sera pas vaine. Et maintenant, dans quelle direction comptez-vous quitter Pont-de-Pierre ?

Au nord, à travers les Plaines
Païennes, vers Fang et Zengis ? Rendez-vous au **178**
Au sud, après la Forêt des
Ténèbres, en direction de
Salamonis et Crocheroc ? Rendez-vous au **267**
À l'ouest, suivre la route
du Port du Sable Noir ? Rendez-vous au **63**

2

Vous vous jetez dans l'espace entre le sol et le rocher en chute libre avant qu'il ne se referme totalement. Vous ressentez dans votre dos la vibration terrible de la roche s'écrasant juste derrière mais ce plongeon désespéré a été salvateur.

Vous êtes encore en vie, mais prenez vite conscience que cet épisode a considérablement réduit vos chances de vous échapper. S'il n'existe aucune sortie alternative dans ces galeries, vous serez condamné, même si vous accomplissez votre mission. La seule option pour l'instant est de continuer dans le tunnel qui s'étire devant vous. Rendez-vous au **141**.

3

Plus habitué à naviguer en mer qu'en eaux fluviales, l'équipage manœuvre néanmoins l'*Hippocampe* sur le Fleuve Kok avec une dextérité équivalente. Si vous êtes déjà passé par Fang, rendez-vous immédiatement au **280**. Sinon, poursuivez votre lecture.

Le voyage vers l'amont du fleuve se déroule sans le moindre incident, jusqu'en milieu d'après-midi, où la vigie annonce une péniche abandonnée dérivant vers l'aval et bloquant en grande partie le passage. Le Capitaine Tully demande des volontaires pour rejoindre la péniche avec l'un des canots de sauvetage puis la déplacer jusqu'à la rive, où elle ne représentera plus un danger pour la circulation. Alors qu'ils s'entassent dans le canot, vous remarquez qu'il y reste encore une place. Si vous les accompagnez pour comprendre ce qu'il s'est passé à bord, rendez-vous au **298**. Si vous préférez rester sur l'*Hippocampe* et attendre leur retour, rendez-vous au **80**.

4

Quittant la Place du Marché, vous croisez plusieurs habitants très agités. Ils évoquent un quartier de la ville qui se serait enfoncé dans un énorme gouffre. Plus loin, vous apercevez une enseigne bancale indiquant l'entrée de la Taverne du Dragon Noir. Vous entrez dans le but d'avoir plus d'explication sur la situation et découvrez une salle à l'atmosphère peu engageante. L'éclairage y est minime, du fait de fenêtres envahies de crasse, ce qui par ailleurs ne contraste assurément pas avec l'hygiène générale des clients. Vous vous frayez un chemin vers le

comptoir entre divers coupe-gorges et vagabonds, puis vous penchez au bar afin d'attirer l'attention du tavernier, quand soudain, la porte s'ouvre à la volée. Un silence pesant s'installe lorsque les clients découvrent trois Guerriers Squelettes venant d'apparaître sur le palier et scrutant la pièce de leurs yeux renfoncés où se meurt la lumière. Hurllements de panique et branle-bas de combat ! Rendez-vous au **349**.



5

Vous vous frayez un chemin entre les attroupements hétéroclites des festivaliers. Plus loin, des Prêtres de Dalgalla ont installé des jeux de hasard, ce qui ralentit votre progression car beaucoup de gens se sont pressés tout autour. Vous êtes contraint de contourner toute cette foule et ce faisant, passez juste à côté d'une petite roulotte sur laquelle vous pouvez lire l'inscription « Madame Star, Voyante ». Une petite femme rondelette et vêtue d'une tunique de couleur vive sort la tête et vous fait signe de vous approcher d'elle.

– Aventurier ! Un peu d'or au creux de ma main et je te révélerai ton avenir !

Son visage se fige dans une intense concentration et d'une voix calme et posée, mais traversant miraculeusement le vacarme ambiant, elle vous déclame :

– Tu accomplis une quête... à Sable-Noir pour chercher un objet... non, quelqu'un... une personne enveloppée d'un profond mystère. Tu crois qu'il peut être à Sable-Noir mais tu n'en es pas certain...



4 *Trois Guerriers Squelettes viennent d'apparaître sur le palier, scrutant la pièce de leurs yeux renfoncés où se meurt la lumière.*

Elle secoue la tête comme pour vider un trop plein. Si vous payez 2 Pièces d'Or à Madame Star pour connaître la suite, rendez-vous au **305**. Si vous poursuivez votre chemin, rendez-vous au **350**.



6

Il ne dit mot lorsque vous vous jetez sur lui, se contentant d'agiter dans votre direction une main emplie de son pouvoir ; sa magie vous enveloppe et flagelle votre âme. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, votre corps et votre esprit sont détruits, ne laissant qu'une poussière lumineuse comme témoignage de votre anéantissement total. Si vous êtes Chanceux, vous perdez 1D6 points d'ENDURANCE. Sa puissance magique vous aveugle un instant et quand votre vision s'éclaircit à nouveau, vous êtes... ailleurs.

Si vous êtes en possession d'une Bourse avec des Pierres de Lune, rendez-vous au **338**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **30**.

7

Les trois gardes qui s'approchent ne suspectent rien d'inhabituel, sinon ils auraient déjà sorti les arcs au lieu de conserver leurs fouets. Ils se déchainent sur le groupe de Nains, déjà libérés de leurs fers mais se forçant à contenir leur colère bouillonnante.

– Quel est le problème, ici ? aboie le plus grand des Elfes Obscurs. Au travail ! Ou bien ce sera la fosse

pour tout le monde. Notre *molosse* a constamment faim, ne l'oubliez pas !

Ils scrutent avec désinvolture les ouvriers, tentant de déceler la moindre faute parmi eux et quand leur regard se tourne mollement vers vous, vous faites de votre mieux pour conserver un air nonchalant. Le Nain qui pousse le chariot de gravats a soudain un éclair de génie ; afin de détourner l'attention des gardiens, il se met à pester sur le mauvais état de sa roue. Vous lui faites un signe de la tête pour le remercier tandis que les gardes s'approchent de lui et inspectent la roue défaillante. C'est l'occasion rêvée ! Les derniers esclaves libérés, vous lancez le signal de l'attaque. En quelques instants, les gardes sont submergés par un déluge de coups mais le danger n'est pas encore écarté. Une sonnerie aiguë résonne en effet dans les galeries.

– L'alarme ! enrage Damon. Ils savent que nous sommes libres. Les autres sont avertis de notre présence. Tu ferais mieux de t'occuper de cette sorcière tant que tu le peux encore. On n'en a pas terminé ici ! D'autres gardes accourent en nombre, armés d'arcs et de lames dégoulinantes de poison. Allez-vous foncer tout droit pour aller affronter leur Lieutenant (rendez-vous au **277**) ou rester encore avec les mineurs pour faire face à la première vague (rendez-vous au **205**) ?

8

Malheureusement, bien que la Cour puisse admettre que les aventuriers transportent de temps en temps des artefacts bizarres, maléfiques – voire meurtriers, vous en possédez un nombre assez conséquent pour les

convaincre que vous êtes le scélérat décrit par le Grand Conseiller. Le Roi ordonne votre arrestation immédiate. Vous protestez, clamant votre innocence, mais vos appels ne se répercutent que sur des tympan soudainement atteints de surdit . Les gardes du palais vous tra nent jusqu'aux donjons, o  vous  tes enferm  pour une dur e ind termin e. M me si vous parveniez   vous  chapper, il serait bien trop tard pour emp cher les Elfes Obscurs d'ouvrir leur portail du Chaos. Votre qu te a  chou .



9

Le quartier du Quai Susbelli semble d pourvu de commerce. Il s'agirait plut t d'une zone r sidentielle r serv e aux personnes de haut rang, comme par exemple cette tr s haute demeure situ e au fond d'une impasse. Les rues sont presque d sertes. En quittant ce bloc d'habitations, vous tombez nez   nez avec un canid  sans poil ayant d bouch  du coin de la rue. L'animal effray  se met soudain   foncer droit sur vous et, vu de plus pr s, vous r alisez que ce n'est pas vraiment un chien mais plut t le r sultat d'une exp rience qui aurait mal tourn , ou alors l'animal de compagnie d'un sorcier d rang . D pourvue d'yeux, la cr ature

capte cependant votre pr sence gr ce   son odorat sur-d velopp . Elle est affam e et grogne sauvagement dans l'intention de faire de vous son prochain repas !

Si un Veau de Gantamar vous accompagne, rendez-vous imm diatement au **149**. Sinon, d fendez-vous.

CHIENROGNARD HABILIT  : 8 ENDURANCE : 6

La cr ature est robuste et tr s vivace, mais comme elle est aveugle, vous pouvez facilement l'esquiver et prendre la *Fuite*   tout moment en courant vers le haut de la butte au **358**. Si vous tuez le Chienrognard, vous voyez surgir des gardes de la rue d'o  il venait et qui se pressent pour ramasser sa carcasse.

–  a... s'est  chapp  de l'ar ne et  a file vite ces bestioles-l , marmonne, penaud, l'un d'entre eux. D sol  du d rangement...

Ils vous remettent 3 Pi ces d'Or pour que vous conserviez le silence sur cet incident. Il est temps maintenant d'aller explorer un autre lieu que vous n'avez pas encore visit  :

La Rampe de Goldoran ?	Rendez-vous au 309
Le March� aux Chevaux ?	Rendez-vous au 67
L'ar�ne �voqu�e par les gardes ?	Rendez-vous au 358

10

– Tu as fait preuve de talent en  liminant deux de ces trois agents du mal, dit Yaztromo plut t impressionn . Cela veut aussi dire qu'un Lieutenant Elfe Obscur court toujours. Mais ne nous pr occupons pas de cela, il

y a des questions plus urgentes à régler. Parle-moi vite de tes découvertes.

Vous décrivez les morceaux de dent pour permettre au magicien de poursuivre ses recherches. Récupérez 4 points d'ENDURANCE ainsi que 2 points de CHANCE pour cet accomplissement.

– Je l'ai ! entendez-vous soudain tandis que l'anneau reprend vie en grésillant.

– Vous avez localisé le Portail du Chaos ? lui demandez-vous avec excitation.

– Oui. Enfin... pas de façon précise. Plutôt une vague indication. Nous avons cherché ces Lieutenants à travers tout Allansia en espérant que l'un d'eux nous conduise au quartier général des Elfes Obscurs quelque part dans l'une de ces grandes cités. D'une certaine manière, on nous a mené sur une fausse piste car la base n'était pas du tout là-bas, mais ici-même, dans la Forêt des Ténèbres !

Vous soupirez avec désespoir. Vous savez maintenant que la Porte se trouve au plus profond de la Forêt des Ténèbres et bien entendu, il vous faudra des jours pour l'atteindre et des semaines pour la passer au peigne fin.

– Cesse de te morfondre, dit Yaztromo. Est-ce que j'ai dit que j'avais terminé ? La base est située sur le flanc ouest de la Forêt mais quelque chose ou quelqu'un bloque ma magie. Je n'arrive pas à déterminer la localisation exacte, donc j'ai bien peur qu'il te faille la découvrir par toi-même. Les morceaux de dent que tu possèdes proviennent du même endroit que l'Anar-thex. Je peux ressentir leur pouvoir, certes faiblement, par l'intermédiaire de l'anneau de cuivre que tu

portes. Mon étude m'a permis de créer un sort de téléportation basé sur l'énergie de ces runes ; il peut te transporter assez près de la source et te permettra d'éviter la plupart des dangers de la Forêt. Je pourrai peut-être même te guider lorsque tu seras au plus près de la Porte.

Votre court silence le fait vous proposer une alternative.

– Autrement, si tu es fatigué et à court de provisions, je peux te téléporter dans ma Tour, où tu pourras de reposer et te réapprovisionner. Bien sûr, cela implique que tu devras ensuite traverser la Forêt par tes propres moyens. Quel que soit ton choix, tu es relativement loin et tu portes bien trop de choses sur toi. Tu devrais t'alléger un peu, afin que mon sortilège fonctionne.

Vous ne pouvez conserver que 12 objets dans votre équipement. Chaque ration de Provisions compte pour un objet, tout comme votre bourse de Pièces d'Or. Les anneaux, les clefs et les morceaux de dent sont assez légers pour être considérés comme négligeables. Ne comptez pas non plus votre sac et vos vêtements. Pour tout le reste de votre équipement, chaque objet compte. Décidez de ce que vous emportez avec vous ou laissez sur place, puis modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Lorsque vous en avez fini, vous informez Yaztromo que vous êtes prêt à recevoir son sortilège.

Si vous voulez être téléporté à la Tour, rendez-vous au **389**. Si vous préférez être transporté directement sur le chemin à proximité de la base des Elfes Obscurs, tout

devient flou et vous vous retrouvez aussitôt dans la Forêt des Ténèbres. Vous vous remettez vite des effets du sortilège et observez votre nouvel environnement. Rendez-vous au **74**.

11

Vous vous intéressez à la péniche en cours de chargement. L'équipage est, à première vue, en pleine préparation pour amorcer la descente du fleuve. Vous décidez d'aller voir s'ils sont d'accord pour vous emmener et ainsi vous faire gagner un temps précieux. Le Capitaine, un homme à peine plus grand qu'un Nain, dit qu'il peut vous conduire jusqu'à Fang, à condition que vous travailliez à bord ou bien lui payiez 5 Pièces d'Or. Si vous acceptez ce tarif, il inclut un repas plutôt insipide mais assez copieux. De plus, vous gagnez 2 points d'ENDURANCE pour la nuit réparatrice passée dans votre cabine. Si vous préférez travailler par souci d'économie, vous ne vous reposez pas durant la nuit et devez déduire une portion de vos propres Provisions, ou bien perdre 3 points d'ENDURANCE si vous en manquez.

Tôt le matin suivant, la péniche atteint Fang. S'il s'agit de votre destination, rendez-vous au **131**. Si vous êtes en route pour le Port du Sable Noir, le Capitaine vous dépose sur la rive sud du Fleuve Kok avant de gagner les docks de Fang. Rendez-vous au **219**.



12

Le Guerrier Squelette s'écrase au sol, ses ossements se disloquant avec fracas. Deux Perles Noires ont roulé de ses orbites. Vous pouvez les ajouter à votre *Feuille d'Aventure* si vous le souhaitez, chacune valant 3 Pièces d'Or, au cas où vous décideriez de les vendre. Vous percevez encore des sons étouffés de bataille aux abords du cratère. Si vous vous dirigez par là-bas, rendez-vous au **260**. Si vous amorcez votre descente dans le fond du gouffre, rendez-vous au **275**.

13

Vous enjambez les corps des malfrats pour porter secours au jeune homme ensanglanté et étendu sur le sol. Par chance, il ne présente que de légères lésions et parvient même à se relever une fois le choc passé.

– Merci mon ami. Ces brutes m'auraient sûrement tué si vous n'étiez pas intervenu.

– Pourquoi s'en sont-ils pris à vous ? lui demandez-vous.

– Pour ma propre sécurité, répond-il, je crois que devrais être un peu moins curieux... Je travaille aux mines comme superviseur de l'exploitation : je m'assure que nous produisons un quota convenable et pour cela, je suis en charge du choix du filon à creuser.

Il se détourne de vous un instant pour cracher le sang qui s'écoulait encore de la commissure de ses lèvres.

– Comme vous devez vous douter, les mines sont immenses et nous devons repousser les créatures des montagnes qui viennent y élire domicile. Alors je fais patrouiller des gardes dans les zones de travail pour

assurer la sécurité. Nous condamnons aussi les parties abandonnées de la mine pour empêcher ces créatures d'y pénétrer, mais elles arrivent parfois à s'infiltrer. Et puis un jour...

Sa voix a baissé de volume, certainement par réflexe défensif.

– Un jour que j'accompagnais les gardes dans leur ronde en leur demandant si la zone était sécurisée – et nous étions justement proches d'une section condamnée, j'ai entendu des voix provenant de derrière la barricade. Je dois avouer que nos barricades sont souvent installées à la va-vite ; il reste des espaces où l'on peut voir à travers et là, j'ai aperçu trois silhouettes en train de discuter. Je n'ai entendu que ces mots : « esclaves », « de l'autre côté » et « lieutenant ». Cela m'a semblé vraiment étrange, puisque les mines sont désertes par ici, à part les animaux éventuels qui peuvent y rôder.

Il frotte sa mâchoire endolorie en esquissant un sourire amer.

– Je n'aurais pas dû poser toutes ces questions sur eux dans toute la ville. Ils doivent avoir des espions partout. Cela peut être en lien avec les Elfes Obscurs que vous recherchez, aussi lui demandez-vous comment entrer dans les mines.

– Eh bien, aucun visiteur n'est autorisé à pénétrer dans les zones de travail mais il existe de nombreuses entrées abandonnées, un peu partout dans les montagnes. Sans une carte, *vous vous perdrez sans le moindre doute...* Vous savez quoi ? Mon père est un inspecteur des mines et l'une des rares personnes avec une carte complète de

tout le réseau souterrain. Si vous passez à l'auberge de la *Gemme Verte*, il devrait y être une bonne partie de l'après-midi et pourrait vous fournir une carte. Tenez, mettez cela et racontez-lui comment vous m'avez sorti de ce guépier. Il n'hésitera pas à vous la donner.

Il épingle une petite Étoile en Bronze sur le col de votre tunique. Notez cela sur votre *Feuille d'Aventure*.

– Bien sûr, cela vous serait utile de savoir quel tunnel ces gens empruntaient, mais je ne le sais pas, malheureusement. Par ailleurs, mon nom est Silek et je vous remercie encore de m'avoir sauvé la vie.

Sur quoi il vous serre la main et quitte la ruelle en chancelant légèrement. Vous restez seul quelques instants pour digérer les informations qu'il vous a confiées et considérer l'importance que cela serait s'il avait dit vrai. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour cette rencontre.

Vous sortez de l'allée pour rejoindre la Rue de l'Opale. Rendez-vous au **294**.

14

L'homme attablé est tellement occupé à engloutir une chope d'on-ne-sait quel breuvage qu'il n'a pas remarqué que vous vous étiez assis à côté de lui. Il repose enfin son gobelet vide (à la suite de quatre autres) et sursaute légèrement lorsqu'il vous remarque. Derrière des yeux verts embrumés, il possède quelques faux airs de magicien : longs cheveux blancs et longue barbe blanche.

– Qu'est-ce tu veux, toi ? bafouille-t-il.

Quelque peu perplexe, vous lui répondez d'un haussement d'épaule.

– Écoute, j'irai nulle part avec toi 'toute façon !
Enfonce-toi bien ça dans l'crâne !

L'aubergiste lui apporte une nouvelle chope remplie d'alcool à ras bord :

– Vous perdez votre temps à rester assis à l'écouter. Ce n'est qu'un vieux cinglé qui passe son temps à claquer ses ronds chez moi. D'ailleurs, il m'a rendu assez riche pour que je m'achète une nouvelle marmite. Un peu de ragoût, l'aventurier ?

– Silence ! hurle l'ancien à l'aubergiste goguenard. C'est lui, ce lâche, qui aurait dû aller dans ce donjon. Pas mon fiston ! Ils veulent pas m'dire c'qui lui est arrivé ! Si tu...

Il baisse subitement le ton de sa voix.

– Si *vous* voulez bien explorer ce donjon et trouver des informations sur mon pauvre fils, je vous récompenserai de cinq cents pièces d'or et toutes les boutiques de Zengis seront à vous. Je suis l'homme le plus riche du monde, vous savez !

L'aubergiste vous hèle depuis l'autre côté de la salle :

– Il raconte ce genre d'histoires à tout le monde. Hier, il a prétendu que son fils avait été transformé en singe par des Elfes Obscurs ! Faut pas me la faire, hein !

– Aventurier, continue le vieil homme, le Baron Sukumvit a une dette envers moi. Je lui ai fabriqué une épée de mes propres mains ! Je l'ai même laissé embaucher mon fils comme testeur de son labyrinthe et qu'ai-je eu en retour ? Rien ! Je suis un forgeron, pas un ivrogne. Je marche toujours la tête haute !

Vous vous dérobez lentement pendant qu'il continue à divaguer sur lui-même et son fils.

– Je serais le plus heureux des hommes si vous parveniez à reprendre l'épée au Baron et à me la rapporter ! Je la prendrais et je lui planterais dans le cœur !

Vous lui demandez à quoi ressemble l'épée.

– Oh... Cela fait des années... Je ne me souviens pas bien... Il y avait une pierre rouge un peu spéciale dessus...

Ses paupières commencent à s'alourdir et de la salive s'écoule de sa lèvre inférieure. Vous comprenez que vous n'aurez plus rien à tirer de lui.

Vous écartant de la table, vous voyez que les deux joueurs de dés sont toujours présents. Si vous souhaitez les rejoindre, rendez-vous au **347**. Sinon, vous quittez la taverne au **309**.

15

Ainsi l'homme que vous avez sauvé des griffes de l'Abomination du Chaos serait... Lorsque vous évoquez ce qu'il s'est produit dans les mines et faites la description du rescapé, la femme laisse échapper un cri de joie. Le jeune homme derrière elle s'est arrêté d'écrire et vous fixe avec stupéfaction.

– Pour avoir sauvé mon mari, vous méritez amplement ce cadeau, dit-elle en vous dévoilant une amulette. Elle aurait dû servir à mon petit Faren pour le préserver du mauvais œil s'il devait partir à l'aventure comme son père, mais elle sera bien plus utile à vous.

Elle dépose l'Amulette de Cristal dans votre main et vous explique ses propriétés. Si vous *Tentex votre Chance* dans l'espoir d'échapper *aux effets d'une magie hostile* et que vous échouez, l'Amulette s'activera et vous

considérerez alors que vous êtes Chanceux. De plus, votre CHANCE retrouvera son total *de départ*. Après utilisation, l'Amulette perdra son pouvoir.

Vous remerciez chaleureusement la femme pour son cadeau et quittez sa boutique. Allez-vous maintenant visiter celle qui s'intitule « Malféus le Talentueux : Magie en toute occasion » (rendez-vous au **181**) ou parcourir les étals pour voir ce qu'ils ont à proposer (rendez-vous au **364**), ou bien encore, quitter la Place du Marché (rendez-vous au **4**).

16

À peine avez-vous retourné la carte qu'un nuage de fumée tourbillonnante s'en échappe. Un hurlement provenant des profondeurs de l'obscurité grandissante déchire le silence. Vous êtes encore plus abasourdi lorsqu'un macchabée apparaît au milieu de la fumée. Il s'agit du magicien que vous pensiez rencontrer et qui a été sauvagement massacré.

Puis un voile d'obscurité vous fait de nouveau face, se tord en tous sens pour constituer une espèce de squelette de fauve pourvu d'ailes, aux crocs et griffes acérés. Il se jette sur vous sans ménagement.

ASSASSIN ASTRAL HABILITÉ : 12 ENDURANCE : 1

Cette créature mise sur la surprise et la peur pour terrasser ses victimes, prenant la forme qui effrayera ou impressionnera le plus. Si vous ne disposez pas d'une arme magique ou en argent, vous ne pouvez la blesser et votre aventure prend fin ici. Si vous parvenez à la

toucher, un seul coup suffira à la bannir définitivement dans l'au-delà. Dans le cas où la fortune vous aurait souri et vous permette de survivre à cette rencontre, rendez-vous au **244**.



17

Durant l'instant où vous êtes aveuglé, Valgan sort de son champ protecteur et tente de vous saisir de sa main imprégnée de magie noire. Vous trébuchez et par miracle, parvenez à éviter son toucher ! Recouvrant votre vision, vous attaquez, forçant votre puissant ennemi au face à face final.

Combien de lieux marqués sur la carte d'Allansia avez-vous visités avant d'arriver ici ? Pour trois, n'opérez aucun changement. Si c'est quatre, augmentez l'ENDURANCE de Valgan à 14. Pour les cinq, augmentez l'HABILITÉ de Valgan à 9 et son ENDURANCE à 16. En effet, plus il aura passé de temps au contact des forces chaotiques, plus son pouvoir aura grandi.

VALGAN SHAR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 12

Valgan se bat en projetant sur vous des éclairs d'énergie tournoyante – de véritables décharges de pur chaos ! Toute armure que vous porteriez n'a donc aucune influence dans cette bataille. Chaque fois qu'il gagne un

assaut, vous devez lancer un dé et consulter la table ci-dessous pour connaître l'effet que sa sombre magie provoque sur vous :

- 1 Cette énergie débridée vous revitalise, ajoutant 1 point à votre HABILITÉ mais également 3 points à celle de l'Elfe Obscur !
- 2-5 Une décharge chaotique vous ébranle et vous inflige des dommages en ENDURANCE égaux au score obtenu par le dé.
- 6 L'énergie du Chaos s'infiltré dans votre corps et soutire une partie de votre essence vitale. Vous perdez 1 point d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE.

Valgan ne se battra pas jusqu'au bout. Si vous parvenez à réduire son ENDURANCE à 4 ou moins, rendez-vous au **184**.



18

Assis dans un recoin du Marché aux Chevaux, frissonnant dans le froid glacial, vous épiez le moindre événement suspect dans le quartier ou à proximité de la digue. Les heures passent. Vous devez *dîner* pour conserver vos forces. Si vous êtes en manque de Provisions, déduisez 3 points d'ENDURANCE.

Finalement, votre patience est récompensée lorsque vous apercevez l'Elfe Obscur quittant un bâtiment à proximité. À en juger par son uniforme, il ne fait aucun doute qu'il s'agit là d'un des Lieutenants que vous pourchassez. Il paraît anxieux, longeant les murs pour contourner les halos des candélabres et regardant sans cesse par-dessus son épaule. Vous le suivez à distance, guettant l'opportunité idéale pour l'attaquer. Il se dirige vers une placette décorée de statues dorées et de temples aux devantures écarlates. Vous supposez qu'il a réservé un quelconque moyen de transport pour quitter Fang. A moins qu'il ne soit juste en train de vous attirer droit dans un piège ? Ou peut-être n'a-t-il simplement pas conscience que vous le suivez ? Soudain, il met un pied hors de l'ombre. Serait-ce là votre chance ?

Allez-vous :

- Fondre sur lui pour l'attaquer ? Rendez-vous au **233**
- Vous faufler plus près d'abord ? Rendez-vous au **125**
- Utiliser une sarbacane, si vous en possédez une ? Rendez-vous au **37**
- Vous rendre invisible, si vous en avez la possibilité ? Rendez-vous au **49**

19

Deux heures plus tard, le ciel commence à s'assombrir et vous établissez votre camp pour la nuit (*vous devez dîner*). Au matin, vous piquez vers le sud à une cadence soutenue. Peu après, une odeur encore pire que la veille

atteint vos narines, s'amplifiant à mesure que vous avancez. Vous finissez par en déterminer la source, qui s'avère être également votre destination : le Port du Sable-Noir... Rendez-vous au **93**.

20

Une rapide fouille du Géant vous délivre une grande besace en cuir. Vous en videz le contenu et y trouvez 6 Pièces d'Or ainsi qu'un étrange médaillon en argent. Vous rangez le médaillon et la monnaie dans votre sac puis continuez le long du sentier vers le nord. Arrivé bientôt à une nouvelle jonction se divisant en quatre chemins, vous pouvez aller :

Au nord.
À l'ouest.
À l'est.

Rendez-vous au **204**
Rendez-vous au **128**
Rendez-vous au **45**



21

Vous retraversez le quartier du Nœud Coulant avant de pénétrer dans la Guilde des Voleurs. Assis confortablement dans un fauteuil en cuir sombre, vous sirotez un verre de vin de grande renommée en écoutant attentivement ce que le Maître Voleur a à vous dire. Récupérez 2 points d'ENDURANCE.

Malheureusement, aucun Voleur du Port du Sable Noir n'a remarqué une quelconque activité liée de près ou de loin aux Elfes Obscurs au sein de la ville. Le Maître Voleur proclame avec audace que si ses acolytes ne sont pas au courant, c'est qu'il n'y a, a priori, rien à savoir. Puisque vous avez collaboré avec eux, il a toutefois une piste pour vous : ses contacts de la Guilde de Salamonis (plus petite et bien moins gérée, souligne-t-il d'un chuchotement à peine dissimulé) lui ont rapporté que des décisions « inhabituelles » étaient prises par les autorités les plus élevées de la cité. De plus, certains individus feraient des efforts conséquents pour causer du tort à la population. Il pourrait s'agir de l'un des Lieutenants Elfes Obscurs. Vous gagnez 1 point de CHANCE si vous n'avez pas encore exploré Salamonis. Puis le Maître Voleur se lève de son siège et vous fixe d'un air embarrassé :

– À présent, très cher hôte, malgré votre aide de ce soir et l'agréable conversation que nous venons d'avoir, je suis au regret de vous annoncer que nous devons vous... éliminer. Cela peut vous sembler ingrat, mais vous en savez beaucoup trop. Nous ne pouvons nous permettre de vous laisser partir vivant d'ici.

Alors qu'il déclamait sa tirade, les autres membres de la Guilde ont quitté leur position et vous encerclent, leurs lames dégainées scintillant dans la lumière tamisée. Vous bondissez aussitôt de votre siège.

À cet instant fatidique, plusieurs objets peuvent vous sauver la mise. Si vous possédez la Statuette d'une Panthère Noire et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **295**. Si vous avez une Potion d'Invisibilité, vous pouvez

la boire et vous glissez furtivement entre les Voleurs et sortir d'ici avant que les effets ne s'estompent, rendez-vous alors au **89**. Si vous n'êtes en possession d'aucun de ces objets ou ne voulez pas les utiliser, vous devez croiser le fer avec vos adversaires les plus proches.

	HABILETÉ	ENDURANCE
MAÎTRE VOLEUR	9	10
Premier VOLEUR	7	5
Second VOLEUR	6	7

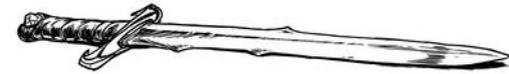
Combattez-les en même temps : à chaque tour, choisissez quel Voleur vous attaquez. Lancez les dés pour calculer votre *Force d'Attaque* et faites de même pour tous vos adversaires. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de celui que vous avez désigné, vous le blessez comme à l'habitude. Si elle est supérieure à celle des autres adversaires, vous ne faites que parer leur attaque sans leur infliger de blessure.

Après cinq assauts, si avez vaincu au moins l'un de vos adversaires, vous prenez la *Fuite* (en réduisant de 2 points votre ENDURANCE) et décampez du Nœud Coulant au **254**, poursuivi par un peloton de Rôdeurs enragés. Si vous ne parvenez pas à prendre la *Fuite* à temps, vous êtes condamné car au moins une douzaine de Voleurs vous encerclent alors et vous transpercent de part en part.

22

Tentez votre Chance. Si vous êtes Malchanceux, votre ruse a échoué (rendez-vous immédiatement au **370**). Si

vous êtes Chanceux, vous adoptez la posture idéale en vous approchant d'eux, écartant avec désinvolture votre manteau pour leur dévoiler le Glaive de Tamahelos. L'un des gardes bégaie piteusement ; vous vous contentez de lui adresser un mince sourire. L'autre vigile fouille ses vêtements pour récupérer sa clé et déverrouiller la porte, la tenant ouverte pour que vous puissiez entrer. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour ce coup de bluff réussi haut la main. Rendez-vous au **264**.



23

Vous saisissez les rênes et tirez avec force afin de reprendre le contrôle des chevaux devenus fous, mais ils s'avèrent impossibles à maîtriser. Pire, ils ont dévié du chemin et mis le cap droit vers la rivière ! Vous vous apprêtez à sauter mais il est déjà trop tard. La voiture plonge dans un déluge d'éclaboussures et vous entraîne vers le fond. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Alors que vous vous débattez pour remonter à la surface, une main inespérée attrape la vôtre et vous tire à bord d'une barque.

– Pauv' fou ! s'agace le vieux pêcheur. Si t'veux clamser, fais-le dans l'aut' rivière ! Celle-là, l'est à moué !

De retour sur la terre ferme et ruisselant, vous constatez qu'il n'y a plus trace de l'Elfe Obscur et vous vous maudissez d'avoir fait tout cela pour rien...

Si vous avez déjà rencontré deux autres Lieutenants, vous pouvez contacter Yaztromo au **383**. Autrement, rendez-vous au **46**.

24

L'or retombe à vos pieds avec un bruit sourd.

– Ainsi vous avez choisi la mort. Soit, alors...

Agacé par ses jubilations malveillantes, vous vous élancez avant qu'elle ne finisse sa phrase. De ce fait, vous l'avez empêchée d'invoquer ses sortilèges les plus puissants, puisqu'ils doivent certainement prendre plus de temps à lancer. Néanmoins, les arcs de foudre noire qu'elle vient de faire apparaître vous font forte impression. Si vous survivez à ce combat, considérez-vous comme particulièrement chanceux.

ISHENLA

PHYSONRAY HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 8

Ses sorts réduisent votre ENDURANCE de 4 points à chaque assaut qu'elle remporte. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **60**. Si vous êtes toujours en vie après l'avoir affrontée durant 5 assauts, vos compagnons surgissent dans la caverne pour vous porter secours. Toutefois, de nombreuses vies sont perdues avant que l'avantage numérique n'ait enfin raison de l'Elfe Obscure. Rendez-vous au **60**.

25

– Un étranger dans les parages ? Que voilà une agréable surprise. Bienvenue, bienvenue.

Le vieux tenancier disgracieux vous conduit à une table avant que vous n'ayez prononcé le moindre mot. Vous constatez que ses tables sont vides et lui demandez où sont passés ses clients.

– Oh, ils sont déjà dans leurs chambres en haut. Il se fait tard, vous savez, il faut qu'ils se reposent. Un petit remontant de la maison ?

Il rapporte une chope de bière et la pose devant vous. Allez-vous la boire et entamer la conversation (rendez-vous au **189**) ou lui expliquer qu'une chambre pour la nuit vous suffit (rendez-vous au **256**) ?

26

Lorsque vous approchez des trois hommes, ils stoppent leur discussion et vous toisent longuement. L'un d'eux vous regarde même avec une certaine méfiance.

– Tu veux quoi, toi ? grogne-t-il.

Vous leur dites que vous êtes nouveau en ville et êtes en quête de rumeurs sur des événements étranges.

– La seule chose étrange qui se passe ici, ce sont des personnes qui viennent interrompre les conversations des honnêtes gens. Laissez-nous tranquille.

Si une petite Étoile en Bronze est épinglée sur votre tunique, rendez-vous immédiatement au **374**. Sinon, ils ne souhaitent pas vous parler davantage et vous devez faire un choix (parmi les options que vous n'avez pas encore essayées). Pour parler à l'aubergiste, rendez-vous au **115**. Pour commander un repas et vous présenter à l'homme et la femme en train de dîner, rendez-vous au **43**. Pour demander aux joueurs de dés s'ils acceptent que vous les rejoigniez, rendez-vous au **395**.



27

Vous sortez de la pièce en empruntant le tunnel en pente descendante. Vous n'avez parcouru qu'une très courte distance lorsqu'un terrible crissement de pierres se fait entendre : un énorme bloc de roche sort du plafond ! Vous tentez de vous écarter de son passage mais ne serez pas assez prompt pour vous glisser en dessous sans qu'il ne vous fracasse les os.

Si vous êtes en possession du Sceptre de Roc-Dragon, rendez-vous au **288**. Autrement, il ne vous reste que de courtes secondes pour maudire votre infortune avant d'être réduit en bouillie. Quel dommage de périr si près du but !

28

Vous arrivez dans la Rue du Saphir à l'heure convenue. Assis sur une chaise, sous le porche d'entrée de sa maison, Borak vous salue puis vous serre la main en souriant. Il vous invite à vous asseoir et vous offre un verre de ce qu'il nomme « Eau de Cristal », que vous acceptez de bon cœur. Ce breuvage au goût très proche du jus de citron vous rafraîchit tant, que la chaleur du soir semble imperceptible.

– Mon cher ami, j'espère que jusqu'ici vous avez apprécié votre séjour à Crocheroc. J'espère aussi que vous n'avez pas fait de rencontres plus intéressantes depuis que vous avez sauvé Silek.

– Le reste de ma journée s'est avéré bien plus morne encore, dites-vous en souriant.

Il laisse échapper un rire sincère en retour puis reprend aussitôt son sérieux.

– Vous n'êtes pas ici pour palabrer, mais pour *ça*.

Il attrape derrière lui un cylindre métallique fermé par un bouchon de cire.

– Voici la carte, comme convenu, mais je ne peux toujours pas vous donner l'accès aux mines.

Vous récupérez le cartouche et lui expliquez que vous trouverez un moyen d'entrer, quel qu'il soit. Notez la Carte des Mines sur votre *Feuille d'Aventure*.

– Parfait, bonne chance à vous. Passez me rendre visite, un de ces jours.

Vous le remerciez et quittez sa demeure. Il est temps à présent d'aller explorer les mines. Rendez-vous au **378**.

29

Vous bifurquez légèrement vers l'ouest tout en continuant votre périple vers le sud à travers les Collines de la Pierre de Lune. Il est de notoriété publique que cette région d>Allansia abrite toutes sortes de créatures dangereuses créatures. Vous en avez d'ailleurs la preuve en passant devant le squelette d'un hominidé d'au moins trois fois votre taille. Néanmoins, rien ne vient troubler votre traversée durant toute la journée et à la nuit tombée, vous dressez votre campement. *Vous devez dîner*. Le jour d'après, vous poursuivez votre voyage et ressortez des Collines sans le moindre incident. En début de soirée, vous atteignez un village de fermiers et en périphérie, croisez un jeune couple qui vous indique le nom du village – Coven – et comment vous rendre à la taverne locale. Vous pouvez y prendre un repas et une chambre pour 3 Pièces d'Or. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez séjourné à Coven avant de

choisir si vous payez un tel prix (rendez-vous au **177**) ou bien préférez dormir à la belle étoile (la pauvreté vous y contraint peut-être). Vous établissez dans ce cas votre campement en périphérie du village et *vous devez dîner*. Le matin suivant, vous entamez la traversée de la Plaine du Vent (rendez-vous au **122**).



30

Le silence est subitement interrompu par un bruyant éboulement provenant d'en-haut et de derrière vous. Vous regardez par-dessus votre épaule et apercevez un bloc rocheux en train de rouler sur le flanc de la colline puis finir sa course dans un vacarme assourdissant. Cette vallée vous apparaît soudain moins pittoresque et bien plus dangereuse, mais faire marche arrière sera compliqué avec cet énorme rocher bloquant désormais le passage. Aussi continuez-vous en pressant le pas. Vous n'êtes pas allé bien loin qu'un autre éboulement se fait entendre et en effet, un second rocher déboule, cette fois-ci droit sur vous. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au **341**. Si vous échouez, vous ne réagissez pas assez promptement. Le rocher atterrit en plein sur vous, écrasant sans peine votre carcasse dans le sol sablonneux.

31

La menace écartée, vous vous réveillez en poussant un soupir de soulagement car vous réalisez qu'elle n'était qu'un simple rêve. Mais vous l'avez affrontée et vaincue. Et vous vous sentez plus déterminé que jamais. Restaurez votre ENDURANCE à son niveau *de départ* puis rendez-vous au **210**.

32

Entre la démesure des Aiguilles Rocheuses à votre droite et l'étendue sans fin du Plat Pays à votre gauche, vous vous sentez tel un grain de sable emporté par le vent et cette impression s'accroît à mesure que vous avancez seul vers le sud. Parfois, vous apercevez un point lointain se déplaçant précipitamment dans les montagnes et à plusieurs reprises, un cavalier solitaire chevauchant à l'est. Hormis cela, aucun signe de vie. Votre périple à travers les limites du Plat Pays dure deux jours et deux nuits, pendant lesquels vous devez consommer 2 portions de vos Provisions sans gagner d'ENDURANCE, ou perdre 3 points par repas manqué. La nourriture est bien trop rare dans les environs pour qu'on prenne le temps d'en chercher. Certes, vous ne rien rencontrez rien de fâcheux en chemin mais ce n'est qu'une demi-satisfaction. La seule chose que vous trouvez est une unique Pièce d'Or que vous frappez accidentellement du pied. Vous la ramassez avec plaisir, mais vous auriez presque préféré qu'elle soit comestible... Si vous survivez à cette longue et morose randonnée, vous apercevez, au troisième matin, la silhouette d'une ville à flanc de montagne. Fait inquiétant cependant,

vous découvrez un peu loin, dans un fossé en bord de route, le cadavre sous-alimenté et souillé d'un homme en haillons, des menottes rouillées entourant ce qu'il reste de ses poignets et chevilles. Même en y consacrant du temps, vous ne pourriez jamais lui offrir une sépulture, car la terre est bien trop dure pour creuser une tombe et les roches alentour sont trop petites pour construire un cairn. Après cet épisode, vous peinez à vous débarrasser d'un pressentiment désagréable qui plane au-dessus de vous comme une ombre. Vous pressez le pas vers Crocheroc. Rendez-vous au **345**.

33

« Eh ! Enlevez-moi ça ! » vous entendez-vous dire en émergeant de votre sommeil. Un curieux animal à fourrure vous chatouille le visage. Encore léthargique, vous ouvrez mollement les yeux. Cela pourrait être un chien, ou bien un chat, ou... par Slangg ! UN RAT ! Vous vous empressez de chasser ce vil rongeur et vous redressez d'un bond. Vous n'êtes toutefois pas préparé au choc qui suit : la chambre entière grouille de gros rats noirs et de mille-pattes longs comme votre bras ! Parmi eux gisent çà et là des cadavres humains en décomposition. Si vous n'agissez pas vite, vous risquez de finir comme eux. Allez-vous :

Rester sur le lit
et vous défendre ?

Rendez-vous au **133**

Jeter votre couverture
sur la vermine et vous
ruer vers la porte ?

Rendez-vous au **381**

Sauter par la fenêtre,
le sol se situant quatre
mètres plus bas ?

Rendez-vous au **243**

34

Après l'avoir posé sur votre tête, vous constatez qu'il est impossible de l'enlever ! Il reste irrémédiablement vissé sur votre crâne par le truchement d'une magie farfelue. Vous ne pourrez le retirer qu'après avoir gagné votre prochain combat. D'ici là, vous devez réduire votre HABILITÉ de 1 point à cause des migraines et étourdissements que vous inflige cet artefact maudit. Rendez-vous au **303**.



35

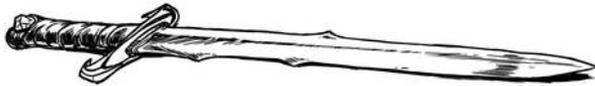
Vous gagnez 2 points de CHANCE pour avoir terrassé le Lieutenant. En inspectant ses possessions, vous trouvez une bourse contenant 5 Pièces d'Or, une Bouteille en Verre vide et l'une des dents que vous recherchez, cette dernière étant ornée de dix signes. Vous vous emparez de l'ensemble avant de planifier votre prochaine destination. Si vous avez déjà rencontré les deux autres Lieutenants, contactez Yaztromo au **383**. Sinon, rendez-vous au **46**.

36*

Si vous avez visité les cinq lieux indiqués sur la carte, ou au moins trois d'entre eux et souhaitez stopper vos recherches, vous pouvez contacter Yaztromo en vous rendant au **383**.

Dans le cas contraire, vous descendez jusqu'aux abords du fleuve, où vous faites une pause pour réfléchir à votre prochain plan d'action. Tout près, deux hommes discutent en observant un groupe de marins en train de charger une bélandre lorsque soudain, deux mots de leur conversation percutent vos tympans : « Elfe Obscur ». Vous prêtez attentivement l'oreille à leur discussion et apprenez que l'un d'eux a été engagé par un Elfe Obscur pour transporter vers Fang une caisse contenant une espèce animale peu commune.

Si vous n'êtes pas encore allé à Fang, vous ne pouvez vous permettre d'ignorer cette piste. Vous feriez mieux de vous y rendre le plus vite possible (au **11**). Si vous avez déjà enquêté à Fang, vous ne gagneriez rien à y revenir et devez donc porter votre attention ailleurs. Si vous optez pour le sud vers Salamonis ou Crocheroc, rendez-vous au **239**. Si vous ciblez le Port du Sable Noir, rendez-vous au **11**.



37

Vous visez avec précaution et soufflez le projectile droit sur lui. Il enserre son cou avec un cri étouffé – le coup est réussi ! Cependant, votre joie est de courte durée car

l'Elfe arrache la fléchette aussitôt et retrouve vite son sang-froid. Il pivote sur lui-même et regarde dans votre direction.

– Je te vois, lâche ! crache-t-il avec véhémence. Ton poison ne peut atteindre le suprême Targamis ! Voyons comment tu te débrouilles en face à face, misérable larve !

Vous êtes repéré et devez l'affronter en duel. Rayez une fléchette de votre *Feuille d'Aventure* et déduisez un point de CHANCE avant de vous rendre au **233**.

38

Le soleil de l'après-midi illumine avec force la clairière et cette course folle vous épuise d'autant plus. Vous stoppez après un moment, exténué et haletant, espérant enfin vous situer hors du territoire de l'Herbe Mutante. Vous atteignez un croisement à quatre chemins où gisent en plein milieu les restes d'un Gobelin Forestier. Une odeur de pourriture flotte dans l'air et des asticots grouillants recouvrent entièrement le cadavre. Il doit être mort depuis plusieurs jours. Aussi ne gâchez-vous pas un temps précieux à l'inspecter. Irez-vous au nord (rendez-vous au **179**), à l'ouest (rendez-vous au **330**) ou à l'est (rendez-vous au **307**) ?

39

Vous remontez la rivière à la recherche d'un gué, que vous trouvez au bout d'un quart d'heure environ. Pendant votre traversée, des voix en amont vous interpellent. Vous retournant, vous apercevez deux nains dans une barque.

– Ma rame ! vous crie l'un d'eux. Je viens juste de la perdre !

Vous la voyez en effet flotter non loin de vous et vous l'attrapez quand elle passe à votre portée. Vous grimpez ensuite sur la rive pour attendre que les Nains vous rejoignent.

– Merci étranger, dit celui qui récupère sa rame. Je crains que nous ne puissions pas vous rendre la pareille, à moins qu'un moyen de transport jusqu'à Pont-de-Pierre ne vous soit d'une quelconque utilité ?

Toutes choses considérées, ce transport vous ferait gagner un à deux jours sur le trajet vers Fang et vous êtes curieux de savoir pourquoi ces Nains se rendent à Pont-de-Pierre. Vous acceptez donc leur proposition.

En chemin, vous apprenez qu'ils sont habitants du village nain et étaient partis rendre visite à des parents éloignés. Ils ne savent donc rien de l'armée d'Elfes Obscurs qui menace Allansia ; aussi leur résumez-vous la situation.

À votre arrivée à Pont-de-Pierre, beaucoup vous reconnaissent mais sont également déçus d'apprendre que vous n'avez pas encore accompli votre mission. Néanmoins, les Nains du village sont heureux de vous voir et organisent un sympathique gueuleton pour célébrer votre retour. Vous profitez d'un dîner conséquent et passez une confortable nuit dans le pinacle des auberges du village. Récupérez 2 points d'ENDURANCE.

Le lendemain matin, avant que vous ne repartiez par le nord vers Fang, on vous donne deux repas que vous consommez durant les deux jours nécessaires pour atteindre votre destination. Le troisième matin, vous

montez sur le ferry qui traverse le Fleuve Kok jusqu'au port de la ville. Il vous en coûte 2 Pièces d'Or, sauf si vous menez l'embarcation vous-même, auquel cas cet effort vous fait réduire d'un point votre *Force d'Attaque* lors de vos deux prochains combats. Que vous ayez payé ou non, vous pouvez maintenant entrer dans Fang. Rendez-vous au **131**.



40

Dépêchez-vous. La lumière décroît rapidement et cela ne fera que compliquer les choses encore plus. Vous interrogez l'un des locaux à propos du lieu nommé l'Escapade.

– Escapade ? s'étonne l'homme. Oh, vous voulez sûrement dire « Estacade ». Elle longe le fleuve à partir du Marché aux Chevaux. Dans cette direction.

Une fois arrivé, vous parcourez la fameuse digue mais n'y relevez aucune présence. Derrière vous, la ville semble sur le point de s'endormir. Les rues se couvrent d'une pénombre fantomatique, le vent s'est levé tandis que la neige continue de tomber. Où que cet Elfe Obscur ait bien pu disparaître, à supposer que vous n'avez pas raté le départ de son bateau, il doit être encore en ville. Votre intuition profonde vous intime de rester à Fang une nuit de plus. Vous regagnez le Marché aux Chevaux et faites le guet à proximité de l'un des temples ornementaux. Rendez-vous au **18**.

41

Vous coincez votre pied dans la porte pour empêcher Nicodème de la refermer, puis tentez de lui expliquer brièvement l'urgence de votre mission et l'importance que Yaztromo place dans son succès. La colère a envahi le visage du magicien.

– Vous êtes en train de me dire que vous accaparez déjà le temps précieux d'un collègue ? **DONC**, vous... n'avez... aucune... raison... valable... de... me... déranger. J'ai bien trop de choses à faire, des choses importantes. Allez ouste ! **DUBALAI** !

Si vous abandonnez Nicodème pour essayer de glaner des informations à la Guilde des Voleurs, rendez-vous au **251**. Si vous prenez le risque de faire une ultime tentative pour convaincre le magicien de vous aider, rendez-vous au **245**.

42

Votre temps de réflexion est court : vous posez la statuette sur le sol et prononcez l'incantation magique. Tous reculent de frayeur à la vue de la majestueuse Panthère Noire que vous avez invoquée et à votre injonction, le fauve bondit dans la pièce à la recherche de l'Elfe Obscur. Quelques secondes lui suffisent pour trouver sa proie. C'est en effet logique : vos yeux naturels ne peuvent percer cette illusion d'invisibilité alors que ceux d'une créature magique en sont évidemment capables... Vous pressentez que le Lieutenant ne rivalisera pas longtemps face à la vivacité féroce de l'animal et cela se vérifie quelques instants plus tard, quand son cadavre déchiqueté et ensanglanté réapparaît au yeux

de tous. Sa tâche accomplie, la Panthère se volatilise. Rayez la statuette de votre *Feuille d'Aventure*.

Le calme restauré parmi les courtisans, le Roi remercie solennellement Sir Rowan de l'avoir sauvé. Le Chevalier s'incline puis vous rapporte votre arme en vous tapant amicalement l'épaule.

– Joli chaton ! Solution originale, ma foi, mais très efficace. Quant à ceci, je parie que vous alliez me le demander, guerrier.

Il vous tend un objet ramassé sur le corps de Delgar : c'est l'une des dents que vous recherchez ! Vous comptez *trois* runes oblongues gravées dessus. Vous la rangez avec jubilation. Sur le point de remercier le Chevalier, vous constatez qu'il est déjà reparti. Rendez-vous au **235**.

43

Vous interpelez le couple et demandez à vous joindre à eux ; ils s'avèrent plus qu'enchantés de votre compagnie. L'homme se prénomme Kalden, mineur de profession et sa femme, Juria, est bijoutière. Ils vous interrogent sur l'affaire qui vous amène à Crocheroc et vous leur répondez que vous aimeriez en connaître davantage sur les mines.

– Vous parlez à la bonne personne, dans ce cas, dit Kalden. Nous extrayons l'or et les gemmes des plus lointaines profondeurs de la montagne. Vous savez, la ville de Crocheroc et ses mines ont plus de cent cinquante ans et sans savoir où aller précisément, *on pourrait errer des semaines* dans cette myriade de galeries ! Il existe une carte qui recense la totalité des tunnels,

mais tellement immense que personne n'est capable d'en porter un exemplaire !

Devant le petit rire de Kalden qui s'ensuit, vous essayez de vous imaginer la démesure d'une telle carte.

– Bien sûr, reprend-il, on ne circule que dans les galeries que l'on exploite et l'on a une assez bonne idée de la façon d'y entrer et d'en sortir. À une telle profondeur, il faudrait une éternité pour porter le minerai et les pierres précieuses à la main, sans parler du fait que c'est un travail très pénible. Alors on a installé des chariots avec des rails métalliques sous les roues pour les pousser plus facilement. Cela facilite grandement la tâche et a rendu notre exploitation minière beaucoup plus efficace. En revanche, quand il s'agit d'extraire le minerai lui-même, rien ne vaut l'huile de coude et on est heureux de le faire. Parfois, je suis agréablement surpris de voir tout ce qui se vend au marché et de me dire que *je suis celui qui a extrait cela*.

Juria ricane avec un petit grognement porcin.

– Et parfois, dit-elle en désignant du pouce son mari, raconter cela à quelqu'un ne lui suffit pas. Vous devriez le voir au magasin, attraper une pierre précieuse et faire la blague comme quoi il se souvient d'avoir extrait cette pierre-là exactement !

Kalden sourit d'un air penaud et poursuit.

– Le seul vrai problème avec tous ces tunnels dans tous les sens, ce sont les créatures sauvages qui ont installé leurs tanières dans les boyaux abandonnés. On essaie de condamner la plupart des galeries qu'on n'utilise plus, mais quelquefois, les bêtes arrivent à passer et à cause de cela, on a besoin de soldats pour monter la

garde et nous protéger. Le bon côté de la chose, c'est qu'elles attirent les aventuriers qui cherchent gloire et fortune et viennent nous en débarrasser. D'ailleurs, il existe d'anciennes entrées dans les montagnes, mais elles ne mènent plus aux mines et sont souvent le repaire de tout un tas de créatures diverses.

Votre conversation avec Kalden et Juria fut plus qu'agréable mais vous n'avez plus guère de temps à gaspiller en palabres. Vous vous en excusez auprès d'eux puis leur faites vos adieux. Rendez-vous au **261**.

44

Votre silhouette se tord et se déforme. Vous sentez votre esprit s'échapper, vos connaissances s'évaporer, mais quelque chose d'ancré au plus profond de vous maintient votre conscience intacte. Dans cette terrible confusion, vous regardez autour de vous ; le monde semble s'être déformé, tout paraît *immense* désormais. Nicodème surgit *au-dessus* de vous et, muni d'un balai, vous envoie valser au-dehors avant de refermer la porte. Vous *bondissez* pour y revenir... Hop ! Hop ! *Hop ?* Que se passe... Vous êtes... devenu un... crapaud !

Si l'on vous a dit la bonne aventure un peu plus tôt dans la journée, rendez-vous au **308**. Sinon, *Tentez votre Chance* une nouvelle fois. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **308**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **223**.

45

Vous marchez un long moment jusqu'à atteindre un croisement de quatre voies avec, en plein centre, une

scène des plus macabres et responsable de l'effroyable pestilence du lieu : le corps de ce qui fut auparavant un Gobelin Forestier est recouvert d'asticots grouillants. Il est certainement mort depuis plusieurs jours, aussi n'insistez-vous pas pour le fouiller. Vous ignorez le chemin sud et pouvez ensuite vous rendre au nord (au **179**) ou vers l'est (au **307**).



46*

Si vous avez visité au moins trois des cinq lieux marqués sur votre carte et souhaitez stopper vos recherches, vous pouvez contacter Yaztromo au **383**.

Dans le cas contraire, vous constatez que les activités portuaires autour du fleuve Kok sont terminées pour la journée et qu'il vous faut attendre demain matin avant de pouvoir repartir. Une chambre pour la nuit vous coûtera 3 Pièces d'Or et vous permettra de récupérer 2 points d'ENDURANCE. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer, une nuit agitée vous attend, car les « recruteurs » pour la Fosse rôdent dans les rues à la recherche de vagabonds. Vous êtes contraint de rester éveillé pour ne pas vous faire capturer. Déduisez un point d'ENDURANCE à cause du manque de sommeil.

Au matin, il vous faut décider de votre prochaine destination. Si vous souhaitez remonter le Kok jusqu'à Zengis, rendez-vous au **340**. Dans tous les autres cas,

vous devez d'abord retraverser le fleuve en vous rendant au **292**.

47

Vous vous dirigez vers le lieu du tumulte. L'air y est saturé de poussière, ce qui limite votre visibilité et vous cause même une quinte de toux. Vous distinguez vaguement un pan de maison qui s'est enfoncé dans le sol. Par-devant s'ouvre un trou béant dont la pente est jonchée de briques et de bois provenant d'au moins deux autres bâtisses. À première vue, descendre dans le cratère s'avère une entreprise très dangereuse car un torrent de décombres s'y déverse presque en permanence.

Tout est étrangement silencieux, hormis quelques cris étouffés et un bruit lointain de lames s'entrechoquant. Vous longez le bord du cratère et apercevez un premier corps affreusement démembré. Vous approchant, vous découvrez d'autres cadavres mutilés et entendez des pas qui se rapprochent. De la poussière surgit une silhouette osseuse brandissant un glaive antique. Le squelette et son épée sont tous deux couverts de sang frais et même pire, de restes humains. Vous avez juste le temps de sortir votre arme avant que le Squelette ne soit sur vous.

GUERRIER

SQUELETTE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous le frappez avec une arme tranchante, il ne perd qu'un seul point d'ENDURANCE (2 points si vous *Tentex*

vosre Chance et réussissez, 0 si vous échouez). En revanche, une arme contondante comme un Marteau de Guerre lui causera des dommages habituels. Si vous le pulvérisez, rendez-vous au **12**.

48

Lancez 5 dés et comparez le total avec votre ENDURANCE de *départ*. Si vous l'avez dépassée, le choc nerveux est tellement violent que vous tombez dans un coma dont vous ne ressortirez jamais et votre aventure se termine ici. Dans le cas contraire, vous vous éveillez de ce cauchemar en hurlant à pleins poumons. Si vous aviez combattu, restaurez votre ENDURANCE au niveau précédant le début du combat. Vous avez peut-être survécu mais le réalisme de cette expérience vous aura affecté de manière permanente – réduisez votre HABILITÉ actuelle ainsi que celle de *départ* de 1 point. Rendez-vous au **210**.

49

Sous le couvert de l'invisibilité, vous avancez sereinement jusqu'à l'Elfe Obscur. Certes, il ne peut vous voir mais il n'ignore pas votre présence. Il incline la tête à gauche, puis à droite dans l'idée d'identifier votre position précise, mais l'avantage reste de votre côté. Vous vous approchez avec précaution, plus près, encore plus près... puis frappez !

La lame étincelante du Lieutenant surgit à une vitesse époustouflante, parant à moitié ce qui aurait dû être un coup fatal. C'est son épaule qui est touchée, lui faisant lâcher un poignard cranté. Refrénant un cri de douleur,

il cingle sauvagement l'air de sa longue épée, traquant la moindre de vos empreintes de pas dans la neige. Vous vous précipitez pour l'achever.

TARGAMIS

ROVANE

HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Son ENDURANCE est déjà réduite à la suite de la première blessure que vous lui avez infligée et vous profitez en outre du bénéfice de l'invisibilité. Si vous êtes vainqueur, il vous lance un regard haineux puis expire. Rendez-vous au **35**.



50

Helmund critique chacune de vos découvertes mais vous répliquez par un argumentaire suffisamment pertinent pour étayer vos affirmations. Vous gagnez bientôt les faveurs de la Cour, dont la suspicion à l'égard de leur grand conseiller n'a cessé de croître durant votre plaidoirie.

– La Cour a vu et entendu, annonce le Roi. L'aventurier a raison de suspecter le Grand Conseiller Helmund d'actes crapuleux. En conséquence – et à regret je dois

l'admettre, il est impérieux de procéder à une inspection de ses effets personnels ainsi que dans ses quartiers. Les soldats se rapprochent de Helmund, la main serrée sur la poignée de leur arme. L'intéressé proteste mais le Roi ajoute qu'il n'a aucune raison de s'inquiéter s'il est innocent. Le félon s'apprête à discourir à nouveau lorsqu'un nimbe rougeoyant se forme autour de sa silhouette. Devant ce phénomène inattendu, il perd tout contrôle et avant que quelqu'un ne puisse le stopper, tourne le chaton d'une bague et s'évapore à la surprise générale ! Vous dégainez votre arme et scrutez la pièce à sa recherche.

– Ici, murmure une voix.

Un voile de silence envahit les lieux et tous les regards se tournent vers le trône. Le Lieutenant, qui a repris son apparence d'Elfe Obscur après la probable disparition des effets d'une potion de métamorphose, a glissé un poignard sur la gorge du Roi.

Personne n'ose ciller.

– Un tour que vous ne connaissiez pas, l'aventurier, dit l'Elfe avec un sourire en coin. J'appelle cela ma « poudre d'escampette ».

– Helmund, s'enquiert le Roi, comment osez...

– *Delgar*, votre Altesse, coupe le traître avec emphase. Du Clan Elanchaenath. Ce vieil Helmund est mort il y a des semaines après avoir subi un malencontreux accident. J'ai emprunté son identité jusqu'ici grâce à ce cher Commandant Loth. Il n'était qu'un pion, assez cupide et aveugle pour croire que sa trahison le conduirait à la gloire. Ce qui m'amène à vous, votre Altesse. Vous et vos sous-fifres ridicules qui êtes tombés dans notre

piège. Vous excuserez mes confrères de ne pas ignorer la trop grande menace qu'est votre cité. Je me suis donc permis d'y apporter quelques ajustements que – j'espère – vous appréciez. Après tout, ce sont vos ordres qui ont fait se produire tout cela. Alors, où sont vos troupes, votre Seigneurie ? Où sont donc vos champions ?

– Venez-en au fait, répond Salamon profondément lassé des sarcasmes de l'Elfe. Que voulez-vous, sinistre imposteur ?

Delgar éclate de rire.

– Ce que je veux ? Mais je l'ai déjà ! Les armées de Salamonis chevauchant vers nulle part à des lieues d'ici, la Cour Royale en pleine discorde et maintenant, le Roi lui-même à ma merci. Si cet aventurier larmoyant n'avait pas découvert ma véritable identité, les choses se seraient déroulées sans encombre. Mais puisque vous le demandez, j'ai une petite requête. Levez-vous, votre Altesse et ouvrez-moi votre passage « secret ». Nous allons quitter cet endroit pitoyable.

Le Roi est traîné hors de son trône, la dague toujours sur sa gorge. Il appuie sur ce que vous pensiez n'être qu'un élément décoratif du mur arrière, dont une partie commence à s'ouvrir lentement. La situation devient désespérée : l'Elfe Obscur est sur le point de s'échapper avec le Roi Salamon en otage. Pendant une seconde, Delgar regarde par-dessus son épaule à l'affût d'un coup bas du Roi et vous vous précipitez en avant. Mais le regard menaçant du Lieutenant vous stoppe dans votre élan.

– Oh que non, l'aventurier. Je ne vous ai pas demandé de me suivre. Pourquoi n'attendez-vous pas docilement

comme le reste de vos congénères ? Vous aurez des nouvelles de votre Roi dans quelques jours, si je ne trouve aucun obstacle sur ma route.

Le Lieutenant se glisse dans l'ouverture et c'est alors que vous le remarquez, posté en retrait, juste derrière.

– Félon ! Parjure ! Lâche ! criez-vous à l'Elfe pour détourner son attention. Vous ne vous en sortirez pas comme cela ! Je déjouerai quand même vos plans machiavéliques !

Delgar rit de cette piètre tentative de provocation, mais il s'aperçoit que quelque chose cloche. La partie du mur s'est entièrement ouverte, mais en lieu et place d'un corridor, c'est une simple antichambre où se tient un chevalier en armure, la visière baissée et l'épée prête à frapper. Pris au dépourvu, l'Elfe Obscur se détourne pour parer le coup avec sa dague, laissant le champ libre au Roi, qui se précipite à l'abri. Vous n'aurez pas deux fois pareille occasion : vous lancez votre arme de toutes vos forces pour tenter d'atteindre le Lieutenant.

Testez votre *Habilité*. Si vous utilisez une dague ou bien le Glaive de Tamahelos, soustrayez 1 au lancer. Si vous réussissez, rendez-vous au **192**. Sinon, rendez-vous au **208**.

51

À votre gauche s'étendent les Collines de la Pierre de Lune, une autre région d'Allansia réputée dangereuse. Vous redoublez de vigilance à l'idée d'une nouvelle embuscade sur votre route, mais votre excès de prudence s'avère superflu, car les seuls êtres vivants que vous croisez sur votre chemin sont le passage d'une

nuée d'hirondelles au-dessus de vous. Tôt dans l'après-midi, vous tombez sur un sentier poussiéreux menant approximativement dans la direction souhaitée et vous décidez de l'emprunter. Au crépuscule, vous atteignez un petit hameau agricole. Vous demandez à un vieil homme assis devant une cabane délabrée où vous vous trouvez. Il vous révèle que le lieu-dit s'appelle Coven et vous indique également le chemin de l'auberge, où vous pourrez prendre un dîner chaud et une chambre pour 3 Pièces d'Or. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez séjourné à Coven.

Si vous êtes en capacité de payer le prix demandé, entrez dans la taverne au **177**. Si vous préférez économiser votre argent, vous installez votre camp en périphérie avant la tombée de la nuit et devez dîner. Au petit matin, vous poursuivez votre route au **301**.

52

Vous avancez discrètement parmi les entrepôts et tombez sur une confrontation féroce entre une escouade composée de Voleurs et de Rôdeurs, et ce que l'on pourrait qualifier de Zombies Pirates. Ces pantins abominables sont contrôlés par un sinistre individu à l'air sauvage et manipulant une Baguette Spectrale nimbée d'une énergie diabolique. Il vous tourne le dos. Lorsque vous entrez en scène, plusieurs Voleurs tombés au combat reprennent vie en tant que Zombies et se retournent contre leurs compagnons. Il est clair que la bataille tourne à l'avantage des morts-vivants. Ne perdant pas de temps à tergiverser, vous bondissez vers l'avant et frappez par derrière le Maître des Zombies

d'un coup terrible. Surpris, il fait volte-face et en dépit de sa blessure, vous foudroie de son regard caverneux et vous conspue de malédictions. Il contre-attaque avec toute la puissance de sa Baguette Spectrale. Vous devez le combattre.

MAÎTRE DES
ZOMBIES (BLESSÉ) HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 4

S'il emporte ne serait-ce qu'un assaut, il ne vous inflige pas qu'une simple blessure, mais aussi des dommages inhérents à l'énergie maléfique que produit son instrument. Vous pouvez, si vous le souhaitez, *Tenter votre Chance* pour inhiber les effets notoires de cette magie noire. Si vous réussissez, vous ne subissez aucun désagrément supplémentaire. Si vous êtes Malchanceux ou décidez de ne pas *Tenter votre Chance*, les énergies nécromantiques se repaissent de votre corps, vous causant la perte d'un point d'HABILITÉ. Si vous triomphez, rendez-vous au **87**.

53

Les Voleurs croisent leurs regards et un sourire sinistre se lit sur leurs visages. « Je crois qu'il va te falloir payer une amende forfaitaire », glousse l'un d'entre eux. Vous entendez le bruit métallique de plusieurs dagues sortant de leur fourreau. Courez ! Vous fuyez le Nœud Coulant à toute allure, pourchassé par une meute de Voleurs assoiffés de sang. Ils crient et huent votre position les uns aux autres afin que vous ne puissiez leur échapper. Vous redoublez l'allure sous les

cieux obscurs dans l'espoir d'atteindre l'une des portes de la ville. S'ils parviennent à vous encercler, ils vous abattront sans ménagement. Rendez-vous au **254**.

54

Une cloche sonne avec grand bruit. Wixil parvient à vous repousser avec son pied et fait carillonner la cloche de plus belle en tirant frénétiquement sur la corde. La porte d'entrée s'ouvre à la volée, laissant trois gardes robustes s'inviter à la fête. Il reste encore une once de chance pour vous de vous échapper ; vous repérez en effet une autre porte à l'arrière-boutique, mais ces hommes sont sur le point de vous rattraper en sautant par-dessus les meubles.

Testez votre Habileté puis *Tentez votre Chance*. Si vous réussissez les deux lancers, vous parvenez à vous ruer hors de la boutique puis courez aussi longtemps que vos jambes le permettent. Rendez-vous au **284**. Si vous échouez à l'un de ces tests, les gardes vous attrapent par les bras et vous traînent hors du magasin. Vous entendez derrière vous le Gnome vous insulter : « Je parierai contre toi dans l'arène ! Tu t'es frotté au mauvais commerçant ! ». Votre aventure se termine en effet peu de temps après. Vous périssez dans la soirée sous les griffes déchaînées d'une bête dans l'arène mortelle du Baron Sukumvit.

55

Vous circulez dans les rues bondées jusqu'au centre de la ville. Un peu plus loin, de la musique s'élève au sein d'une forte concentration de badauds en train de boire

et de danser. Juste devant vous, un homme imposant au regard féroce agrippe sa ceinture en vociférant « Au voleur ! Au voleur ! », tandis qu'un autre plus frêle s'échappe, pressant contre lui une sacoche apparemment bien remplie, puis traverse la foule en direction d'une ruelle voisine. Si vous tentez de pourchasser le chapardeur, rendez-vous au **160**. Si vous n'en tenez pas compte et continuez votre chemin, rendez-vous au **119**.

56

Vous interrogez le vieil homme sur les raisons qu'il a de marcher sans moyen de défense au cœur d'une forêt aussi dangereuse. Votre question lui fait échapper un rire.

– Je suis Prêtre et nous autres prêcheurs ne craignons nullement la mort, dit-il avec hardiesse. J'avais juste envie de faire une petite promenade en forêt.

– Avez-vous eu vent de la présence d'Elfes Obscurs dans les environs ? lui demandez-vous.

La surprise se lit alors sur son visage.

– De tels impies, disciples du mal, ne méritent pas d'exister. En quoi vous intéressent-ils donc ?

Il semble troublé par ce nouveau sujet de discussion.

– Le Mage Yaztromo et moi-même sommes déterminés à déjouer les plans d'une puissante armée elfique, lui précisez-vous.

Son attitude a changé aussitôt que vous avez mentionné le nom de Yaztromo. Il vous regarde avec admiration puis s'écrie :

– Ils ont toute une armée maintenant ? Une armée d'Elfes Obscurs n'est jamais une bonne chose. Je vais

vous aider dans votre tâche en vous accordant ma bénédiction.

Ajoutez-vous 2 points de CHANCE. Vous remerciez le vieux Prêtre puis vous vous dites mutuellement adieu avant de partir dans des directions opposées. Rendez-vous au **193**.

57

Arrivé presque au fond du cratère, vous remarquez dans les gravats une étroite ouverture avec des signes indiquant le passage récent de quelque chose. Vous vous y glissez pour en examiner de plus près l'intérieur. Vous êtes un peu comprimé par l'étroitesse de l'entrée mais le boyau s'élargit par la suite. Vous entendez encore au-dessus le grincement des amas de pierres et de bois qui dégringolent sous leur propre poids. Vous n'y voyez pas grand-chose avec toute cette poussière, hormis une lumière brillant faiblement. Vous vous dirigez prudemment vers elle et commencez enfin à distinguer certains détails. Sur un côté, la pierre des murs a été travaillée et représente des scènes de batailles. En face de vous se dresse un pilier sculpté, légèrement incliné du fait de l'affaissement des décombres accumulés au-dessus. Vous réalisez alors ce qu'il s'est passé. Il s'agit d'un ancien complexe souterrain et quelque chose, ou quelqu'un, a renversé certains de ces piliers de soubassement. Le poids trop élevé des bâtisses d'en haut a entraîné l'effondrement de plusieurs d'entre elles dans le complexe.

Vous dépassez un autre pilier et discernez enfin la source de la lumière. Dans la salle en face, un autel

palpite d'un nimbe pourpre et malsain. À proximité reposent les restes déstructurés de plusieurs Guerriers Squelettes et autour d'eux de nombreux corps de Gobelins des Égouts. Une partie de la pièce s'est affaissée et vous y apercevez des cadavres d'autres Gobelins écrasés sous les gravats.

Devant l'autel se tient aussi un Gobelin des Égouts, vivant mais surtout différent. Il a visiblement muté de manière effroyable car il est muni d'une queue garnie de pointes qui fouette l'air de gauche à droite avec frénésie. La créature s'empare de quelque chose sur l'autel et s'en coiffe ; il s'agit d'un étrange casque diaphane. Sur le mur opposé, vous distinguez un passage creusé dans la roche et menant hors du cratère, mais pour l'atteindre, vous allez devoir traiter avec ce Mutant et notamment sa redoutable queue hérissée.

Si vous jugez cela nécessaire, vous pouvez prendre une dose d'Antitoxine (dans le cas où vous en possédez une, cela va de soi) juste avant le début du combat.

Le bruit de vos pas lui fait faire volte-face. Il bondit en avant et engage le duel avec une furie telle que vous hésitez un instant avant d'avancer votre pied d'appui. Ce ne sera pas un combat facile, assurément.

GOBELIN DES

ÉGOUTS MUTANT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 9

À la fin de chaque tour, lancez un dé. Sur 1 ou 2, la queue du Mutant vous frappe sévèrement et vous injecte du poison. Déduisez 1 point d'ENDURANCE pour le coup porté ainsi que 2 points supplémentaires dus au



57 *La créature s'empare de quelque chose sur l'autel et s'en coiffe ; il s'agit d'un étrange casque diaphane.*

poison. Sur un résultat supérieur ou égal à 3, la queue vous manque. De plus, si vous gagnez un assaut contre le Gobelin des Égouts Mutant et que votre HABILITÉ est supérieure à la sienne, le casque dont il est coiffé émet un léger halo. Le monstre redouble alors d'agressivité dans ses attaques et gagne un point d'HABILITÉ supplémentaire jusqu'à la fin du combat. Et cela se reproduit à *chaque fois que vous le blessez*, tant que votre HABILITÉ reste strictement plus élevée que la sienne. Si vous parvenez à exterminer cette épouvantable créature, rendez-vous au **132**.

58

Votre trajet vers le sud, en direction de Port Sable-Noir, se déroule sans incident. Au cours de la journée, vous croisez un couple de marchands allant dans la direction inverse, mais aucun d'eux ne possède quelque chose susceptible de vous être utile. Tôt dans la soirée, votre odorat est perturbé par des effluves nauséabonds de chair en décomposition quelque part sur la gauche au-delà de la route. Si vous souhaitez en savoir davantage, rendez-vous au **214**. Si vous préférez continuer, rendez-vous au **19**.

59

Vous saisissez la fiole aussi vite que possible et videz aussitôt son contenu. Le poison neutralisé, vous vous remettez debout sous les cris stridents de l'aubergiste. Vous vous préparez à un combat facile... jusqu'à ce qu'il commence à se métamorphoser ! Sa peau s'assombrit, une toison d'un noir profond lui pousse le long du

corps, des griffes acérées jaillissent de ses doigts tandis que son visage s'allonge et développe un museau de rongeur. Ce n'est plus le vieil homme chétif mais le Rat-Garou assoiffé de sang qui bondit pour vous attaquer.

RAT-GAROU HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Du fait de son âge avancé, le Rat-Garou n'est heureusement plus en mesure de vous transmettre sa lycanthropie, une affection typique de son espèce. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **296**.

60

La femme Lieutenant est morte, ainsi que tous ses acolytes. Une fouille rapide vous révèle divers objets souillés par le chaos dont, par prudence, vous préférez vous éloigner. Votre cœur se réjouit cependant de découvrir parmi eux l'une des dents que vous recherchez. Elle comporte *cinq* runes complexes gravées sur sa surface et vous la glissez avec satisfaction dans votre poche.

Vous félicitez les ouvriers qui ont triomphé de leurs anciens ravisseurs puis les menez au-dehors. En chemin, vous récupérez votre sac et vos autres biens. Tout cimenterre empoisonné et non encore utilisé infligera 3 points de dommages en ENDURANCE dans le prochain combat où vous vous en servirez. Ensuite, le poison aura été absorbé et les dégâts seront alors réduits aux 2 points d'ENDURANCE habituels.

Éblouis par les rayons du soleil, les esclaves libérés sont contraints de se couvrir les yeux, mais exultent de

retrouver enfin la lumière du jour après un si long confinement. Ils vous acclament avec enthousiasme et vous saluent en héros. Si ce balourd de Tareg vous voyait... Ajoutez 1 point à votre total *de départ* de CHANCE et augmentez-la jusqu'à cette valeur.

Les ouvriers vous supplient de rester avec eux pour célébrer leur libération mais vous leur expliquez que chaque minute compte dans la quête vitale que vous menez et que vous devez la poursuivre au plus vite.

– Alors emmenez-nous avec vous, s'exclame un jeune homme. Nous voulons marcher sur vos traces.

Les autres hochent la tête en signe d'approbation, mais un coup d'œil à leurs silhouettes meurtries vous fait vite émettre la conclusion que vous continuerez seul. À présent libérés de l'esclavage, ils ont enduré suffisamment d'épreuves et ont vu assez de sang couler pour toute une vie. Qu'ils profitent de leur liberté retrouvée et utilisent l'or qu'ils ont extrait pour en démarrer une nouvelle.

Bien qu'ils admettent que vous ayez raison, les mineurs sont déçus. Ils insistent pour que vous emportiez certaines de leurs trouvailles pour vous aider dans votre quête. Vous acceptez donc deux pépites d'une valeur de 4 Pièces d'Or chacune, un casque en fer, une corde avec son grappin et un objet assez inhabituel : une sorte de massue en forme de serpent-dragon dépourvu d'ailes et dont les mâchoires pressent un orbe à la surface polie.

– Nous l'avons découvert il y a plusieurs semaines pendant qu'on fouillait la roche, vous explique Damon. Nous l'avons gardé à l'abri des regards des Elfes Obscurs. Les Nains le connaissent comme le « Sceptre

de Roc-Dragon », qui aurait appartenu à un grand roi Nain il y a... des lustres. La légende dit que rien ne peut le briser et que seul un véritable héros peut le manier. Prends-le, avec notre bénédiction.

Ajoutez ce Sceptre magique à vos possessions en tant qu'arme contondante. Frapper avec une arme aussi puissante vous obligera à déployer toute votre énergie. Volumineux et peu maniable, il réduit votre *Force d'Attaque* de 2 points mais inflige une perte de 4 points d'ENDURANCE sur un coup porté (6 si vous réussissez un Test de Chance et 2 si vous le ratez).

Si vous avez déjà rencontré les deux autres Lieutenants, contactez Yaztromo en vous rendant au **383**. Sinon, rendez-vous au **313**.

61

Vous descendez dans la cale baignée dans l'obscurité. La lanterne n'éclaire qu'à deux mètres autour de vous, mais cela suffit à révéler un curieux monticule de sacs gris, que vous décidez d'examiner. En vous approchant, vous constatez qu'il ne s'agit pas des contenants habituels pour une cargaison quelconque. Leur taille et leur forme rappelle celles d'êtres humains, leur enveloppe externe n'est pas en toile de jute mais en soie ! Cela vous fait alors imaginer le pire. Une Araignée Géante aurait-elle exterminé tout l'équipage ?

Votre sang se glace d'effroi, vous tournez en rond, déplaçant frénétiquement la lanterne à la recherche du moindre signe de présence de la créature – peut-être suspendue au plafond de la cale, prête à fondre sur vous ou glissant déjà sur son fil. Cerné par les ombres, vous

entendez... un sifflement ! Est-ce un serpent ou une araignée ? Peut-être même plusieurs serpents. Bon sang ! Combien de créatures se terrent ici ?

À la frontière de la zone éclairée par votre lanterne, vous discernez une lueur un peu au-dessus du sol, puis deux, trois, quatre... Et toute une masse d'yeux réfléchissants ! L'abomination qui a tué tout l'équipage de la péniche avance en se carapatant et en ondulant d'un seul et même mouvement. La vision d'horreur qui s'offre à vous est telle que vous lâchez votre lanterne.

Si vous possédez une source de lumière alternative, rendez-vous au **270**. Sinon, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, la lanterne est encore allumée et vous pouvez vous défendre contre la créature au **270**. Si vous êtes Malchanceux, la lumière s'évanouit et vous périssez dans la terreur et les ténèbres.

62

Une volée de marches vous conduit à un quartier lugubre composé essentiellement d'une rue éclipsée par des maisons mitoyennes décrépies, quelquefois percées par une étroite allée. Votre gauche mène à une impasse bloquée par une imposante demeure en ruines. À droite en revanche, la rue se poursuit sur une courte distance avant de tourner sur la gauche. Vous suivez le virage mais êtes stoppé par un homme loqueteux de grande taille, brusquement surgi d'un portillon.

– Que voilà un brave aventurier pour oser s'immiscer dans notre Nœud Coulant ! Brave... ou fou, qui sait ?

Glissant à pas feutrés, d'autres Rôdeurs surgissent de l'ombre et vous encerclent. Ils paraissent tendus mais a

priori non hostiles... pour l'instant. Vous leur expliquez votre situation.

– Intéressant, reprend l'homme en face de vous, mais avant que nous vous aidions, il y a un prix à payer pour entrer dans notre territoire. Voyons ce que vous avez.

Ils vous laisseront passer pour 5 pièces d'Or minimum. Si vous êtes dans l'incapacité de financer votre droit d'entrée ou refusez de les payer, rendez-vous au **53**. Si vous possédez la somme nécessaire et acceptez de vous en affranchir, ils vous mènent dans les bas-fonds du Nœud Coulant jusqu'à une porte sans distinction particulière. Vous touquez et vous rendez au **257**.



63

Vous débutez votre périple en choisissant de traverser d'abord la Rivière Rouge. Lorsque vous apercevez le pont le plus proche, vous découvrez une barge qui descend le cours d'eau et s'apprête à passer sous l'arche. Conscient que le temps est un facteur essentiel dans votre mission, vous hélés le conducteur de l'embarcation en lui demandant s'il se rend au Port du Sable Noir.

– Quoi ? Et m'faire égorger ? crie-t-il en retour. Non, nous sommes en route pour Kaad.

Vous consultez votre carte et constatez que Kaad se situe fort à l'ouest, ce qui vous arrange, mais à plusieurs dizaines de lieues au nord de Sable-Noir. Vous estimez néanmoins que cette barge pourrait vous faire gagner

deux jours de voyage au bas mot. Après quelques joutes de marchandage, vous négociez votre transport jusqu'à l'affluent de Kaad pour 2 Pièces d'Or. Le conducteur approche sa barge suffisamment près de la rive pour que vous puissiez sauter à bord sans encombre.

Vous profitez du voyage pour discuter avec l'équipage et récolter des informations, mais vous n'apprenez rien qui puisse être utile à votre quête. Le soleil est déjà bas dans le ciel lorsque vous posez à nouveau le pied sur la terre ferme et faites vos adieux aux mariniers. Vous parcourez encore une courte distance avant d'installer votre camp pour la nuit (rayez 1 repas de vos *Provisions*). À l'aube, vous vous rendez au **58**.

64

Plongeant progressivement dans le regard de la créature, vous sentez vos doigts relâcher leur emprise sur la bâche que vous teniez jusqu'alors. Elle retombe au sol, coupant ainsi le contact visuel avec l'occupant de la cage. Vos sens soudainement retrouvés, vous vous écartez précipitamment, conscient d'avoir failli être la victime d'un Lézard Hypnotiseur – lointain cousin du fameux Basilic.

Vous continuez le long d'une allée étroite qui mène vraisemblablement à une sortie, croisant des cages de toutes dimensions et pour la plupart, couvertes d'une bâche en peau. Si vous avez connaissance d'un *numéro de cage* particulier et souhaitez la visiter, rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, vous traversez un nouveau couloir en courbe et rempli de cages dont les monstres et animaux sauvages grognent et rugissent à

votre passage. Un tel vacarme ne peut qu'attirer l'attention. Et en effet, vous voilà bientôt arrêté par un groupe de gardes qui patrouillaient dans les environs.

– Hé ! Quel est le motif de votre présence ici ? Cette zone est interdite aux spectateurs !

– Je crois que je me suis égaré, leur répondez-vous.

– Ah, vous êtes perdu ? ricane leur chef. Alors je suppose qu'on devrait vous montrer la sortie...

A l'instant où il abaisse son menton, vous êtes frappé par-derrière. Réduisez votre ENDURANCE de 1 point. Des rires résonnent dans vos oreilles, ainsi que le claquement d'une lourde porte juste avant que vous ne perdiez conscience. Rendez-vous au **318**.

65

Surpris par votre ordre, les hommes commencent à charger droit devant en se servant des cadavres de leurs gardiens comme bouclier. Sans le moindre égard envers leurs défunts camarades, les Elfes Obscurs décochent leurs projectiles et... horreur ! Les flèches, mues par de noirs artifices de sorcellerie, traversent sans effort les corps et ceux qui se protégeaient avec. Beaucoup de vos combattants tombent dans ce mortel assaut sans que la pluie de flèches ne cesse et en blesse d'autres, encore et encore. Lancez un dé. De 1 à 3, vous êtes touché par une flèche et perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous faites 4 ou plus, vous vous en sortez indemne.

En désespoir de cause, les ouvriers dérailent le chariot de force et le projettent sur l'ennemi avec fracas. Ceux qui ont pu l'éviter constituent des cibles faciles pour votre pioche. Dans la panique et la confusion, les gardes

peinent à dégainer leurs armes de poing, tandis que les esclaves se ruent sur eux en poussant des cris de guerre, les yeux brûlant de vengeance.

– Pars, mon ami, dit Damon, avant que cette sorcière n'appelle d'autres renforts. On va s'occuper des gardes. Vous remplacez votre pioche par le cimenterre empoisonné d'un Elfe. Il inflige les mêmes dégâts que la Dague mais sans pénalité de *Force d'Attaque*. Vous vous détournez ensuite de la bataille, éliminant au passage un dernier adversaire. Rendez-vous au **90**.



66

Vous déambulez dans les mines, allant à gauche, prenant à droite, avec le sentiment désagréable de tourner en rond sans arrêt. Après un long moment, vous estimez que cette recherche à l'aveuglette est futile et décidez de ressortir. Malheureusement, vous avez perdu toute notion d'orientation et n'avez donc plus aucune idée d'où se situe la sortie. Vous déambulez dans les galeries des jours entiers et cela, jusqu'à l'épuisement de vos provisions. De manière inévitable, cette errance sans fin vous a conduit à l'asthénie. Vous vous effondrez sur le sol et fermez les yeux un court instant,

mais vous ne les ouvrirez plus jamais. Votre aventure se termine ici.

67

Vous êtes dans le quartier du Marché aux Chevaux où sont érigés de vieux temples et sanctuaires érodés par le temps, aux moulures écarlates et dorées. La rue est saturée par les badauds et chariots de passage. Quelques kiosques de vendeurs ambulants complètent le tableau. Ce quartier ne comporte pratiquement que des bâtiments religieux, aussi localisez-vous aisément l'unique commerce : l'Auberge du Maître des Épées. Pour y entrer, rendez-vous au **127**.

Sinon, vous pouvez rejoindre la Rampe de Goldoran (au **309**) en coupant entre deux bâtisses, ou traverser quelques pâtés de maisons pour atteindre le quartier du Quai Susbelli (au **9**) ou bien continuer vers le nord afin de voir ce qu'il se passe en haut de la colline (au **358**).

68

Vous suivez les Voleurs sortant en trombe du Nœud Coulant puis se ruant vers l'aval du fleuve. Les quelques fêtards qui déambulent encore dans les rues s'écartent rapidement à la vue de cette déferlante d'hommes en armes. Leur destination est une rangée de vieux entrepôts délabrés sur le bord de mer.

Vous y découvrez une petite bande de Voleurs encerclés, qui défendent chèrement leur vie contre un groupe plus important d'individus accoutrés comme des pirates. Cependant, au vu des terribles blessures et des stigmates de décomposition qu'ils arborent, il ne

peut s'agir que de Pirates Zombies ! Un peu plus loin se trouve l'individu qui les contrôle, un homme inquietant à l'air sauvage et manipulant une Baguette Spectrale qui brûle d'une énergie maléfique.

Les Voleurs et vous-même vous jetez dans la mêlée. L'un des Pirates Zombies, dont le visage semble ricaner en permanence à cause d'une vilaine entaille en plein milieu, se trouve sur votre passage.

PIRATE ZOMBIE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si vous gagnez ce combat, rendez-vous au **78**.

69

Vous arpentez les rues comme une âme en peine pendant un long moment, interrogeant les gens au hasard, mais les citoyens de Zengis sont très peu enclins à palabrer. Vous jetez finalement l'éponge et entamez la recherche d'une auberge pour la nuit, lorsque vous entendez au loin un énorme remue-ménage. Des cris et des hurlements précèdent une foule de gens aux regards terrifiés, qui vous dépassent en courant. Vous attrapez l'un d'eux par le bras et obtenez un compte-rendu confus de ce qui se passe là-bas :

– Les maisons... effondrées... horreurs creusent... sortir... décombres... tous ces morts... massacre !

Il se libère de votre emprise d'une torsion du bras, puis s'éloigne en titubant.

Si vous vous dirigez vers la source des troubles, rendez-vous au **47**. Si vous préférez fuir cette agitation, rendez-vous au **188**.

70

Vous retournez dans le quartier dévasté de la cité. Vos récentes pérégrinations, certes profitables, ne vous ont pas davantage rapproché de l'un des Lieutenants. Où donc faut-il aller pour en débusquer un ? Alors que vous gambergez encore, un bruit d'épées qui s'entrechoquent parvient à vos oreilles. Au bout de la rue en effet, un Guerrier Squelette est en train de combattre... un Elfe Obscur ! Vous vous pincez pour vous assurer qu'il s'agit bel et bien d'un Elfe Obscur. Celui-ci vous tourne le dos car toute son attention est accaparée par le Squelette – c'est le moment rêvé pour vous précipiter à l'attaque. Rendez-vous au **185**.



71

Le Maître Voleur, ravi d'avoir récupéré ses bottes, vous explique qu'il les avait perdues récemment dans une compétition de... jeu du couteau. Il vous conduit dans le quartier du Nœud Coulant puis dans l'enceinte de la Guilde elle-même. Vous vous asseyez confortablement dans un siège en cuir sombre pour déguster un verre de vin de qualité supérieure (gagnez 2 points d'ENDURANCE) puis écoutez avec attention ce que le Maître a à vous apprendre.

– Je suis au regret de vous annoncer que nous, Voleurs du Port du Sable Noir, n'avons remarqué aucune activité suspecte au sein de notre cité, ayant traité de près ou de loin

aux Elfes Obscurs. Si nous ne sommes au courant d'aucune action de ce genre, c'est qu'il n'en existe pas ! proclame-t-il avec audace.

Il s'arrête un instant pour prendre une généreuse lampée de vin en faisant claquer sa langue.

– J'ai toutefois une piste pour vous. Nous sommes en contact régulier avec nos confrères de la Guilde de Salamonis. Elle fonctionne comme ici, à part qu'elle est de moindre taille et moins bien gérée, murmure-t-il.

Vous tendez l'oreille avec attention.

– Cette Guilde nous a rapporté que des décisions « inhabituelles » étaient prises dans les hautes sphères de la ville. Il y aurait des efforts confirmés de la part d'inconnus pour nuire à la population. Votre Lieutenant Elfe Obscur est peut-être la cause de tous ces troubles...

Vous gagnez un point de CHANCE si vous n'êtes pas encore passé à Salamonis.

– Bien ! Normalement, nous devrions vous tuer pour avoir pénétré dans le Nœud Coulant, glousse-t-il en voyant votre expression livide. Cela dit, puisque vous nous avez fait non pas une, mais deux faveurs cette nuit, il est normal que nous vous dédommions comme il se doit.

On vous apporte un colis contenant 2 repas pour votre voyage ainsi qu'une Potion d'Habilitété, d'Endurance ou de Chance. Quelle que soit celle que vous choisirez, elle restaurera l'attribut idoine à son niveau *de départ*. Vous pouvez la boire n'importe quand, sauf pendant un combat.

On vous mène ensuite à travers la ville, grîmé d'un masque de carnaval mais sans trou pour les yeux. Vous

percevez cependant que l'on vous déplace sous la surface. Le masque retiré, vous êtes déjà hors de l'enceinte – voire bien plus loin – de Sable-Noir. Les Voleurs qui vous accompagnaient s'évaporent ensuite dans l'obscurité de la campagne environnante.

Après avoir terminé avec le Port du Sable Noir, vous devez décider de votre prochaine destination au **316**.



72

Vous pénétrez dans la pièce avec précaution et fermez la porte derrière vous en conservant un jour infime, de manière à rester à l'abri des regards extérieurs. Entamant votre inspection, vous êtes désormais persuadé qu'il s'agit des quartiers de l'un des Lieutenants. Une fouille en surface ne révèle rien d'intéressant mais en examinant le lit, vous y remarquez une singularité : l'un des pieds présente une marque légèrement usée sur la boule décorative du sommet, comme si... Vous placez votre main sur la boule et la tournez soigneusement. Elle se dévisse jusqu'à ce que vous puissiez la déboîter. Vous la soulevez et découvrez un petit compartiment secret creusé à l'intérieur du pied. Dedans, vous trouvez une bague torsadée en argent avec un plateau gravé du symbole du Chaos. Si vous souhaitez conserver cette Chevalière du Chaos, choisissez si vous l'insérez à votre

doigt ou la rangez dans votre poche. Ne découvrant aucun autre objet de valeur dans la pièce, vous retournez derrière la porte pour étudier les options à votre disposition.

Si vous possédez une Potion d'Invisibilité et souhaitez la consommer avant de longer le mur de droite vers la porte surveillée, rendez-vous au **353**.

Si vous tentez une difficile et dangereuse escalade le long de la fissure dans le mur, risquant la chute ou bien de vous faire repérer, rendez-vous au **361**.

Si vous quittez votre abri pour traverser la caverne en plein milieu et à la vue de tous afin d'atteindre la porte du fond, rendez-vous au **111**.

Si enfin vous suivez le mur de gauche vers l'entrée par où vous êtes arrivé puis continuez jusqu'au tunnel menant vers le côté opposé de la caverne, rendez-vous au **386**.



73

La foule qui patientait se disperse bientôt et vous vous retrouvez à errer aux abords de l'arène, frissonnant sous les flocons de neige gelée. Plutôt que de rester ainsi à vous refroidir inutilement, il vaudrait mieux chercher un autre moyen d'entrer, pensez-vous. Tandis que vous arpentez l'enceinte, le faible écho d'un grognement attire votre attention. Vous retournez tout un bric-à-brac de bois de construction en piteux état et découvrez

derrière une petite cavité sombre et décatie. Elle doit mener aux niveaux inférieurs de l'arène, là où sont parquées les bêtes. Vous n'êtes guère rassuré à l'idée de vous glisser là-dedans, mais c'est probablement le seul chemin d'accès dont vous disposez. En outre, vous allez avoir besoin d'une source de lumière.

Si vous n'en avez pas ou que vous préférez finalement ne pas vous aventurer par-là, rendez-vous au **318**. Si vous souhaitez braver les mystères de ce passage, sortez votre lumière et rampez au **153**. (Si vous possédez un Veau de Gantamar, il vous suit dans le boyau sans broncher.)

74

Vous atteignez une vaste prairie herbeuse dans laquelle les arbres deviennent plus clairsemés. Le soleil de l'après-midi brille avec une telle intensité que votre marche tient plus du calvaire que de la promenade. Au loin, vous distinguez de basses collines et suivez cette direction, à l'affût de tout ce qui pourrait tendre une embuscade à un aventurier tel que vous. Soudain, le sol se met à trembler à l'approche d'un grand humanoïde. Beaucoup plus grand qu'un humain ordinaire en fait ! Vous vous préparez au combat contre cette brute qui pousse allègrement des arbres entiers sur son passage. Le Géant beugle et brandit une massue, prêt à vous écraser avec.

GÉANT

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **20**.

75

Un semblant de désillusion et d'inquiétude traverse le visage d'Helmund. Le militaire a échoué à produire des preuves tangibles indiquant que vous êtes un criminel ou un complice. Vous souriez. C'est votre tour à présent. Vous montrez à la Cour vos découvertes et leur expliquez où et comment vous les avez trouvées. Mais, en produirez-vous assez pour les convaincre ? Consultez la liste ci-dessous. Chaque condition que vous remplissez vous octroie un nombre de points que vous cumulez :

Posséder un Parchemin de Commandement	2 points
Posséder un Sceau de Marbre	2 points
Posséder une Potion de Métamorphose	1 point
Posséder un Fragment de Carte	1 point
Avoir discuté en privé avec l'Archevêque Kalivan	3 points
Avoir discuté en privé avec le Maître Espion Olibruh	2 points
Avoir rencontré Etnàxios Xidtpés	2 points

Ajoutez également 1 point par Dent que vous auriez déjà récupérée, car le Lieutenant peine à dissimuler sa surprise face à la disparition de ses camarades. Lancez maintenant 2 dés. Si le score est inférieur ou égal au total des points cumulés, rendez-vous au **50**. S'il est supérieur, rendez-vous au **138**.

76

Les trois hommes gisent inanimés à vos pieds. Vous entendez les pas des soldats au-dehors se rapprochant de l'auberge. Allez-vous fuir (rendez-vous au **242**) ou attendre leur arrivée (rendez-vous au **372**) ?



77

À vos propos, le visage d'Helmund se tord une fraction de seconde sous l'effet de la colère, accompagnée peut-être d'un soupçon de frayeur. Cette discrète perte de sang-froid vous enhardit et vous annoncez sans ambages que vous avez la conviction qu'il œuvre contre les intérêts de Salamonis.

– Ridicule ! s'emporte Helmund en contenant sa rage avec peine (il parvient néanmoins à se maîtriser rapidement avant de poursuivre sur un ton plus posé). Ne croyez pas en ces calembredaines absurdes, votre Majesté. Comment cet arriviste ose-t-il prononcer de telles allégations devant la Cour Royale ? Avoir su débusquer un traître accorde-t-il le droit d'accuser n'importe qui d'autre de trahison ? Peut-être qu'un séjour en cellule apprendra les bonnes manières à ce vil damoiseau !

Pour vous, une telle réaction révèle l'évidence : Helmund ne peut être que le Lieutenant, sous une forme déguisée, bien entendu. Il feint l'innocence et tente de se tirer d'affaire. Autour de vous cependant, les

murmures des courtisans approuvent sa proposition. Manifestement, vous vous êtes un peu trop emporté et cela a été mal accueilli. Le Roi Salamon lève sa main et les cancanements cessent aussitôt.

– S’il y a ne serait-ce qu’une once de vérité dans les propos de cet aventurier, le litige doit être traité avec discernement. Que la colère n’embrume pas notre jugement. L’aventurier a rendu un grand service à la Cité et à la Cour aujourd’hui ; une géôle humide au fond d’un donjon ne conviendrait pas à ce personnage empreint de ferveur, eût-il été coupable d’une allégation malencontreuse. On dit que la raison se terre derrière chaque ligne de conduite et je crois, pour ma part, que la fougue de cet aventurier est justifiée.

Il pose son regard sur vous.

– Brave guerrier, vous avez fait face à de nombreuses épreuves au cours de votre long périple et devez être à bout de forces. Possédez-vous des preuves corroborant vos propos ou bien tout cela n’est-il finalement qu’un triste malentendu ?

Quelques courtisans acquiescent au discours fin de leur seigneur, tandis que d’autres sont dans l’expectative de votre réponse. Le Roi a démontré sa grande sagacité en ne vous condamnant pas pour avoir semé le trouble dans sa Cour. Il vous donne une chance de prouver votre bonne foi ou bien de renoncer à toute l’affaire. Que répondrez-vous ?

« Mes humbles excuses, votre Majesté, je me suis fourvoyé. »

Rendez-vous au **172**

« Les preuves, je les possède, votre Majesté, si vous me permettez de les exposer ici. »

Rendez-vous au **136**

« Je ne vous mens pas.

L’homme devant vous est un Lieutenant

déguisé, un imposteur ! »

Rendez-vous au **207**

78

Dans la bataille furieuse qui se déroule autour de vous, plusieurs morts-vivants ont été éliminés mais un nombre non négligeable de Voleurs ont également été tués. Pire encore, leurs cadavres, animés par les forces nécromantiques du Maître des Zombies, se relèvent et attaquent leurs anciens camarades ! Le conflit tourne en votre défaveur.

Lorsqu’un chemin dégagé s’ouvre momentanément entre vous et le Maître, vous vous précipitez sur lui. Lorsqu’il vous voit arriver, il brandit sa Baguette Spectrale pour se défendre.

MAÎTRE DES ZOMBIES

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 6

S’il remporte un assaut, il ne vous inflige pas qu’une blessure habituelle, mais aussi des dommages inhérents à l’énergie maléfique que produit son instrument. Vous pouvez, si vous le souhaitez, *Tenter votre Chance* pour inhiber les effets notoires de cette magie noire. Si vous réussissez, vous ne subissez aucun désagrément supplémentaire. Si vous êtes Malchanceux ou décidez de ne pas

Tenter votre Chance, les énergies nécromantiques affaiblissent votre corps, vous causant la perte d'un point d'HABILETÉ. Si vous triomphez, rendez-vous au **87**.



79

Vous avez de la chance de porter ces gants car sans eux, votre main aurait été mordue et arrachée. Vous perdez toutefois un point d'ENDURANCE pour la douleur minime que vous ressentez. L'HOMME-ARBRE, très insatisfait, tente de vous atteindre à l'aide des deux longues branches affûtées qui lui servent de bras.

HOMME-ARBRE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8×2

Si vous possédez une Potion de Feu Liquide, vous pouvez l'utiliser pour embraser l'Homme-Arbre et vous échapper tandis qu'il se consume (rendez-vous au **165**). Si vous le combattez, ses deux branches lancent chacune une attaque par assaut. Chaque branche possède 8 points d'ENDURANCE et vous devez donc choisir laquelle vous combattez puis lancer les dés normalement. Contre l'autre, vous lancez également les dés pour calculer les *Forces d'Attaque*, mais ne lui causez aucun dommage si vous gagnez – considérez en effet avoir simplement bloqué son attaque. En revanche, elle vous blesse si elle gagne l'assaut. Si vous réussissez à abattre ce tortu adversaire, reprenez votre périple au **165**.

80

Les hommes du Capitaine Tully terminent bientôt leur tâche et la péniche est enfin mise à l'abri le long de la rive. Durant le reste de la journée, vous croisez quelques embarcations et lorsque la nuit tombe, vous vous joignez à l'équipage pour un dîner sans fioritures mais consistant. Le sujet principal de votre conversation est bien sûr le destin tragique des occupants de la barge. Votre sommeil n'est, une nouvelle fois, pas assez réparateur (ajoutez-vous un seul point d'ENDURANCE).

Le matin suivant, Fang est en vue et le fleuve devant vous est bien plus chargé par les embarcations qui vont et viennent. Si vous décidez de vous arrêter là, le Capitaine vous déposera à proximité de la ville sans le moindre souci (rendez-vous au **131**). Si vous voulez atteindre Zengis, Tully vous fait remarquer qu'il lui sera difficile de passer au-delà des nombreux vaisseaux serpentant en amont. Il vous invite donc à parcourir la distance restante sur un bateau de moindre capacité et allant dans cette direction. Vous acquiescez et lui faites vos adieux, ainsi qu'à son courageux équipage (rendez-vous au **340**).

81

Le garçon vous remercie silencieusement et vous propose de vous guider dans la cité en guise de paiement. « Je connais toutes les cachettes », clame-t-il avec douceur.

Vous décidez de lui faire confiance et lui annoncez l'endroit où vous souhaitez vous rendre. Il opine et s'exécute aussitôt, vous menant à travers ruelles dérobées et

contre-allées du Port du Sable Noir. Votre première impression est qu'il pourrait vous conduire dans un piège mais vous comprenez bien vite (il coupe même à travers la cuisine d'une auberge !) qu'il suit un chemin détourné qui évite les pires dangers que la ville peut proposer. Il s'arrête bientôt et désigne du doigt votre destination. Lorsque vous portez à nouveau votre regard sur lui, il a déjà décampé. Où lui aviez-vous demandé de vous conduire ?

S'il s'agissait du Nœud Coulant, rendez-vous au **62**. Si vous aviez changé d'avis et souhaité qu'il vous mène chez Nicodème, rendez-vous au **350**.

82

Vous vous jetez en avant, fouettant l'air avec votre arme pour les prendre au dépourvu avant qu'ils ne puissent réagir à votre présence importune. Vous parvenez à en blesser un mais ils se rétablissent vite et s'écartent pour vous assaillir de deux côtés à la fois. Ils se battent avec une adresse et une fureur décuplées. Vous devez les affronter en même temps.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier GARDE		
D'ÉLITE ELFE OBSCUR	10	4
Deuxième GARDE		
D'ÉLITE ELFE OBSCUR	9	7

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez leurs corps et découvrez une Clef en Os. Leur armure n'a pas la silhouette adéquate pour que vous puissiez la revêtir

mais ils possédaient tous deux un Casque Orné d'un Œil stylisé. Vous pouvez vous coiffer de l'un de ces casques si vous le souhaitez. Vous insérez la clef dans la serrure : elle tourne et vous ouvrez la porte avec précaution. Rendez-vous au **385**.



83

Lorsque vous enflez les vêtements du défunt, vous sentez quelque chose dans l'une des poches : une clef. La forme du panneton correspond à la serrure des menottes autour des chevilles du malheureux. Il s'agit certainement d'une clef qu'il avait réussi à subtiliser à un garde avant de trépasser.

Afin de vous faire passer pour un esclave, vous êtes contraint de laisser votre sac et tout votre équipement ici. Vous pouvez toutefois emporter sur vous *trois* objets qui peuvent être des potions, des bijoux, des rations de Provisions ou équivalent (les anneaux et clés sont suffisamment petits pour ne pas compter), mais aucune arme ou armure qui compromettrait votre couverture. Vous conservez néanmoins la Dague récupérée dans la main de l'ouvrier : notez que vous devez déduire d'un point votre *Force d'Attaque* mais grâce au poison enduit sur sa lame, vous causerez une perte de 3 points d'ENDURANCE à chaque assaut remporté contre vos potentiels adversaires (5 points si vous *Tentez votre Chance* et êtes Chanceux, 1 si vous êtes Malchanceux).

Vous attrapez également la pioche afin de parfaire votre apparence de mineur de carrière.

Une fois prêt, vous vous glissez au-dehors et commencez à descendre la paroi rocheuse en toute discrétion. Certains ouvriers déplacent des chariots vers une zone de déchargement, a priori moins surveillée. C'est le meilleur endroit pour vous joindre à eux sans être vu par les gardes. Lorsque les mineurs s'arrêtent pour vider leur chariot rempli de terre et de cailloux, vous surgissez nonchalamment de derrière un gros rocher et commencez à les imiter. Ils vous regardent avec stupéfaction et pendant que vous déchargez, l'un d'eux vous interpelle en murmurant.

– Que viens-tu faire ici ? Ne vois-tu pas que nous sommes retenus contre notre volonté ?

– Je veux en découdre avec les gardes, lui soufflez-vous, mais je ne peux le faire seul.

– On veut bien aider, chuchote-t-il. Mais menottés, on ne peut pas bouger très vite. Et ils ont des arcs. Ils nous abattraient tous comme des lapins.

– Je possède la clef qui libérera tout le monde, expliquez-vous en la sortant discrètement de votre poche du côté du chariot où les gardes ne peuvent vous voir.

Pour la première fois, vous voyez poindre une lueur d'espoir dans les yeux des esclaves.

– Mais les gardes ne vont-ils pas remarquer que nos menottes ont disparu avant que tout le monde ne soit libéré ? rétorque l'homme qui vous a apostrophé le premier et qui peine à contenir son émotion.

Vous observez les ouvriers en train de creuser sur le chantier. Ils sont plutôt statiques et restent la plupart du

temps aux mêmes endroits. Si leurs menottes sont déverrouillées mais encore autour de leurs chevilles, les gardes n'y verront que du feu. Lorsque vous expliquez cet état de fait, un début de sourire se forme sur le visage de l'homme.

– Alors on doit être les derniers à être libérés, car on passe tout notre temps à faire des allers et venues avec nos charrettes. Par contre, comme on est affecté au ramassage du surplus de caillasse, on pourra facilement libérer les menottes des autres sans se faire remarquer...

L'homme est soudain anxieux car il vient de réaliser la situation. Vous lui faites signe de garder son calme.

– J'ai compris, murmure-t-il désormais convaincu. Donne-moi la clef et j'irai libérer les autres prisonniers. Je leur expliquerai ce qu'ils doivent faire. Quel est ton plan, précisément ?

– Vous surpassez largement en nombre vos gardiens, expliquez-vous. J'ai besoin que vous les débordiez tous en même temps et preniez leurs armes. Ont-ils un chef ? L'ouvrier vous désigne aussitôt une femme debout sur un pan rocheux plus élevé, scrutant attentivement le déroulement du chantier. Leur Lieutenant, à n'en pas douter.

– Je l'affronterai pendant que tes camarades et toi vous occuperez des gardes, proposez-vous.

Il approuve et constate que son chariot est vide. Vous cheminez ensemble vers les ouvriers piqueurs pour aller le remplir à nouveau. Vous récoltez la terre et les débris de roches, faisant en sorte de ne pas observer votre complice, dont vous avez appris le nom – Damon, pour ne pas le compromettre dans son action libératrice.

Lorsque le chariot est presque plein, vous lui demandez discrètement s'il a bien progressé. Il vous révèle que tous sont d'accord pour apporter leur aide, les seuls encore menottés sont ceux affectés au chariot.

Soudain, un ouvrier Nain pousse involontairement la charrette, faisant tomber une partie de son contenu sur le sol. Les gardes commencent à tourner le regard dans votre direction et certains s'approchent en passant entre les ouvriers. Vous faites semblant de ramasser les débris pendant que Damon déverrouille les dernières menottes. Rendez-vous au **7**.

84

Vous pénétrez dans la ruelle, intimant aux deux brutes de s'écarter de leur victime. Ils se retournent pour vous faire face et vous constatez qu'il s'agit de rudes gaillards, aux visages couturés de cicatrices et aux bras couverts de tatouages. Ils font claquer leur gourdin sur la paume de leur main en vous souriant avec sarcasme.

– T'as vu Bern', y a l'avorton qu'a ouvert sa grande gueule, dit l'un. J'veis lui élargir un peu plus avec ma masse.

Ils rient ensemble une paire de secondes avant de vous lancer un regard meurtrier. Combattez-les en même temps.

	HABILETÉ	ENDURANCE
BERN'	7	7
L'AUTRE	6	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **13**.

85

Le rideau s'ouvre sur la Place Carrée du Marché, cernée de boutiques et complètement envahie par les étals. Vous apercevez un espace ouvert de l'autre côté, que vous gagnez en vous frayant un chemin parmi les citadins occupés à commercer et à négocier. Au centre de cet espace se dresse la statue d'un guerrier, debout et levant son épée au-dessus d'une créature démoniaque recroquevillée. Les deux œuvres paraissent relativement récentes, mais à part les pigeons qui profitent de leur nouveau perchoir, elles sont absolument ignorées par le reste de la population. Une plaque sous le guerrier indique : « Le Sauveur de Zengis. »

Vous scrutez la place carrée, où plusieurs magasins suscitent votre attention. Si vous entrez chez « Talson : Cartes & Voyages », rendez-vous au **250**. Si vous essayez plutôt « Malféus le Talentueux : Magie en toute occasion », rendez-vous au **181**. Si vous préférez parcourir les étals et voir ce qu'ils ont à vous offrir, rendez-vous au **364**.



86

Devant vous, un long corridor s'étire aussi loin que porte votre regard. Vous êtes seul, au second étage. Deux portes suscitent votre intérêt. Ouvrirez-vous :

Celle ornée de feuilles d'or ?	Rendez-vous au 201
La noire, sans marque apparente ?	Rendez-vous au 332
Ou descendrez-vous la volée de marches ?	Rendez-vous au 168

87

Avec le Maître Zombie hors d'état de nuire, les morts-vivants ne se focalisent plus sur leurs cibles et déambulent désormais au hasard. Les Voleurs les terrassent sans difficulté à l'aide de leurs lames.

Pendant qu'ils fouillent les corps, vous en apprenez davantage sur l'attaque. Le petit groupe de contrebandiers devait introduire clandestinement des « denrées spéciales » pour les festivités. Les gardes de la ville auraient en effet exigé bien plus que leur part habituelle s'ils avaient eu connaissance du contenu exact. Alors qu'ils commençaient à décharger, les Voleurs ont été dérangés par un navire qui accostait juste à côté du leur et duquel des Pirates Zombies ont alors surgi.

– Je reconnais le bateau, c'est la *Corne d'Abondance*, affirme l'un des Voleurs. Si cette ordure (il botte la tête du Maître des Zombies) avait survécu, il se serait de toute façon fait zigouiller par Azzur. L'équipage de la *Corne d'Abondance* – et en particulier leur capitaine – étaient

de proches alliés d'Azzur. Le nécromancien a dû les tuer pendant qu'ils cuvaient leur soirée arrosée au Festival. Ensuite, il les a réanimés pour nous attaquer... Mais comment a-t-il pu être au courant de notre chargement spécial ?

Pendant que vous discutiez, un Voleur un peu trop curieux a tenté de ramasser la Baguette Spectrale mais la relâchée aussitôt, sa main s'est en effet desséchée au contact du flux maléfique de l'instrument. L'énergie résiduelle a dû se déverser dans son corps. La Baguette semble désormais vidée ou du moins, en sommeil. Aucun autre Voleur ne désirant s'en emparer, vous pouvez, si vous le souhaitez, la ranger avec précaution dans votre sac. Peut-être qu'un noir pouvoir sera capable de la restaurer. Le partage du butin vous permet de récolter 8 Pièces d'Or ainsi qu'une Boucle d'Oreille sertie d'un joyau et valant 5 Pièces d'Or.

Le chef de la bande vous invite à entrer dans le quartier du Nœud Coulant, en vous confiant qu'il détient en effet des informations susceptibles de vous aider dans votre quête. Tandis que vous lui emboîtez le pas, il vous demande si vous auriez trouvé par hasard une paire de Bottes aux Ailes Dorées. Si tel est le cas et que vous acceptez de les lui donner, rendez-vous au **71**. Sinon, rendez-vous au **21**.

88

On vous fait descendre au ras de l'eau par l'un des canots de sauvetage du navire puis l'on vous conduit à la rame jusqu'à la rive. Lorsque vous enjambez le canot pour gagner la berge, votre main frôle négligemment les

plantes qui y poussent à profusion. L'une d'elles se révèle irritante et provoque la formation rapide d'une grosse cloque dans votre paume (déduisez 3 points d'ENDURANCE et notez que vous avez une *cloque à la main*). Vous vous demandez s'il était judicieux de vous déposer ici, mais il est bien sûr trop tard pour changer d'avis. En effet, les marins de l'*Hippocampe* remorquent déjà le canot de sauvetage à l'aide de l'amarre qui y est attachée. Vous vous résignez donc à accepter la situation en saluant le capitaine Tully et son équipage, puis vous vous concentrez sur le macchabée étendu au milieu des roseaux. Rendez-vous au **322**.



89

Vous vous frayez un chemin parmi les nombreux tapseurs nocturnes et reconnaissez, non sans satisfaction et avec un certain soulagement, le groupe d'artistes qui vous avaient aidés à passer les portes de la ville. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Vous leur expliquez votre situation et ils acceptent de vous trouver un moyen de sortir du Port du Sable Noir.

– Nous sommes sur le point de quitter la ville nous aussi, explique Siyann, la jeune femme avec qui vous aviez discuté à l'origine et vous avait procuré une aide précieuse. Le prix des chambres dans les auberges est vraiment exorbitant : les tenanciers sont à peine plus honnêtes que les Voleurs ! Et puis, une nuit à la belle étoile ne nous fera pas grand mal.

De nouveau soigneusement grimé par vos compagnons, vous furetez jusqu'aux portes de la cité, cette fois-ci pour en ressortir. Vous en avez donc terminé avec le Port du Sable Noir. Il est l'heure de choisir votre prochaine destination au **316**.

90

Sur la paroi rocheuse qui vous surplombe se dresse la sinistre mais néanmoins sensuelle silhouette de la femme Lieutenant. Elle est encadrée par deux gardes d'élite qu'elle invective en vous apercevant.

– Tuez le rebelle, siffle-t-elle, puis rassemblez les esclaves pour nourrir la bête. Nous n'aurons aucun mal à renouveler le lot.

Elle pivote sur ses talons avant d'ajouter :

– Je vous laisse. J'ai des affaires bien plus urgentes à régler.

Vous la perdez de vue tandis qu'elle s'éloigne de l'affleurement. Deux cordes sinueuses venues de nulle part surgissent le long du flanc rocheux. Vous reculez contre un mur pendant que les deux gardes d'élites se laissent glisser en bas. Avec une synchronisation parfaite, ils brandissent leurs lames empoisonnées. Si vous avez noté le code *Chevaliers*, vous pouvez ignorer le second Elfe Obscur.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier GARDE		
D'ÉLITE ELFE OBSCUR	9	6
Deuxième GARDE		
D'ÉLITE ELFE OBSCUR	8	8

Toute tentative de *Fuite* est impossible. À cause du poison, chaque coup que vous recevez vous inflige une perte d'un point d'ENDURANCE supplémentaire. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **226**.

91

Vous luttez de toutes vos forces pour vous libérer, mais les serpents qui vous ont pris au piège s'écartent l'un de l'autre, entraînant vos jambes dans des directions pour lesquelles elles n'ont pas été conçues. Un craquement épouvantable résonne dans toute la cale et une souffrance inimaginable parcourt votre corps. La douleur extrême assomme tous vos sens, de sorte que vous ne remarquez pas que les serpents vous attirent vers le corps arachnéen. Et lorsque le monstre enfonce en vous ses crocs venimeux, la mort survient comme une bénédiction.



92

Le sentier se poursuit vers l'ouest jusqu'à une jonction où il se divise du nord au sud. Vous souvenant de ce que vous a dit Yaztromo, vous décidez d'emprunter le chemin nord. Rendez-vous au **74**.

93*

Une foule immense s'est rassemblée devant les portes de la Cité des Voleurs. De nombreux gardes sont postés le long des murs et deux Trolls patibulaires inspectent minutieusement tous ceux qui désirent entrer. Devant vous se pressent plusieurs roulottes bariolées, transportant artistes, jongleurs, clowns et autres athlètes du cirque.

Cette situation sort de l'ordinaire. Aussi demandez-vous ce qu'il se passe en ville à une jeune dresseuse de singes.

– C'est le Festival du Saccage, en commémoration de l'une des plus fameuses victoires en mer du Seigneur Azzur. Trois jours de fêtes et de divertissements. Mais ça ne se produit pas le même jour chaque année. Il y a un vague lien entre le début du festival et le premier ouragan de la saison, ainsi que des sacrifices qu'Azzur accomplit pour son propre dieu.

Elle s'interrompt un instant, interloquée.

– Mais au fait, l'aventurier ? Et vous-même ? Si vous n'êtes pas là pour le festival, vous avez sûrement une autre raison de visiter Sable-Noir.

Vous lui divulguez de manière évasive certains éléments de votre quête, estimant qu'il n'y a rien de mal à le faire, notamment le fait que vous recherchez un Elfe Obscur.

– Désolée, je ne peux pas vous renseigner là-dessus, répond-elle, mais je peux vous aider à entrer dans la cité. Sans laissez-passer, il faut verser des pots-de-vin et cela, même pendant le festival. Si ça vous chante, nous pouvons faire un brin de chemin ensemble en prétendant que vous êtes l'un des nôtres.



93 « Si ça vous chante, nous pouvons faire un brin de chemin ensemble en prétendant que vous êtes l'un des nôtres. »

Ils paraissent à vos yeux comme des personnes de confiance et vous décidez d'accepter leur plan. Drapé de vêtements aux couleurs vives pour vous fondre dans la masse, vous progressez en restant dissimulé parmi les membres de la troupe de cirque. Les heures sont longues pour atteindre la tête de la file d'attente, durant lesquelles vous interrogez les artistes sur eux-mêmes et sur Sable-Noir. Lorsque finalement, vous atteignez les portes, les laissez-passer de toute la troupe sont confiés à un Troll apathique. Pendant qu'il tente de compter tout le monde, des acrobates effectuent des figures d'avant en arrière juste devant votre groupe et alors qu'il semblait bien progresser dans son comptage, un autre membre de la troupe s'avance et déblatère d'une voix stridente quelques tirades d'une pièce de théâtre bien connue. La chaleur du soleil s'accroissant et après une quatrième tentative infructueuse, le Troll vous laisse tous passer en essuyant la sueur de ses énormes sourcils. Vous remerciez les artistes pour leur aide. Ils vous souhaitent en retour le meilleur pour votre quête. Ajoutez-vous 1 point de CHANCE et rendez-vous au **359**.

94

Vous vous êtes battu vaillamment mais restez conscient que le reste de l'armée hobgobeline se rapproche toujours et vous submergera tôt ou tard. Soudain, des hurlements se font entendre sur les arrières de la horde et le vacarme d'une nouvelle bataille remonte jusqu'à vos oreilles. La charge des hobgobelins faiblit lorsqu'ils réalisent qu'ils sont attaqués dans le dos. Une corne puissante résonne soudain au milieu de la troupe,

certainement pour sonner la retraite, car l'instant d'après, tous les survivants se détournent et s'enfuient. La bataille achevée, vous reprenez votre souffle et l'instant d'après, vous êtes cerné d'humains en armures. Leur meneur, un homme de haute taille portant une cape rouge et un casque de fer cabossé vous toise de haut en bas.

– Soit vous avez une affaire extrêmement urgente pour venir seul par ici, soit vous êtes un parfait imbécile !

Si vous possédez un parchemin scellé par le Roi Salamon, rendez-vous immédiatement au **278**.

Sinon, vous lui expliquez brièvement votre quête et l'homme concède que votre mission justifie votre présence dans les environs. Il se présente ensuite comme le Capitaine Ritter, à la tête d'un régiment de plusieurs bataillons envoyés depuis Salamonis pour éradiquer une armée de créatures maléfiques se rassemblant quelque part dans le Défilé. D'après sa description, cette armée ne correspond pas aux forces elfiques que vous tentez de contrecarrer, mais elle paraît bien plus importante et dangereuse que les troupes hobgobelines que vous venez de croiser.

Ritter vous invite à vous reposer avec ses soldats, ce que vous acceptez, sachant que vous serez plus en sécurité en leur compagnie. Un fantassin portant une cicatrice courbe au menton est désigné pour monter la garde pendant votre installation. *Vous devez dîner* en piochant dans vos Provisions car les soldats préservent leurs rations de combat. Toutefois, vous passez une bonne nuit de sommeil au milieu du bataillon de Salamonis et gagnez 2 points d'ENDURANCE.

Le lendemain, n'ayant pas encore déniché l'armée ennemie qu'il recherche, le Commandant décide de sonder le Défilé par l'est. Ainsi disposez-vous d'une escorte militaire conséquente pour continuer vers votre objectif. Vous passez donc le reste de votre voyage à travers le Défilé de la Dent-du-Troll sans être malmené par ses hostiles résidents. Arrivé à l'embouchure, vous faites vos adieux au Commandant et à son armée, puis vous piquez vers le sud en traversant le bien nommé Plat-Pays, qui semble en effet s'étendre à l'infini en direction de l'orient. Rendez-vous au **32**.



95

Le Commandant a anticipé votre estocade et s'écarte prestement.

– Imbécile, ricane-t-il. Vous n'auriez jamais dû vous réveiller. Mais vous ne vous en sortirez pas cette fois-ci !

– Ainsi, c'est *vous* le traître de Salamonis, répliquez-vous. Mais que vous a-t-on promis ? Pourquoi abandonner votre ville, votre roi et rejoindre ces marcheurs des ténèbres ?

– Mieux vaut diriger une légion d'Elfes Obscurs en simple Lieutenant que de servir une armée déchue en tant que Commandant ! siffle-t-il. Croyez-vous que vos actions vont changer la donne ? Voyons ! Vous n'êtes nullement une menace pour nous. Salamonis, la plus

grande cité d'Allansia, sera la première à tomber et vous allez la rejoindre !

COMMANDANT

LOTH HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

L'armure qu'il porte est d'une conception spéciale et réduit de moitié les dommages que vous infligez, sans compter la puissance de sa masse qui occasionne 3 points d'ENDURANCE lorsqu'il vous atteint. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **252**.

96

Crac ! Alors que vous êtes acculé au mur, une douleur aveuglante transperce soudain votre crâne d'arrière en avant. Si vous portez un casque, déduisez 2 points d'ENDURANCE. Dans le cas contraire, le coup vous fait chanceler et vous vous affalez contre le mur, perdant presque connaissance ainsi qu'un point d'HABILITÉ et 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vie, vous découvrez juste à côté de vous un petit Homme-Rat armé d'un gourdin. C'est le voleur que vous poursuiviez à l'origine. Il fait un clin d'œil à l'autre en lui lançant : « On s'fait un baroudeur cette fois ! La bonne pioche ! ». Le plus grand des deux reprend ses assauts de plus belle.

BRIGAND HABILITÉ : 7 ENDURANCE : ?

À chaque assaut (gagné ou non), vous devez lancer un dé. Si vous faites de 1 à 3, le petit Homme-Rat vous

frappe le flanc avec sa massue, vous occasionnant une perte d'un point d'ENDURANCE supplémentaire. Si vous terrassez le Brigand, rendez-vous au **211**.

97

Le doux parfum qui s'échappe de l'encens vous enveloppe et vous fait somnoler un moment. Vous avez reçu la bénédiction d'Asrel : une blessure subie en combat ne vous laissera aucune cicatrice sur le corps. Ce don spécial ne peut être utilisé qu'une seule fois dans chaque combat, mais à n'importe quel moment. En effet, vous ne subirez pas de dommage lors de l'assaut concerné.

Vous remerciez humblement la déesse et quittez à contrecœur le paisible sanctuaire. Rendez-vous au **168**.



98

Au moment où vous vous apprêtiez à entrer, la porte s'ouvre à la volée et frappe de plein fouet votre visage. Vous tombez à la renverse. Les trois hommes et la femme qui vous ont causé cette douloureuse déconvenue éclatent de rire.

– Oh ! Le pauvre, il saigne du nez ! Mais que faisais-tu donc derrière la porte ? glapit la femme.

Elle tape dans la panse du plus replet de ses compagnons, qui tressaillit sans s'offusquer.

– Aide cette pauvre âme à se relever au lieu de rêvasser !

L'homme attrape votre main et vous tire du sol sans ménagement. Vous sentez alors couler sur votre lèvre supérieure ce que la femme a mentionné, le sang tiède de votre nez. Vous l'essuyez du dos de la main et tiquez de douleur lorsque votre doigt effleure vos narines. Déduisez 1 point d'ENDURANCE.

– Tu ferais mieux d'entrer pour t'mettre un verre dans l'gosier, vous lance l'obèse.

Vous ne voyez que fourberie dans ses yeux. Il se fiche royalement d'avoir écrasé votre nez accidentellement et c'est évidemment pour faire le beau devant la dame qu'il vous a aidé à vous relever. Lorsque enfin ils quittent les lieux, vous êtes libre d'entrer.

La sombre taverne sent le ragoût de viande et de lentilles – un heureux fumet qui masque les effluves nauséabonds qui sévissent d'habitude dans de tels endroits. Dans la pénombre, vous comptez cinq clients, plus l'aubergiste qui vous surveille depuis votre arrivée. Vous ne sauriez dire si son visage exprime le dégoût ou le mécontentement. Il s'approche de vous en saisissant un torchon sale et vous le presse sur le visage, comme s'il vous considérait comme un enfant. Vous le repoussez, sous les rires étouffés des clients. Lorsque votre nez aura cessé de saigner, il vous sera possible d'acheter un bol de ragoût valant 2 Pièces d'Or et qui vous restaure 4 points d'ENDURANCE.

Tout au fond de la salle, un homme et une femme, d'après les regards qu'ils vous lancent, ne souhaitent vraisemblablement pas être dérangés. En revanche, vous pouvez rejoindre deux hommes assis à une table en train de jouer aux dés au **347**. Vous pouvez également

retraverser la salle pour vous asseoir à côté d'un homme âgé installé juste à côté de la porte d'entrée au **14**. Enfin, si vous préférez ressortir et aller explorer ailleurs, rendez-vous au **309**.

99

Bien que surpris par votre ordre, les Nains se précipitent en avant et jettent leurs pioches sur l'ennemi, les faisant tournoyer avec une dextérité hors pair. La plupart font mouche, empalant les gardes en pleine poitrine avant qu'ils ne puissent esquiver. Dans ces espaces clos, les Nains doivent se sentir un peu chez eux, car ils combattent avec une aisance incroyable. Gagnez 1 point de CHANCE. Panique et confusion ont envahi les rangs adverses, occupés à chercher à tâtons leurs armes de poing, tandis que les esclaves, stimulés par le désir ardent de se venger de leurs ravisseurs, fondent sur eux en poussant des cris de guerre.

– Vas-y, l'ami, s'exclame Damon, avant que cette sorcière n'appelle d'autres renforts ! On s'occupe des gardes !

Vous échangez votre pioche contre un cimenterre à la lame enduite de poison. Il inflige les mêmes dommages que la Dague mais sans pénalité de *Force d'Attaque*.

Vous vous éloignez de la bataille en éliminant un dernier ennemi sur votre chemin. Rendez-vous au **90**.

100

Les lueurs vertes de ses yeux tournoient en rythme, s'entremêlant comme des gouttes de mercure. Fascinant ! Emprisonner un si bel animal dans cette arène de

mort ne peut être que l'œuvre d'un cœur rempli de cruauté, songez-vous. Et tous ces spectateurs de Fang qui viennent la voir défendre sa vie contre des brutes sans cervelle ne valent guère mieux.

L'empathie profonde que vous ressentez pour le reptile vous pousse à vous approcher et caresser sa joue ridée. Comme remerciement, il déplie sa langue massive, l'enroule autour de votre bras et vous le lèche goulûment. Ses iris se solidifient en une délicate teinte noire. Il vous est désormais impossible de détourner le regard.

La créature s'approche à pas lourd, plante ses dents dans votre bras et saisit votre tunique avec ses griffes afin de vous attirer contre les barreaux. Dans votre agonie, vous parvenez tout de même à lui sourire. Ce n'est pas sa faute après tout, ce n'est qu'un animal... Vous tendez votre autre bras, que ses crocs arrachent jusqu'à l'épaule.

Des employés de l'arène arrivent en poussant des cris désespérés pour tenter de vous sortir de la léthargie où la bête vous a plongé. Vous sentez des mains attraper vos jambes et essayer de vous extirper de la cage, mais un ultime regard du lézard vous somme de lui offrir votre tête entre les barreaux et c'est un aventurier décapité que les hommes récupèrent :

– Remets la bâche, bon sang ! crie l'un d'eux, nauséeux. Que quelqu'un appelle le gamin de l'entretien et qu'il n'oublie pas sa serpillière, cette fois !

101

Vous terrassez l'Homme-Rat d'un coup d'épée puis fouillez son cadavre. Vous y trouvez 3 Pièces d'Or

habilement dissimulées dans la doublure de sa pelisse. Ceci fait, vous laissez son corps à ses *cousins éloignés* qui attendent leur tour dans la montagne de détritrus jonchant la ruelle.

Vous repartez ensuite dans la ville un peu à l'aveuglette, n'étant pas coutumier des lieux. Lancez un dé pour savoir où vous atterrissez. Si votre score est pair, rendez-vous au **350**. S'il est impair, rendez-vous au **62**.

102

Il s'avance jusqu'à vous et se concentre. Vous sentez alors que l'on vous retire quelque chose de vital, ce qui vous laisse confus et incertain. Vous perdez 2 points de CHANCE.

– Bien, estime-t-il. Cela vous assurera une protection adéquate.

En effet, il vous dit la vérité. Si vous êtes frappé par la magie de l'Elfe Obscure Ishenla Physonray, les pertes d'ENDURANCE liées seront réduites de moitié (arrondies en votre défaveur). N'oubliez pas de noter cela sur votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au **129**.

103

Vous entamez l'escalade de la bâtisse et cela s'avère étonnamment difficile. La maison est ancienne et très abîmée ; les planches et les tuiles craquent et se disloquent sous votre poids. Si vous êtes en possession d'une Corde ou êtes en mesure de boire une Potion d'Escalade, vous réussissez à atteindre le sommet puis à redescendre avec le manteau en deux temps trois mouvements. Rendez-vous au **81**.

Sinon, vous vous efforcez de faire du mieux que vous pouvez. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, vous parvenez à vous approcher assez pour saisir le manteau, puis redescendez sans encombre jusqu'à l'enfant toujours en train de vous attendre (rendez-vous au **81**). Si vous échouez, vous glissez du haut du toit et vous écrasez au sommet d'une charrette de fumier, au grand bonheur de la foule qui vous observait alors. Bien qu'indemne, vous empestez terriblement et vous décidez de payer une lavandière du coin pour qu'elle nettoie vos vêtements souillés. Dépensez une Pièce d'Or ou une ration de Provisions pour le service (si vous êtes démuni au point de ne posséder ni Pièce d'Or ni Provisions, elle nettoiera tout de même votre culotte par charité). Lorsqu'elle revient avec vos vêtements encore humides mais nettement plus propres, le garçon est parti depuis belle lurette. Rendez-vous au **197**.



104*

Si vous avez visité les cinq, ou au moins trois des lieux marqués sur la carte et souhaitez stopper vos recherches, vous pouvez contacter Yaztromo en vous rendant au **383**.

Autrement, la première étape de la suite de votre voyage consiste à vous diriger vers le nord de Salamonis en traversant la Plaine du Vent. Durant une grande partie de la matinée, les Aiguilles Rocheuses vous cachent le soleil et un vent violent balaie la plaine, ce qui refroidit davantage l'air ambiant et vous-même a

fortiori. Si vous ne portez pas une cape, vous devez réduire votre ENDURANCE d'un point. À moins que l'hypothermie ne vous ait mené à la mort, vous accélérerez le rythme de vos pas. Si vous vous dirigez vers Crocheroc, rendez-vous au **301**.

Sinon, après quelque temps, vous optez pour le nord-ouest afin de contourner le Défilé de la Dent-du-Troll et ses innombrables dangers. Aucun signe de vie durant des heures, mais en fin d'après-midi, vous trouvez un vieux panneau décrépi indiquant « Coven ». En début de soirée, vous atteignez le village du même nom et n'avez guère de mal à repérer l'auberge locale. Cependant, une note clouée porte la mention « Fermé pour raison familiale. »

Un fermier de passage vous propose sa grange pour 2 Pièces d'Or et vous offre même le dîner. Si vous acceptez, cette nuit s'avère assez inconfortable mais tranquille et reposante (Récupérez alors 2 points d'ENDURANCE). Si vous refusez, vous devez camper hors du village et manger votre propre nourriture, en supposant qu'il vous en reste. Déduisez dans ce dernier cas l'une de vos Provisions ou perdez 3 points d'ENDURANCE s'il vous en manque.

Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez séjourné à Coven.

Vous repartez le jour suivant. Si vous allez au Port du Sable Noir, rendez-vous au **130**. Si vous continuez au nord vers Fang et Zengis, vous vous gardez de pénétrer dans la Forêt des Araignées et tôt dans l'après-midi, franchissez une rivière pour gagner l'extrémité sud des Collines de la Pierre de Lune. Rendez-vous au **237**.

105

Vous vous engagez dans la rixe et devez prendre position. Si vous êtes avec les gardes, combattez les locaux. Si vous aidez les locaux, attaquez les gardes.

	HABILETÉ	ENDURANCE
GARDES	8	11
LOCAUX	7	14

Si vous parvenez à réduire l'ENDURANCE de vos adversaires à 5 ou moins, rendez-vous au **144** si vous avez assisté les gardes, ou au **236** si vous avez aidé les locaux.



106

Vous émergez de la forêt en peu de temps et atteignez la rive du fleuve. En observant le ciel, vous déterminez facilement votre position et vous sentez assez confiant pour sillonner la forêt et atteindre Salamonis sans difficulté majeure. Sur le point de faire demi-tour, vous apercevez, entremêlé dans des roseaux proches de la berge, ce qui ressemble de manière inquiétante à un cadavre humain ! Votre curiosité prenant le dessus, vous vous en approchez. Rendez-vous au **322**.

107

Votre triomphe est de courte durée car une vague d'énergie s'échappe de l'Anarthex et revitalise la créature. Pire encore, vous voyez de nouveaux anneaux de l'abomination s'extirper du portail et se frayer un chemin dans la caverne.

Vous serrez votre tête entre les mains, assailli par d'horribles visions : celles de l'Incarnation du Chaos se répandant à travers le pays, chassant les Elfes de leurs forêts et venant à bout des Nains contraints de défendre leur demeures souterraines ancestrales, de femmes et d'enfants fuyant les villes en emportant ce qu'ils peuvent, de Salamonis aux murailles occupées par des rangées de Chevaliers et de Mages prêts à se sacrifier, puis balayés par les tentacules sinueux de la créature qui finit par engloutir toute la cité. Une dernière vision vous ébranle, de loin la plus terrifiante, celle du continent d'Allansia submergé de bout en bout par une masse de chaos qui se contorsionne, toutes les créatures vivantes sont chassées ou s'y font incorporer de force, puis cela s'étend sur les mers environnantes et au-delà...

Vous vous faites violence pour arracher cette vision de votre esprit. L'abomination se trouve toujours devant vous, presque entièrement guérie des dégâts que vous lui aviez causés, ne cessant de grandir encore et d'accroître sa puissance. Vous ne pourrez l'anéantir à l'aide de vos armes. Votre unique chance est de détruire le Portail du Chaos.

Cherchez dans votre *Feuille d'Aventure* l'objet qui vous semblerait approprié pour cette action. Vous n'avez que quelques instants pour agir et n'aurez pas de seconde

chance. Entourez l'objet que vous avez choisi puis rendez-vous au **249**.

108

La bête lutte contre le poison en se débattant pendant un long moment puis se rassérène, mais cette subite quiétude vous l'a fait perdre de vue. Vous scrutez le trou avec précaution... et évitez de justesse une patte griffue destinée à vous arracher le visage ! Vous patientez encore jusqu'à percevoir un gémissement suivi d'un bruit sourd : le poison a enfin agi. Vous grimpez et constatez que la bête est inconsciente mais respire encore. Vous n'avez pas le temps de bien l'observer car des voix qui se rapprochent vous forcent à éteindre votre lumière et à demeurer immobile dans une obscurité quasi totale. Soudain, la cage se met à vibrer puis à glisser avec fracas. À priori, quelqu'un est en train de tirer dessus pour la déplacer. Vous entendez les aboiements et grognements de colère dans les autres cages. La vôtre finit par stopper sa course et les voix s'atténuent, laissant la pièce dans un silence sépulcral.

Si un Veau de Gantamar vous accompagne, rendez-vous immédiatement au **339**. Sinon, vous soulevez la tenture en peau qui couvre la cage et sortez en vous glissant entre deux barreaux. Vous jetez un œil à la créature qui résidait ici : un grand reptile à collerette avec une rangée de pointes le long du dos. Soudain, ses paupières s'ouvrent et un kaléidoscope de nuances de vert vous enveloppe. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **100**. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **64**.

109

Votre silhouette se tord, se déforme, votre esprit se disperse, toutes vos connaissances s'évaporent, supplantées par des instincts primaux. Heureusement, tous ces tourments s'arrêtent et vous vous échappez enfin de ce monde compliqué, bondissant dans la rivière comme spécimen parfaitement sain de crapaud tacheté. Votre aventure se termine ici.

110

Votre tentative n'a pas abouti. L'Incarnation du Chaos vous saisit à l'aide de ses tentacules et vous enveloppe de sa masse tout entière. Une bave plus noire que la nuit s'infiltré dans votre armure et lorsqu'elle touche votre épiderme, un changement atroce s'opère en vous. Lentement et dans une épouvantable douleur, votre organisme se dissout à mesure qu'il s'incorpore dans la fange chaotique de la créature. Vous avez échoué dans votre mission.



111

Si vous portez la Panoplie d'un Messager ou avez consommé une Potion de Métamorphose et pris l'apparence de l'un des Lieutenants, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **228**. Si vous êtes Malchanceux ou ne remplissez pas l'une des conditions évoquées plus haut, rendez-vous au **118**.

112

À cette heure tardive, entreprendre des recherches dans ce dédale de rues ne vous apportera pas grand-chose ; demain, vous profiterez de la lumière du jour. Il vous faut peu de temps pour dénicher un endroit ouvert où passer la nuit. L'esprit encore vif, vous entrez dans l'Auberge de la Queue de Lapin. Rendez-vous au **25**.

113

Gonflé à bloc, vous vous précipitez en avant. Les esquilles de roche vous mutilent de tous côtés telles des lames de rasoir. Lancez un dé et ajoutez 1 au score (donnant un nombre de 2 à 7). C'est le nombre d'éclats qui vous frappent. Soustrayez ensuite 1 point par protection que vous portez ; un bouclier, un casque ou une armure de métal permettent de détourner partiellement la tempête rocheuse. Chaque fragment restant vous occasionne alors 2 points d'ENDURANCE.

Si vous êtes encore en vie, vous titubez à travers les débris mais vous vous forcez à rester debout pour charger aussitôt l'Elfe Obscur. Votre stratégie – certes dangereuse – s'avère payante car elle vous assure qu'il n'aura pas le temps de lancer d'autres sortilèges sur vous. Ajoutez-vous 1 point de CHANCE et rendez-vous au **259**.

114

Lorsque vous prenez la miche de pain, Vitriana remarque la cloque à votre main.

– Où as-tu trouvé la plante qui t'as fait cela ? demande-t-elle.

Vous lui révélez l'endroit et elle vous en remercie.

– Les graines de Lys Ardent me sont utiles dans la préparation de plusieurs potions, explique-t-elle, comme celle-ci, par exemple.

Elle fouille dans sa robe et en sort une petite bouteille en pierre qu'elle vous tend.

– Utilise cette Potion de Feu Liquide avec précaution et ne la débouche que si tu comptes vraiment t'en servir ! Je te la donne en échange de tout ce que je pourrai concocter grâce à la fleur que tu as découverte pour moi. Allons-y.

Elle se détourne et se dirige vers la sortie de la clairière. Après avoir rangé la potion, vous lui emboîtez le pas. Rendez-vous au **137**.

115

En commandant une pinte de bière locale (vous pouvez aussi dépenser une Pièce d'Or pour un repas et gagner 3 points d'ENDURANCE), vous interrogez le tenancier sur Crocheroc. Il se nomme Skolar et s'avère plutôt amical. Il vous parle de sa ville avec une fierté à peine réprimée, ainsi que de ses zones minières, mais en fin de compte, il ne possède que très peu d'information pouvant vous aider dans votre mission.

Si vous l'interrogez sur ses trophées de chasse, rendez-vous au **143**. Sinon vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait, aborder l'homme et la femme (rendez-vous au **43**), parler aux trois hommes discutant discrètement dans un recoin (rendez-vous au **26**) ou rejoindre le jeu de dés (rendez-vous au **395**). Enfin, vous pouvez quitter l'auberge au **261**.

116

– C’est 4 Pièces d’Or, ou tu dégages ! aboie le garde.
De toute évidence, visiter la Fosse aux Combats implique de s’acquitter d’un droit d’entrée. Si vous possédez un laissez-passer ou êtes en mesure de payer avec de l’or ou un objet valant le prix demandé, vous le remettez au garde qui s’en empare et vous pousse dans la file d’attente derrière lui. Rendez-vous au **268**.

Si vous ne pouvez pas vous le permettre, vous devez rester dehors, comme tous les autres curieux alentour et attendre une éventuelle suite des événements. Rendez-vous au **73**.

117

Plus habitué à naviguer en mer qu’en eaux fluviales, l’équipage manœuvre néanmoins l’*Hippocampe* sur le Fleuve des Eaux Blanches avec une dextérité équivalente puis met le cap à l’est. Le courant inverse est puissant et ralentit la progression du navire. Néanmoins, vous avez parcouru une distance appréciable à la fin de la journée. Si vous êtes déjà passé par Salamonis, rendez-vous au **280**. Dans le cas contraire, vous dînez avec l’équipage le soir venu. Les mets sont plus rudimentaires qu’à la table du Capitaine mais la teneur des conversations est bien plus vivante. De retour à votre cabine, vous vous endormez agréablement (récupérez 2 points d’ENDURANCE). Au matin suivant, une brume fraîche s’étend sur le fleuve puis se dissipe à mesure que le jour avance et dévoile une rangée d’arbres sur la rive nord. Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 4, rendez-vous au **387**. Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au **230**.

118

Vous êtes repéré. L’un des Elfes Obscurs vous lance sèchement une question dans sa langue aux syllabes mélodieuses. Vous n’en comprenez pas un mot, évidemment. Seule solution : détaier. Vous avez fait à peine quelques pas qu’un autre invoque un sortilège de piège : des lanières magiques apparaissent en virevoltant et vous ensèrent les chevilles, vous faisant tomber par terre. Pendant que vous vous débattiez pour vous libérer, les autres Elfes forment un cercle autour de vous et vous allègent de vos armes et de votre équipement. Durant des heures, vous êtes soumis à un interrogatoire éreintant ; avec une patience des plus vicieuses, ils parviennent à vous soutirer dans la douleur toutes les informations sur votre mission. Votre aventure se termine ici, sous les couperets tranchants des tortionnaires Elfes Obscurs.

119

Vous évoluez dans les faubourgs, emporté par la foule enthousiaste et festive. Il vous est d’ailleurs difficile de savoir exactement où vous allez. Comme vous passez devant un ensemble de maisons incendiées, un habitant du coin remarque que vous les contemplez et s’écrie : « Un incendie terrible ! Il a détruit presque deux blocs de maisons. J’ai entendu dire que ça avait été déclenché par un mendiant qui cherchait à se venger ! » L’homme est balayé par la marée humaine avant que vous puissiez en apprendre davantage. Vous vous libérez enfin des fêtards en vous réfugiant le long de la vitrine d’un magasin. À côté de vous se tient un jeune

garçon sanglotant. Vous lui demandez ce qui ne va pas et il pointe son doigt vers le haut. Au sommet d'un bâtiment à deux étages flotte un petit manteau de couleur vive. Le même vous fixe avec de grands yeux.

Si vous tentez d'aider le garçon en grim pant tout là-haut pour récupérer son manteau, rendez-vous au **103**.

Si vous repartez dans la cité, rendez-vous au **197**.

120

Les murs de la salle principale de l'auberge arborent de nombreux trophées de chasse – d'étranges créatures des montagnes qui ont l'air d'être les victimes du sport local. Derrière le comptoir se tient un homme grand, d'âge moyen et portant une grosse moustache broussailleuse. Il vous adresse un salut de la tête lorsqu'il vous voit entrer. Vous faites un tour d'horizon. Assis à une table, un homme et une femme sont en train de dîner. Dans un recoin, trois hommes discutent à voix basse et à une troisième table, trois autres jouent à une sorte de jeu de dés. Allez-vous :

Approcher du tenancier
pour lui soutirer des
rumeurs locales ?

Rendez-vous au **115**

Rejoindre l'homme
et la femme ?

Rendez-vous au **43**

Tenter de discuter
avec les trois hommes
dans le recoin ?

Rendez-vous au **26**

Mesurer votre chance
au jeu de dés ?

Rendez-vous au **395**

121

Après ce rude combat, vous vous asseyez pour reprendre votre souffle. Vous effectuez ensuite un rapide examen du cadavre dans l'espoir d'en récolter un quelconque butin. Le Troll semble avoir connu une période difficile après votre précédent combat et le seul élément susceptible de vous être utile est son Marteau de Guerre. Vous pouvez le porter dans votre dos comme arme secondaire dans le cas où quelque chose arriverait à votre épée. Il pourrait même s'avérer plus efficace contre certains ennemis mais il a le défaut d'être particulièrement lourd : si vous l'utilisez en combat et que votre ENDURANCE est inférieure à la moitié de son total de départ, vous devrez déduire d'un point votre *Force d'Attaque* du fait qu'il soit plus difficile à soulever. En contrepartie, à chaque fois que vous toucherez, vous infligerez 3 points d'ENDURANCE de dommage à votre adversaire (5 points si vous *Tentez votre Chance* et êtes Chanceux, un seul sinon).

Aucun incident notable ne survient pendant le reste de la journée et lorsque arrive le crépuscule, vous établissez un campement pour la nuit. *Vous devez dîner* : déduisez une ration de vos Provisions.

Vous repartez aux premières lueurs du matin. Où comptez-vous vous rendre en premier : Fang au **297** ou Zengis au **200** ?

122

Une bise glacée souffle en permanence sur la Plaine du Vent. Si vous ne portez pas une cape pour vous en protéger, déduisez un point d'ENDURANCE à cause du

froid. Tout le long du jour, vous ne croisez rien de plus gros qu'une souris, mais en fin d'après-midi, vous apercevez une étendue sombre à l'horizon, la Forêt de Yore, à n'en pas douter. À mesure que vous en approchez, vous pouvez discerner les silhouettes des arbres aux abords et au crépuscule, ils vous servent d'abri efficace contre le vent. Après cette longue marche solitaire, vous êtes affamé et devez dîner après avoir installé votre campement pour la nuit. Ici, aucun prédateur à craindre, car l'influence du Grand Magicien de Yore maintient la forêt en sécurité. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE pour l'agréable et reposante nuit que vous passez.

Au matin, vous continuez vers le sud, ou plutôt essayez. L'épaisse couverture de feuilles au-dessus de votre tête masque souvent le soleil et a fortiori vos repères, vous faisant perdre le fil au bout d'un certain temps. Vous errez durant des heures jusqu'à entendre le clapotis d'un cours d'eau. En consultant la carte de Yaztromo, vous voyez que le Fleuve des Eaux Blanches longe un côté de la forêt, à savoir, le plus éloigné de Salamonis. Allez-vous partir à l'opposé du bruit de la rivière (rendez-vous au **221**) ou vous y rendre afin de vous assurer qu'il ne s'agit pas d'un ruisseau trop petit pour être répertorié sur la carte (rendez-vous au **106**) ?



123

Vous suivez le son jusqu'à une très large cavité où vous percevez à nouveau les grognements mais aussi des

gémissements plaintifs. Vous jetez un œil à l'intérieur et apercevez un homme allongé sur le sol. Au-dessus de lui se tient un individu vêtu d'une longue robe noire que vous entendez prononcer ces mots :

– Dites-moi ce que vous faites ici. La vérité, où je libère mon familier.

Le familier qu'il évoque se tient debout, juste à côté de l'homme sur le sol. Il ressemble à un très gros chien aux canines aussi longues que des dagues et arborant une épaisse toison, alors que des écailles recouvrent ses pattes et sa queue. Son dos est parcouru par une rangée de grosses épines, depuis le cou jusqu'à l'extrémité de la queue, d'où surgit une aiguille aussi longue que la lame d'une épée. De sa gueule dégouline de la salive et ses yeux luisent d'un rouge ardent. À votre entrée, il hume l'air et vous repère aussitôt. L'homme en robe noire vous remarque et s'écrie d'une voix amusée :

– Ah ! Un autre visiteur. Bienvenue. Un amuse-bouche inattendu vient d'entrer. Attaque, mon mignon !

ABOMINATION

DU CHAOS

HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, l'individu rejette sa sombre capuche en arrière et vous découvrez qu'il s'agit d'un Elfe Obscur. Il dégaine, hargneux, sa sombre épée pour vous attaquer.

ELFE OBSCUR

HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au **273**.

124*

À mesure que vous vous rapprochez de Zengis, vous prenez le temps de l'examiner sous toutes ses coutures. Une ville de petite taille mais très dense et cernée par de hauts remparts. Indice révélateur de la dangerosité de la campagne environnante : le peu d'édifices à l'extérieur de l'enceinte, essentiellement des structures délabrées construites sommairement par de pauvres gens sans espoir. De vastes quais indiquent que la majeure partie du commerce doit se faire sur le Fleuve Kok qui longe la ville.

Un Demi-Orc débraillé vous salue de la main lorsque vous passez les portes. Les rues de cette cité sont terriblement exigües, voire oppressantes, avec entre les maisons d'étroits passages jonchés d'ordures et bondés en raison du trafic incessant des citoyens qui vont et viennent à leurs affaires quotidiennes.

Si vous profitez du temps qu'il reste avant la tombée de la nuit pour faire quelques courses, rendez-vous au **327**.

Si vous préférez utiliser ces quelques heures à arpenter les rues et questionner les passants pour tenter de localiser l'un des Lieutenants, rendez-vous au **182**.

125

Dans la lumière crue du soir, l'alignement d'arbres nouveaux et de statues constitue une excellente couverture mais vous n'aviez pas pris en compte l'impondérable : alors que vous vous approchez de votre cible, une branche craque sous votre pied ! Votre cœur manque un battement. Le silence brisé, vous vous immobilisez. L'Elfe Obscur fait volte-face, les yeux

plissés, tentant de discerner quelque chose entre les flocons, un poignard cranté sorti de sa ceinture. Même s'il n'est pas parvenu à vous repérer, son expression démontre clairement qu'il sait que quelqu'un le traque. Rendez-vous au **300**.

126

Vous versez 3 Pièces d'Or à l'aubergiste, qui vous propose une chambre tout à fait convenable à l'étage. La nuit passe d'un trait et dès l'aube, vous commencez vos recherches d'un Elfe Obscur. Ajoutez 3 points à votre ENDURANCE puis rendez-vous au **238**.

127

Lorsque vous entrez dans l'auberge, vous êtes littéralement happé par le parfum irrésistible d'un encens au bois de santal. La salle est somptueusement décorée de fourrures et d'armoires et il y a relativement peu de clients. Vous vous accoudez au bar où une séduisante brune à la peau ivoire vous offre une chope d'un curieux breuvage noir.

– Allez-y, la racinette est gratuite pour les nouveaux venus !

Lorsque vous en buvez une gorgée, vous êtes dégoûté par son fort goût amer ; mais vous vous forcez à l'avalier. Racinette, littéralement petite racine d'un légume... ou d'un arbre ?

– Fang cultive ses propres Racines d'Acromone au nord, juste avant les montagnes, dit un homme debout à votre côté tenant une chope du même breuvage. Il faut un certain temps pour s'y habituer.

Vous hochez la tête et souriez en reposant votre boisson gratuite sur le bar. Un repas avec du bœuf et des pommes de terre vous coûtera 4 Pièces d'Or et vous restituera 5 points d'ENDURANCE. Si vous préférez un jarret salé, il restaure 2 points d'ENDURANCE pour seulement 2 Pièces d'Or. De nouveaux arrivants commencent à remplir la salle.

– Tenté par quelques verres, étranger ? Je paie, propose l'homme.

Si vous êtes intéressé, rendez-vous au **139**. Sinon, il n'y a pas grand-chose à faire de plus ici. Demander des informations pourrait vous rendre suspect. Pour quitter les lieux, rendez-vous au **67**.

128

Le sentier se termine sur une hutte en bois décrépie. Vous l'examinez et en regardant à l'intérieur, déduisez vite que ses occupants sont soit morts, soit déjà loin. Vous tentez d'ouvrir la porte mais elle semble avoir été soigneusement verrouillée de l'intérieur. En revanche, le chambranle envahi par la pourriture vous offre la possibilité d'entrer en force.

Testez votre Habileté si vous décidez d'enfoncer la porte. Si vous réussissez, vous pénétrez dans la hutte (rendez-vous au **148**). Si vous échouez ou ne souhaitez pas l'explorer, vous revenez au croisement et bifurquez au nord. Rendez-vous au **204**.

129

Tandis que vous tournez les talons pour partir, il s'adresse une dernière fois à vous d'une voix suave,

mais empreinte d'une connotation menaçante. « Adieu, guerrier. Si vous réussissez, nul doute que nous nous rencontrerons à nouveau. » Vous sentez un frisson incontrôlé parcourir votre dos.

Vous vous éloignez en direction des portes de la ville et lorsque vous franchissez la limite de Zengis, le sentiment oppressant qui vous a pesé durant votre séjour, s'évanouit enfin. Rendez-vous au **36**.

130

Vous suivez l'ouest et le soleil couchant, puis installez votre camp avant qu'il ne fasse trop sombre. *Vous devez dîner.*

Le matin suivant, votre randonnée vers l'ouest vous amène aux abords de la Rivière d'Argent. Vous êtes étonné d'y découvrir un radeau dont la fabrication a été stoppée ainsi que des signes évidents de lutte. D'après les traces sur le sol, vous déduisez que trois ou quatre personnes étaient en train de construire le radeau lorsque quelque chose, voire plusieurs choses – vous n'arrivez pas à déterminer ce qui a bien pu laisser de telles empreintes – sont venues de la Forêt des Araignées, les ont attaqués et emportés. Il serait peut-être plus sage de s'éclipser avant que ce ou ces mystérieux agresseurs réapparaissent.

Le courant rapide de la rivière allant dans la même direction que vous et cette embarcation, certes incomplète mais pouvant supporter sans danger votre poids, vous incitent à mettre à profit la mésaventure de ces constructeurs de radeau. Vous grimpez donc à bord et entamez la navigation vers l'aval.

Et en effet, vous gagnez un temps précieux, car le soir même vous atteignez la ville de Calice. Une chambre pour la nuit et un repas vous coûteront 4 Pièces d'Or et vous permettront de récupérer 2 points d'ENDURANCE, ou bien vous pouvez manger votre propre nourriture et camper au bord de l'eau (déduisez une portion de vos Provisions).

Le lendemain, vous redescendez la rivière jusqu'à Silverton où la nourriture et le logement coûtent 5 Pièces d'Or. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer, vous devez déduire une portion de vos Provisions ou 3 points de votre ENDURANCE si vous êtes à cours.

Après Silverton, la rivière d'Argent oblique au nord et se jette dans le Fleuve Poisson-Chat, qui s'écoule jusqu'au Port du Sable Noir. Sitôt le matin commencé, vous vous remettez à l'eau. À l'approche du carrefour du fleuve et de son affluent, vous apercevez une grosse péniche ayant connu de meilleurs jours et descendant mollement le Poisson-Chat. Pour la dépasser, vous devez naviguer très près d'elle et n'êtes pas assuré de pouvoir diriger votre radeau correctement. Si vous prenez tout de même le risque, rendez-vous au **218**. Si vous estimez plus raisonnable d'accoster et de continuer le voyage à pied, rendez-vous au **373**.

131*

Fang est construite en pente, sur une colline dont la cime est si haute qu'elle perce les nuages. Des flocons de neige la saupoudre abondamment sans toutefois recouvrir le sol, ni les toitures. En effet, ils se dissolvent immédiatement en un verglas particulièrement glissant.

Vous frissonnez. L'air que vous expirez, au contact du froid ambiant, se condense instantanément en une épaisse fumée blanche.

La route s'étire en remontant la pente puis disparaît de votre champ de vision sur la gauche. Les voies attenantes sont à peine discernables entre les boutiques et bâtisses alignées en rangs serrés. Descendant de la jetée puis passant les portes de la ville, vous entendez au nord des acclamations et des hurlements lointains d'animaux. Une enseigne érodée vous surplombant indique le nom de l'avenue principale : « Rampe de Goldoran ». Rendez-vous au **309** si vous souhaitez débiter vos recherches ici. Alternativement, vous pouvez explorer le quartier du Marché aux Chevaux sur votre droite (au **67**), ou celui du Quai Susbelli sur votre gauche (au **9**).

132

Haletant après ce redoutable affrontement, vous surplombez le corps de votre adversaire enfin occis. Vous pouvez vous emparer du Heaume de Furie si vous le souhaitez. À tout moment, si vous décidez de le placer sur votre tête, notez le paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au **215**. Du reste des corps jonchant le sol, vous récoltez 2 Pièces d'Or et 3 Perles Noires, chacune valant 3 Pièces d'Or si vous la vendez. Après cette rapide inspection, vous quittez les lieux par le passage du fond. Une ouverture qui, de toute évidence, fut autrefois une porte cachée, se présente à une courte distance. Au-delà, vous humez avec aigreur l'odeur pestilentielle des égouts de la ville. Derrière vous, un grondement se fait entendre. Le sol s'est

encore affaissé et une chute de pierres a rempli la salle de l'autel que vous veniez à l'instant de quitter. Vous êtes sorti juste à temps !

Vous pressez donc le pas dans le tunnel des égouts jusqu'à une lumière traversant une bouche au plafond. Vous grimpez à l'échelle fixée contre le mur puis vous hissez finalement dans les rues de Zengis. Rendez-vous au **70**.



133

Vous parvenez à attraper votre arme alors que la première vague de Rats et de Mille-Pattes vous submerge. À cause de votre position inadéquate, vous devez réduire de 1 point votre *Force d'Attaque* pour ce combat. Attaquez chaque groupe l'un après l'autre.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Première VAGUE DE VERMINES	7	8
Deuxième VAGUE DE VERMINES	8	7
Troisième VAGUE DE VERMINES	7	7

Vous pouvez prendre la *Fuite* à tout instant en fonçant vers la porte (rendez-vous au **381**). Si votre ENDURANCE atteint ou dépasse zéro, rendez-vous au **48**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **31**.

134

– Ne serait-ce pas là un tantinet trop facile pour vous ? Ce n'est pas vraiment l'adage des héros, ricane-t-il avec suffisance. Une autre question, je vous prie.

Si vous souhaitez connaître l'identité de chaque Lieutenant et les pouvoirs dont il dispose, rendez-vous au **315**. Si vous lui demandez plutôt où ils se cachent, rendez-vous au **272**. Si son mépris et ses insultes vous exaspèrent, vous pouvez partir d'ici en vous rendant au **129**. Enfin, si vous choisissez de l'attaquer, rendez-vous au **6**.

135

En consultant la carte, vous localisez la mine et comme l'avait dit le préposé, découvrez aisément l'entrée secrète. Vous rampez le long du passage pendant une dizaine de minutes jusqu'à ce qu'il s'ouvre sur une galerie plus large. Une fois hors de l'étroit tunnel, vous faites l'inventaire de votre équipement. La fatigue vous a gagné après cette journée et ce dernier effort. *Vous devez dîner* pour reprendre des forces. Rendez-vous au **227**.

136

Après mûre réflexion, le Roi vous autorise à lui présenter vos preuves et découvertes.

– Attendez ! explose le Grand Conseiller. Vous évoquez ces actes de trahison avec des mots bien creux, aventurier. Votre Majesté (il fait quelques pas pour se rapprocher du trône royal), feriez-vous plus facilement confiance aux paroles d'un étranger qu'à celles de votre serviteur le plus honnête et le plus loyal depuis tant d'années ? Pourquoi ne penseriez-vous pas que l'aventurier

ici présent (il vous désigne d'un doigt accusateur) eût été complice du traître Veda Loth et mit en scène un combat héroïque dans l'intention malveillante de gagner votre confiance et d'influencer vos décisions, comme c'est actuellement le cas ?

Les courtisans s'étouffent de surprise en entendant cette hypothèse et commencent à chuchoter entre eux presque aussi fort que s'ils s'exprimaient à haute voix. Visiblement gêné, le Roi replonge dans ses pensées après s'être repositionné sur son trône. Allez-vous :

Attendre patiemment
son verdict ?

Rendez-vous au **276**

Continuer à tenter de
le convaincre que le
Grand Conseiller
est le vrai coupable ?

Rendez-vous au **207**

Attaquer le Grand
Conseiller avant que la
situation ne s'envenime ?

Rendez-vous au **283**

137

Fidèle à sa parole, Vitriana vous conduit à la lisière de la forêt avant de disparaître à nouveau dans ses profondeurs. Le soleil est bas dans le ciel, mais encore assez lumineux pour vous permettre d'apercevoir les remparts d'une grande ville devant vous. Si vous vous dirigez vers Salamonis, votre périple est presque terminé (rendez-vous au **248**). Si votre destination se trouve ailleurs, l'endroit s'avère propice pour dresser un campement. Vous vous installez donc ici pour *dîner* (déduisez une



136 *Le Roi replonge dans ses pensées après s'être repositionné sur son trône.*

portion de vos Provisions sans gagner de point d'ENDURANCE). L'absence de prédateurs dangereux dans les environs vous permet toutefois de passer une nuit sans le moindre incident ; vous récupérez donc 2 points d'ENDURANCE. Au matin, vous reprenez la route, frais et dispos. Rendez-vous au **104**.

138

Helmund trouve riposte à chacune de vos découvertes et vous êtes bientôt à court de preuves et de justifications. Peu convaincu, le Roi prend alors la parole à votre intention :

– Mon audacieux ami, l'ardeur et la passion que vous avez éprouvées jusqu'alors peuvent justifier votre manière d'agir. Mais sur la base de vos témoignages, je ne vois pas la nécessité de méconduire l'un de mes conseillers des plus dévoués. Je résumerais ma position d'un simple mot : coïncidences. Partez sur le champ avec l'image de celui qui a rendu service à ma cité en débusquant un traître, et cessez désormais de vous étendre sur cette affaire.

Le Roi vous a congédié sans détour et vous n'êtes guère en mesure de rétorquer quoi que ce soit. Rendez-vous au **232**.

139

L'homme dit se prénommer Candrid et vous vous présentez en retour. Il commande la première tournée de bière et vous restez vissés tous deux au bar, parfois bousculés par d'autres clients tentant d'y accéder. Candrid raconte qu'il était l'un des champions ayant

survécu au funeste Labyrinthe de Sukumvit. Alors qu'il revenait d'une mission à Pont-de-Pierre, il avait été presque renversé par une voiturette conduite par deux jeunes garçons. Vous riez en chœur de cette anecdote.

À la seconde tournée, vous devez déduire temporairement un point d'HABILETÉ car vous commencez à avoir la tête qui tourne. Alors que l'ivresse prend peu à peu le dessus, Candrid vous relate sa participation aux jeux de l'arène. Il s'y trouvait d'ailleurs un peu plus tôt dans la journée et se souvient justement d'avoir croisé un Elfe Obscur qui amenait une cage immense contenant une créature de grande taille.

– Et vicieuse, la bête ! ajoute-t-il. Elle ne m'aurait sûrement pas laissé lui embrasser la truffe ! Et puis le regard malsain de cet Elfe... Si j'avais été plus près, je lui aurais mis mon poing dans le nez ! Tiens d'ailleurs, j'ai souvenir du numéro de cage : trois cent soixante, je crois. Si par hasard tu la trouves, saigne-moi ce gros clébard et on portera un toast !

Il commande une troisième tournée puis vous narre que dès qu'il aura remporté assez de combats dans l'arène, il embarquera pour Khul, le Continent Noir, avec ses compagnons d'aventure.

La quatrième tournée vous oblige à réduire votre HABILETÉ d'un point supplémentaire. Candrid chancelle à présent et vous devez le rattraper plus d'une fois par la tunique pour le faire se tenir droit. Il vous donne un curieux tube en bois avec un cristal enchâssé à l'intérieur.

– Prend ceci, tu verras mieux l'arène avec ça quand je combattrai. Tu dois regarder de ce côté-ci. Et en plus, voici pour toi (il laisse 4 Pièces d'Or sur le bar que vous

vous empressez de saisir avant qu'un autre ne s'en empare). Tu fais désormais partie de mes amis et je vois bien que tu as besoin d'aide. J'espère qu'on se recroisera bientôt !

Ajoutez l'or et la lorgnette à vos possessions. Les pertes d'HABILETÉ que vous avez subies sont temporaires et seront restaurées à raison d'un point après chaque combat où vous serez engagé – la montée d'adrénaline vous rendra en effet plus sobre. Dans tous les cas, vous retrouvez tous vos points d'HABILETÉ le lendemain matin.

Quant à Candrid, vous estimez qu'il ne risque pas de redevenir sobre de sitôt ; il se laisse tomber du comptoir en peinant à garder les yeux ouverts. Souhaitez-lui bonne journée et rendez-vous au **67**.

140

Si vous avez visité les cinq lieux marqués sur la carte, ou au moins trois d'entre eux et que vous souhaitez stopper vos recherches, vous pouvez contacter Yaztromo au **383**. Peut-être pourra-t-il vous ramener ?

Si vous devez encore explorer d'autres endroits, vous vous asseyez au bord d'un ruisseau non loin pour réfléchir à la situation. La vue de votre reflet dans l'eau vous donne une indication : une mèche de cheveux blancs court désormais le long de votre crâne, un effet secondaire de la magie de l'Elfe Obscur, à n'en pas douter. Notez cela dans votre *Feuille d'Aventure*.

Il vous faut peu de temps pour comprendre que vous avez été transporté dans les Collines de la Pierre de Lune. Vous réalisez aussi qu'il serait futile de repartir

vers Zengis pour vous venger. Vous décidez donc de vous hâter vers l'un des endroits où vous pourriez rencontrer l'un des Lieutenants. Une fois la destination choisie, vous reprenez la route et ne croisez rien d'hostile jusqu'au coucher du soleil. Poursuivre en pleine obscurité serait déraisonnable et vous aménagez votre campement pour la nuit. *Vous devez dîner*.

Au réveil, vous continuez vers votre nouvel objectif. S'il s'agit de Fang, rendez-vous au **390**. Si c'est le Port du Sable Noir, rendez-vous au **130**. Dans les autres cas, vous quittez les Collines de la Pierre de Lune et traversez la Rivière d'Argent, après laquelle vous vous dirigez soit au sud, à travers la Plaine du Vent, pour Salamonis (rendez-vous au **122**), soit au sud-est, via le Défilé de la Dent-du-Troll, si votre cible est Crocheroc (rendez-vous au **301**).



141

Vous longez le boyau et à mesure que vous avancez, il devient de plus en plus accidenté et humide ; des gouttes tombent en effet du plafond et s'amassent en flaques sur le sol. Vous apercevez bientôt devant vous une lourde porte en chêne, aux renforts métalliques couverts de runes. À partir de ce point, le couloir a été creusé en forme d'arche. Deux alcôves en retrait flanquent la porte ; elles sont occupées par deux Elfes

Obscurs vêtus d'armures ornées et portant des épées finement ouvragées. Vous discernez quelques faibles notes d'un chant régulier provenant de l'autre côté de la porte.

À votre approche, les deux gardes dégainent leurs armes. Si vous vous précipitez sur eux pour les attaquer, rendez-vous au **82**. Si vous préférez tentez de les bluffer pour qu'ils vous accordent le droit d'entrer, rendez-vous au **156**.

142

Vous plongez votre main dans le creux. Rien ne vous prépare à ce qu'il survient alors : le trou se ferme sur elle avant que vous ne puissiez la retirer ! Si vous portez des Gants de Force, rendez-vous au **79**. Sinon, rendez-vous au **173**.

143

Lorsqu'il contemple ses trophées, Skolar semble grandir de quelques centimètres.

– Oui, tous ces animaux ont été chassés et abattus par mon frère Herand et par moi-même, dit-il en caressant sa moustache proéminente. Mon frère est un Maître Chasseur... et les montagnes regorgent de toutes sortes de créatures. La tête d'Ours Nandi que vous voyez là-haut fait ma joie et ma fierté. J'ai abattu cette bête il y a trois ans.

Un ange passe alors qu'il fixe la tête d'ours, puis ses sourcils se froncent subitement.

– Il se passe tout de même quelque chose de pas très net dans les montagnes. Il y a deux semaines, nous avons vu

une créature que je ne saurais décrire. Apparemment, elle avait détruit à elle seule un Démon Rocheux. Je ne m'en approcherais même pas en rêve ! On l'a vue disparaître dans une caverne et il y avait aussi ces deux hommes à la peau sombre qui l'ont suivie à l'intérieur. Ils doivent la contrôler d'une manière ou d'une autre. Quoi qu'il en soit, je n'aurais aucun intérêt à me frotter à ce genre d'individus.

Se pourrait-il que ces hommes soient des Elfes Obscurs ? Skolar remarque dans vos yeux que votre attention s'est accrue.

– J'espère que vous ne pensez pas ce que je pense que vous pensez. Vous ne survivriez pas face à une telle abomination.

Vous lui expliquez que vous *devez* absolument inspecter cette caverne. Il secoue la tête mais vous indique comment contacter son frère Herand qui vit dans une petite hutte en dehors de la ville, après avoir traversé la carrière. Vous le remerciez et décidez qu'il est temps d'aller explorer ailleurs. Rendez-vous au **261**.

144

Vos adversaires sont peut-être nombreux mais ils manquent d'adresse et vous les repoussez sans grand effort. Voyant cela, le chef des fauteurs de trouble pousse un sifflement strident et ils se dispersent en traînant leurs blessés avec eux. Les gardes vous sont reconnaissants pour votre intervention mais la femme demeure impassible.

– Je suppose que des remerciements s'imposent, dit-elle sèchement. Mes gardes n'auraient toutefois fait qu'une

bouchée de ces mécréants. Si vous cherchez à vous faire embaucher, vous êtes le bienvenu. Remplissez simplement ces formulaires, ou trouvez quelqu'un pour combler les cases vides pour vous. Retournez-les à la Maison Reinholt et vous êtes des nôtres.

Elle fait un geste et Muirek vous tend des documents, mais vous levez la main en expliquant que vous ne faisiez qu'aider.

– C'est toujours la même histoire, reprend-elle. Une question d'argent, n'est-ce pas ? Eh bien soit, Muirek, donnez de l'or à ce... mercenaire et reprenons notre chemin.

Tandis que l'on vous tend une bourse contenant 3 Pièces d'Or, vous remarquez que la femme chuchote en catimini à un autre de ses gardes. Vous parvenez à ne discerner que les mots « mines » et « esclaves ».

Allez-vous tenter d'en savoir plus sur le sujet (rendez-vous au **379**) ou conserver le silence et quitter les lieux afin d'éviter que votre insistance ne vous cause des ennuis (rendez-vous au **354**) ?

145

Ils ont l'air presque déçu lorsque vous leur donnez l'argent mais acceptent néanmoins de vous laisser passer. Supprimez ces 3 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*. Vous vous éloignez d'eux rapidement au **85**.

146

Beaucoup de stalagmites peuvent faire office d'abri mais plusieurs groupes d'Elfes Obscurs se trouvent à proximité. Vous tentez de les dépasser en toute discrétion.

Testez votre Habileté. Si vous réussissez, vous avez pu atteindre la porte non surveillée sans vous faire repérer (rendez-vous au **375**). Si vous échouez, trébuchant légèrement, vous frappez du pied un caillou qui ricoche sur le sol de la caverne. Plusieurs Elfes Obscurs se tournent dans votre direction. Rendez-vous au **111**.

147

L'homme se remet sur pieds. Il vous domine de toute sa hauteur et sa musculature est impressionnante. Il dégaine une hache de sa ceinture et fonce droit sur vous en hurlant des propos incohérents.

BARBARE

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 12

Si vous faites un double lorsque vous calculez la *Force d'Attaque* du Barbare et qu'il gagne l'assaut, il vous porte un coup terrible vous occasionnant une perte de 4 points d'ENDURANCE. Vous pouvez prendre la *Fuite* à tout moment en sacrifiant 2 points d'ENDURANCE et en vous rendant au **55**. Si vous gagnez le combat, rendez-vous au **371**.

148

Une épaisse couche de poussière recouvre entièrement la pièce et tout ce qu'elle contient, un lit dans un recoin, une petite table au milieu de la hutte. Aucun signe de vie, comme vous le supposiez, mais un gros coffre contre le mur derrière la table. Vous disloquez la serrure d'un coup de pommeau puis ouvrez le couvercle avec impatience, mais vous ne découvrez qu'une petite fiole

remplie d'un liquide vert. Allez-vous en goûtez une dose infime (rendez-vous au **376**) ou la laissez ici, rejoindre le croisement et partir vers le nord (rendez-vous au **204**) ?



149

Votre vorace animal de compagnie a faim et attaque le Chienrognard sans que vous ne disiez mot. En quelques secondes, le Veau arrache la tête de la créature et l'engloutit, résolvant ainsi le problème de nourriture des deux ! Ajoutez un point de CHANCE. Vous donnez une petite tape dans le dos de votre Veau qui vous répond par un rôt de satisfaction.

Des gardes accourent depuis la rue d'où venait l'animal et viennent en ramasser la carcasse.

– Ça s'est échappé de l'arène et ça file rudement vite, ces bestioles-là, dit l'un d'eux, penaud. Désolé du dérangement...

Ils vous remettent 3 Pièces d'Or pour que vous conserviez le silence sur cet incident. Il est maintenant temps d'aller explorer ailleurs. Choisissez un lieu que vous n'avez pas encore visité :

- | | |
|---|---------------------------|
| La Rampe de Goldoran. | Rendez-vous au 309 |
| Le Marché aux Chevaux à quelques pâtés de maison. | Rendez-vous au 67 |
| Au nord, vers l'arène évoquée par les gardes. | Rendez-vous au 358 |

150

Vous réglez la mise au point de la lorgnette et scrutez l'arène pour tenter de localiser l'Elfe Obscur. Rien. Il y a beaucoup trop de monde pour faire une recherche correcte, même si la vue que vous avez maintenant de la Fosse rendra, à coup sûr, les combats à venir bien plus exaltants ! Vous êtes sur le point d'abandonner lorsque... attendez... le trône de Sukumvit ! Le Baron est en train de discuter avec un Elfe Obscur camouflé dans l'ombre derrière. Vous ne pouvez entendre ce qui se dit mais d'après leurs gestes, cela semble en rapport avec la Fosse. Vous faites le point sur Sukumvit puis l'Elfe. Vous parvenez à lire sur leurs lèvres les mots « Épée » et « Escapade ». Le second désigne peut-être une voie de sortie pour l'Elfe Obscur. Lorsque vous quitterez l'arène, vous pourrez vous mettre en quête de l'Escapade en vous rendant au **40**. Pour l'instant, retournez au **180** et appréciez le spectacle.

151

Vous ne trouvez plus rien d'utile à faire à Salamonis et décidez de quitter la cité tant qu'il fait jour. Rendez-vous au **104**.

152

Pendant que la bataille faisait rage, les esclaves encore en vie ont mis en branle les rouages d'une machinerie. Au centre de l'arène ovale, le sable s'écoule dans l'ouverture d'un panneau coulissant. Vous entendez le grincement de grilles qui tournent et le raclement de roues dentées. Les monstres de l'arène l'ont également perçu. Debout

sur une plate-forme émerge aux yeux de tous un géant d'acier mesurant huit pieds de haut. Il possède trois bras fixés à un disque rotatif autour du torse, chacun d'eux empoignant une longue lame. Le public a le souffle coupé et les créatures restantes que vous combattiez s'enfuient apeurées. Garn et vous-même prenez position de chaque côté du géant et attaquez.

GOLEM

MÉCANIQUE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

L'automate d'acier peut effectuer trois attaques par assaut. Considérez-le comme trois adversaires simultanés avec 8 en HABILITÉ mais partageant la même ENDURANCE. Vous pouvez vous défendre de deux façons : soit en conservant votre bonus de 2 points de *Force d'Attaque* du fait de la présence de Garn, soit en coordonnant vos attaques, ce qui contraint le Golem à vous frapper par 3 fois uniquement lors des assauts *pairs* (deuxième, quatrième, sixième, etc.).

Si vous gagnez, un silence de plomb tombe sur la foule. Vous décrochez l'une des lames de l'étincelant Golem et la pointez victorieusement en direction du Baron. Il se met à applaudir et le reste de l'arène fait de même. Le petit homme au parchemin vous rejoint ensuite, escorté de quelques gardes.

– Joli spectac' et beau coup d'filet, guerrier. V'là ta part (il presse une bourse de 12 Pièces d'Or contre vous). Et pis y a l'Baron qui veut t'parler en privé.

Abasourdi, épuisé par la bataille, vous vous laissez conduire hors de l'arène.

« À la prochaine, l'ami », avez-vous le temps d'entendre avant que la voix ne soit noyée au milieu des acclamations exaltées des spectateurs. Rendez-vous au **293**.

153

Les holà des spectateurs de l'arène située juste au-dessus font écho jusque dans le boyau... puis vous entendez un grognement de plus en plus présent. Vous devez certainement vous situer non loin de la sortie. En orientant votre lumière, vous distinguez une palissade en bois censée sceller le passage. En l'inspectant de plus près, vous y remarquez de larges fissures ainsi qu'un trou suffisamment grand pour y passer la tête. Vous pourriez aisément forcer cette entrée mais vous préférez d'abord y jeter un œil. Il s'agit de l'intérieur d'une grande cage qui doit abriter un monstre d'une espèce que vous ne pouvez pas distinguer depuis ce point de vue. Si l'animal est éveillé, vous faufiler jusqu'aux barreaux puis au travers s'avérera bien trop périlleux. Si vous êtes en possession d'un poison sous quelque forme que ce soit, vous pouvez l'utiliser pour maîtriser la bête afin de traverser la cage en toute sécurité. Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au **108**. Sinon, la tentative vous semble bien trop risquée et vous êtes contraint de faire marche arrière en rampant jusqu'à l'extérieur. Rendez-vous au **318**.

154

En sécurité grâce à votre invisibilité mais conscient que les effets de la potion ont une durée limitée, vous courez vers la porte aussi vite que possible. Malheureusement,

vous produisez dans votre élan un léger bruit éveillant la curiosité de plusieurs Elfes Obscurs. Lorsque vous atteignez le chambranle, ils ont déjà les yeux tournés dans votre direction. Vous tirez la porte, par chance non verrouillée, mais l'un des Elfes a lancé un sortilège créant une enveloppe de lumière rouge sombre autour de votre silhouette. Rendez-vous au **171**.

155

Une épouvantable créature apparaît sous l'arcade, faisant trembler d'effroi le public. Cette chose possède une immense mâchoire, garnie d'une rangée d'incisives rappelant celles des piranhas. Sa peau tavelée et caoutchouteuse s'étire sur un corps trapu et puissant semblable à celui d'un crapaud. Elle lorgne Garn et vous-même de ses énormes yeux ronds avant de bondir en avant et d'atterrir sur votre compagnon. Vous êtes projeté sur le côté et avant que vous ne puissiez réagir, ses dents transpercent le crâne de Garn dans un craquement écœurant. Vous devez vous battre seul.

DENTS-DE-SCIE HABLETÉ : 8 ENDURANCE : 14

Si votre arme est empoisonnée, à partir du moment où vous avez réussi à toucher au moins une fois, déduisez 2 points à l'ENDURANCE de la créature à la fin de chaque assaut (en plus du résultat normal). En revanche, à chaque fois qu'elle vous blesse, vous perdez 4 points d'ENDURANCE à cause de la puissance dévastatrice de sa mâchoire. Si le monstre remporte deux assauts *consécutifs*, elle se referme sur votre corps, le coupant

pratiquement en deux. D'un autre claquement de mandibules, il vous avale entièrement et votre aventure s'achève ici.

Si vous êtes vainqueur, vous chavirez, étourdi et épuisé, sur la masse imposante de la créature. Les spectateurs, émerveillés par votre prouesse au combat, scandent en chœur « un autre ! », mais vous avez suffisamment donné pour l'instant. Le petit homme au parchemin que vous aviez croisé plus tôt arrive en compagnie de quelques gardes.

– Joli spectac' et beau coup d'filet, guerrier. V'là ta part (il presse une bourse de 12 Pièces d'Or contre vous). Et pis y a l'Baron qui veut t'parler en privé.

Vous êtes conduit hors de l'arène sous les acclamations enflammées du public. Rendez-vous au **293**.

156

Si vous avez l'apparence d'un Lieutenant Elfe Obscur et êtes *également* en possession du Glaive de Tamahelos, rendez-vous au **22**. Dans tout autre cas, rendez-vous au **370**.

157

Vous vous arrêtez un instant devant l'entrée, le temps de prendre votre courage à deux mains, puis vous pénétrez dans le repaire des Elfes Obscurs. Ajoutez-vous 1 point de CHANCE pour avoir réussi à y accéder.

Vous avancez avec précaution dans le souterrain. À quelques pas devant vous, une source de lumière vacillante révèle une immense caverne naturelle. Moults stalagmites et stalactites, dont certains gigantesques,

émergent du sol et du plafond et vous empêchent de contempler la grotte dans son intégralité. Plusieurs feux de camp illuminent ces piliers naturels de leur lueur crépitante et autour des brasiers se détachent de nombreuses silhouettes : des Elfes Obscurs !

Heureusement, les endroits pour se mettre à couvert pullulent. Vous vous déplacez d'une ombre à l'autre et vous réfugiez derrière une rangée de stalagmites. Vous prenez le temps d'observer la configuration de la caverne ainsi que les allées et venues des Elfes Obscurs. Il s'avère qu'ils n'ont posté aucun garde à proximité de la sortie extérieure du fait de la confiance évidente qu'ils ont dans leur verrou magique. Vous comptez une bonne centaine d'Elfes ici, la plupart palabrant autour des feux de camps, mais certains surveillent une porte à l'extrême droite de la grotte. Des serviteurs de toutes races humanoïdes la traversent parfois et vous concluez qu'elle doit mener au quartier des esclaves. Plus près de votre position, également sur le mur de droite, se trouve une porte non surveillée. De l'autre côté, sur le mur de gauche, part un couloir conduisant hors de la caverne. Vous surveillez cette zone pendant assez longtemps pour apercevoir un groupe d'Elfes Obscurs entrant dans la grotte à partir de ce couloir. Vous ne pouvez distinguer le côté opposé de la caverne à cause des concrétions multiples qui vous masquent la vue. Peut-être existe-t-il là-bas d'autres portes ou galeries ?

Si vous êtes en possession d'une Potion de Métamorphose, il serait sage de la boire maintenant. Si vous le faites, notez le nom d'une personne rencontrée durant votre aventure et dont vous souhaitez usurper l'identité.

Et maintenant, allez-vous :

- | | |
|--|---------------------------|
| Longer la paroi de gauche vers le tunnel quittant la caverne ? | Rendez-vous au 386 |
| Raser le mur de droite jusqu'à la porte non surveillée ? | Rendez-vous au 146 |
| Faire fi de votre position retranchée et avancer au centre, à la vue de tous ? | Rendez-vous au 111 |



158

En entrant, vous êtes surpris par l'exigüité de la boutique, bondée jusqu'au plafond d'équipements de toutes sortes et d'objets tous plus étranges les uns que les autres. Derrière le comptoir, un Gnome corpulent portant des lunettes vous affiche un sourire discret. – Bienvenue chez Wixil. Comment puis-je vous aider ? Si vous souhaitez vous payer le luxe de voler ce commerçant, rendez-vous immédiatement au **334**. Sinon, vous pouvez lui acheter un ou plusieurs de ses articles.

Sarbacane	6 Pièces d'Or
Lorgnette	4 Pièces d'Or
Serre-tête en cuivre	3 Pièces d'Or
Gousset de Nectars	6 Pièces d'Or
Corde	1 Pièce d'Or
Cape avec capuche	2 Pièces d'Or
Ration de Provisions	2 Pièces d'Or

La Sarbacane est livrée avec trois fléchettes empoisonnées. La Lorgnette vous permet de zoomer jusqu'à plusieurs dizaines de pas de distance lorsque vous regardez à travers. Les Nectars proviennent d'une plante curative et peuvent être écrasés puis frottés sur des plaies. Il y en a suffisamment pour trois applications, chacune restaurant 4 points d'ENDURANCE. Vous pouvez les utiliser séparément ou bien tous à la fois.

Alors que vous jetez un œil au matériel, vous entendez un faible roucoulement à vos pieds. Quelque chose se frotte contre votre jambe, une créature que vous n'aviez encore jamais vue. Elle ressemble à une vache miniature à la peau épaisse, brune et tachetée de pustules rouges. Elle vous observe de ses grands yeux inquisiteurs. Vous vous baissez pour la caresser mais êtes quelque peu effrayé lorsqu'elle émet un grognement amical et révèle, dans son énorme mâchoire, une rangée de crocs semblables à ceux d'un dragon.

– Ne vous alarmez pas. C'est un Veau de Gantamar, apprivoisé qui plus est. Nourrissez-le et il vous sera aussi fidèle qu'une bête à poils. Enfin, c'est ce qu'on m'a dit, fait-il en riant pour lui-même et s'approchant de vous. Ne le craignez pas, il est encore jeune. En grandissant, il

va devenir plus gros que cette maison. C'est une véritable machine à manger. Je veux dire qu'il peut avaler littéralement n'importe quoi quand il a faim – viande, métal, pierre, os – je n'ai pas trop à m'en faire question nourriture. J'espère un jour le faire entrer dans l'arène pour qu'il me gagne quelques combats. Je détesterais m'en séparer mais si vous y mettez le prix, je vous le céderai sans hésitation. Si vous souhaitez acheter la créature, il vous la vendra pour 10 Pièces d'Or.

Lorsque vous en avez terminé, vous quittez la boutique. Si vous avez acheté le serre-tête en cuivre, rendez-vous au **34**. Sinon, rendez-vous au **303**.



159

Bien que les commerçants soient tout à fait disposés à faire affaire pendant leurs rares heures d'ouverture, vous trouvez difficilement parmi eux quelqu'un qui s'intéresse aux Elfes Obscurs. On vous signale néanmoins l'existence d'un magicien résidant à proximité du marché et susceptible de vous renseigner. Vous portez ensuite votre attention sur quelques articles :

Provisions (par repas)	2 Pièces d'Or
Bouteille en Verre (vide)	1 Pièce d'Or
Corde	2 Pièces d'Or
Cage à Oiseaux Ornée	6 Pièces d'Or
Hache de Combat	4 Pièces d'Or
Anneau de Leprechaun	5 Pièces d'Or
Breuvage de Santé	8 Pièces d'Or

Vous ne pouvez acheter plus de 3 repas, car les gens rationnent la nourriture. La Hache est plus lourde qu'une épée mais équivalente en combat. L'Anneau permet d'améliorer votre agilité ; lorsque vous *Testez votre Habilité*, vous pouvez retirer 1 du total des dés. Le Breuvage de Santé ramène votre ENDURANCE à la moitié de son total de *départ* (arrondie à l'entier supérieur). Achetez selon votre bon vouloir, à condition de posséder l'or nécessaire.

Allez-vous maintenant visiter une taverne si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au **265**) ou bien la résidence de ce magicien que certains ont évoqué (rendez-vous au **183**) ?



160

Vous vous frayez un chemin dans la foule, laissant dans votre sillage un flot de jurons. Arrivé dans la ruelle, vous prenez de la vitesse et foncez à la poursuite du voleur, qui vient juste de tourner dans une autre. En prenant l'angle à votre tour, vous trébuchez sur un fil de fer tendu en travers et avec l'élan, êtes propulsé dans un monceau de débris contre le mur. Vous êtes sonné par la puissance de l'impact ; déduisez 1 point d'ENDURANCE. Allongé au milieu des déchets, vous entendez un bruit de pas lourds s'approchant par derrière.

Péniblement, vous vous tournez pour apercevoir un homme de forte corpulence brandissant une massue et

arborant un sourire sinistre. Il n'est autre que la « victime » du voleur et vous devez le combattre !

BRIGAND

HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 10

Comme vous combattez à terre, vous devez réduire d'un point votre *Force d'Attaque*. Si vous gagnez un assaut, vous pouvez en profiter pour vous remettre vos pieds au lieu de frapper votre ennemi et ne plus prendre en compte cette pénalité. Après 3 assauts, notez l'ENDURANCE restante du Brigand puis rendez-vous au **96**.



161

Durant l'instant où vous êtes aveuglé, Valgan sort du champ protecteur et touche votre bras, vous administrant davantage de sa magie abjecte dans les veines. Vous vous sentez soudain terriblement faible, presque incapable d'empoigner et lever votre arme. Vous perdez 4 points d'HABILITÉ ! Recouvrant votre vision, vous essayez d'attaquer d'Elfe Obscur, mais l'affrontement s'avérera laborieux en raison de l'excessive faiblesse dans laquelle vous vous trouvez à présent.

Combien de lieux marqués sur la carte d'Allansia avez-vous visités avant d'arriver ici ? Pour trois, n'opérez aucun changement. Pour quatre, augmentez l'ENDURANCE de Valgan à 14. Pour tous les cinq, augmentez l'HABILETÉ de Valgan à 8 et son ENDURANCE à 16. En effet, plus il aura passé de temps au contact des forces chaotiques, plus son pouvoir aura grandi.

VALGAN SHAR HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 12

Valgan se bat en projetant des éclairs d'énergie tournoyante sur vous – des décharges de pur chaos ! Toute armure que vous porteriez n'a donc aucune influence dans cette bataille. Chaque fois qu'il gagne un assaut, vous devez lancer un dé et consulter la table ci-dessous pour connaître l'effet que sa magie chaotique provoque sur vous :

- | | |
|-----|--|
| 1 | Cette énergie débridée vous revitalise, ajoutant 1 point à votre HABILETÉ mais également 3 points à celle de l'Elfe Obscur ! |
| 2-5 | Une décharge chaotique vous ébranle et vous inflige des dommages en ENDURANCE égaux au score obtenu par le dé. |
| 6 | L'énergie chaotique s'infiltré dans votre corps et en retire une partie de votre essence vitale. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. |

Valgan ne se battra pas jusqu'au bout. Si vous réduisez son ENDURANCE à 4 ou moins, rendez-vous au **184**.

Le soir venu, vous êtes en mesure d'apercevoir le fleuve Kok qui longe Zengis, ce qui vous encourage à presser le pas. Environ une heure passe avant que vous ne soyez rattrapé par un chaland qui remonte le courant. Un homme vous appelle depuis l'embarcation et veut savoir si vous vous rendez à Zengis, ce que vous confirmez de vive voix.

– L'un de mes gardes est tombé malade après avoir mangé un fruit empoisonné, explique-t-il. Seriez-vous intéressé pour reprendre sa place ?

Vous acceptez sans hésitation, ravi qu'une opportunité d'accélérer votre voyage se présente. Le chaland se rapproche suffisamment de la rive pour que vous puissiez sauter à son bord.

Le propriétaire se prénomme Peadar et vous explique qu'il ne pourra pas vous payer en monnaie sonnante et trébuchante tant qu'il n'aura pas vendu sa cargaison. En revanche, il peut vous proposer de la nourriture avant que vous ne commenciez votre tour de garde.

– J'ai peur de n'avoir que du pain et du fromage, mais j'en ai à foison et... ça (il rit nerveusement), ce n'est pas empoisonné !

Ce repas ne vous restaure aucun point d'ENDURANCE mais a le mérite de remplir votre estomac. Il en reste encore assez pour constituer une portion supplémentaire dans vos *Provisions*. Vous la rangez dans votre sac à dos avant de prendre votre tour de garde.

Quelques dizaines de minutes passent lorsque soudain le chaland est pris pour cible par une bande d'Hommes-Poissons qui profitent de l'obscurité pour piller les

embarcations de passage. Vous devez combattre le premier d'entre eux.

HOMME-POISSON HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous constatez que les autres se sont enfuis après avoir assisté à la fin tragique de leur éclaireur.

Au petit matin, le chaland accoste dans une zone portuaire proche de Zengis. Peadar et son équipage commence à vider la cargaison. Vous vous excusez de ne pouvoir les aider dans leur tâche car le temps vous est compté. Empruntez la route de la cité au **124**.



163

Un hurlement vous réveille et vous saisissez votre épée par réflexe, prêt à vous défendre contre la meute de loups qui doit sûrement se situer à proximité. Votre feu de camp s'est éteint, mais le clair de lune est suffisant pour que vous puissiez vous orienter. Vous examinez les environs pour tenter de repérer les loups. Une nouvelle fois, les hurlements retentissent et vous réalisez alors qu'ils proviennent du ciel. Vous levez les yeux, vous attendant à voir la horde descendre une colline et êtes estomaqué d'apercevoir dans le ciel plusieurs silhouettes lointaines se profilant sur la lune et *planant* de leurs grandes ailes.

L'une des créatures lupines se détache des autres et descend sur vous en piqué, les babines retroussées et les crocs prêts à vous mordre.

AAKOR HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous ne l'avez pas abattu en moins de 5 assauts, le reste de la meute plonge pour participer à votre mise à mort. Vous ne pouvez vous défendre contre eux tous. Sous la lumière glauque de la lune, ils vous réduisent en lambeaux avant de se poser pour lécher votre sang. Si vous êtes vainqueur avant le sixième assaut, les autres s'envolent en quête de proies plus faciles, mais vous gardez les yeux ouverts le reste de la nuit et repartez lorsque les rayons du soleil commencent à balayer l'horizon.

Si vous avez une mèche de cheveux blancs, rendez-vous au **333**. Si vous possédez ou avez possédé une carte des Collines de la Pierre de Lune ou une Bourse de Pierres de Lune, rendez-vous au **280**. Si vous n'avez rien de tout cela, rendez-vous au **391**.

164

Vous atteignez les Arches, situées à proximité des murs d'enceinte de la cité. Cet édifice est appelé ainsi car sa structure comprend de nombreuses et hautes voûtes arquées, empilées les unes sur les autres. Cela donne l'impression que les habitations construites sur le dessus sont soutenues par des pilotis. La tour centrale est de loin la plus impressionnante d'entre elles, comme un poignard si haut qu'il transpercerait les nuages. Son

style est ancien, elle a probablement servi de poste de guet autrefois. Vous décidez de vous diriger vers elle. Localiser le point d'entrée menant en haut vous prend un temps certain mais lorsque enfin vous repérez une porte à demi cachée, on vous en interdit l'accès. Le droit d'entrée est de 5 Pièces d'Or ou un objet magique. Si vous n'avez pas les moyens de payer ce prix, rien de ce que vous tentez ne fait changer d'avis les robustes portiers et vous devez partir. Rendez-vous alors au **151**. Si vous procédez au paiement, continuez votre lecture.

On vous escorte jusqu'à un escalier en colimaçon, puis à travers une série de couloirs étroits. Finalement, on vous invite à vous asseoir dans un salon richement décoré, où un homme de grande taille et vêtu avec élégance, observe le monde extérieur à travers un télescope – d'après vos maigres connaissances, il s'agit un modèle plus grand et plus compliqué de longue vue. Le garde vous somme d'attendre un instant puis sort de la pièce. Après quelques minutes d'un silence gênant, votre hôte vous remarque enfin.

– Maître Espion Olibruh, expert en secrets et conspirations, introduit-il.

Vous choisissez de faire preuve d'honnêteté et de lui dire pourquoi vous sollicitez son aide. Olibruh en connaît long sur la cité et a été témoin de nombreux événements. Il n'a cependant aucune information concernant un Lieutenant Elfe Obscur, mais a remarqué un fait intéressant.

– Depuis que le Grand Conseiller du Roi est revenu d'une mission diplomatique, les choses n'ont cessé de

se dégrader. Les soldats ont quitté la ville pour affronter une grande force d'invasion venue de l'est, mais je n'ai jamais pu repérer un seul signe de ce formidable ennemi, même avec des procédés magiques. Je soupçonne qu'il s'agit d'une manœuvre tactique délibérée, suggérée par un traître, peut-être de mèche avec les Elfes Obscurs. Salamonis est une cité puissante et donc parfaitement capable de déjouer leurs plans. S'ils en sont conscients, elle constitue une menace évidente pour eux.

Il ajuste avec minutie l'un des miroirs de son appareil de visée puis conclut :

– Leur objectif sera en effet atteint si l'on retire les forces armées de l'équation. Voilà le fond de ma pensée, je n'ai rien d'autre à vous dire si ce n'est de fouiller le palais à vos risques et périls. Peut-être trouverez-vous ce que vous cherchez.

Comptez-vous partir inspecter le palais maintenant (rendez-vous au **266**) ou chercher à un tout autre endroit (rendez-vous au **151**) ?



165

Les broussailles s'épaississent de plus en plus à mesure que vous vous enfoncez dans les profondeurs de la forêt. Vous marchez encore pendant quelques mètres

sur le sentier meuble jusqu'à atteindre une jonction en forme de T. Vous pouvez partir au nord (rendez-vous au **74**) ou à l'est (rendez-vous au **377**).

166

À mesure que le jour avance, la distance entre vous et le Barbare augmente, bien que vous vous déplaçiez tous deux au même rythme.

Le ciel s'assombrit. Vous percevez le bruit des eaux vives du fleuve Kok, au-delà duquel se trouve Fang. Il y a peu de chance que vous puissiez le traverser d'ici la fin de la journée. Vous décidez alors d'établir un bivouac pour la nuit. Au loin sur votre droite, le Barbare a fait de même.

Vous devez dîner : déduisez une portion de vos Provisions sans restaurer de point d'ENDURANCE. Vous passez une nuit désagréable et peu reposante, redoutant en permanence une attaque du Barbare pendant votre sommeil. Mais vos craintes se révèlent infondées. Les animaux errants de la plaine doivent également se méfier du Barbare, car rien ne vient vous perturber durant la nuit. Récupérez un seul point d'ENDURANCE pour le maigre repos que vous gagnez.

Au matin, vous reprenez la route vers votre destination, tout comme le Barbare. Un petit bac est amarré sur la berge et de l'autre côté, vous pouvez voir les murs d'enceinte de Fang. Le passeur se frotte les mains d'impatience en vous apercevant : vous êtes son premier client de la journée. Son sourire s'efface aussitôt lorsqu'il voit le Barbare s'approcher également et il se précipite à votre rencontre.

– Vous allez à Fang, n'est-ce pas ? murmure-t-il.

– C'est bien le cas, lui dites-vous.

– Alors protégez-moi de *lui*, répond-il en désignant le Barbare, et je vous emmène pour une Pièce d'Or seulement.

Vous acceptez ses conditions et montez la garde tandis qu'il attend l'arrivée du Barbare puis lui demande 3 Pièces d'Or pour la traversée. Le Barbare paie sans dire un mot et le passeur vous fait traverser tous deux jusqu'aux portes de la cité. Rendez-vous au **131**.



167

Au loin, vous distinguez une silhouette avançant lentement vers vous. Vous restez où vous êtes et l'attendez, prêt à dégainer votre arme. Lorsqu'elle est assez près de vous, vous constatez qu'il s'agit d'un vieil homme chauve vêtu d'une robe noire.

– Bonjour aventurier, vous salue-t-il.

Lui répondez-vous (rendez-vous au **56**) ou l'attaquez-vous (rendez-vous au **321**) ?

168

Vous êtes au premier étage. La plupart des chambres ici semblent réservées aux invités mais vous apercevez une porte dont la conception dénote. Allez-vous l'inspecter (rendez-vous au **281**) ou bien passer l'arcade en marbre située du côté opposé (rendez-vous au **229**) ? Une autre alternative consiste à gagner l'étage supérieur (rendez-vous au **86**) ou inférieur (rendez-vous au **329**).

Vous parvenez à vous libérer une fraction de seconde avant que la bête ne fonde sur vous. Vous avez senti son souffle brûlant sur votre visage et perçu son grognement à l'instant où vous avez bondi pour échapper au danger. Les trois planqués derrière vous ont eu moins de chance, transformés en bouillie sanguinolente par le poids de l'animal. La porte derrière vous s'est brisée sous le puissant impact de la créature, faisant rugir d'excitation le public. Vous vous relevez du sol sablonneux alors que la bête secoue sa tête pour se remettre de sa mésaventure. Elle vous observe par-dessus son épaule cornue puis se lève avec un mugissement de douleur : un gros éclat de bois transperce en effet sa patte avant gauche. Vous vous approchez de l'animal pour achever le travail.

DRAC (ESTROPIÉ) HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous remarquez que seul le grand guerrier musclé est encore vivant et défend chèrement sa peau au beau milieu des cadavres tombés au combat. Vous vous précipitez pour l'aider sans qu'il vous y invite. Comme il se bat à vos côtés, vous pouvez ajouter 2 points à votre *Force d'Attaque*.

DRAC (MORIBOND) HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 3

Si vous gagnez, ajoutez-vous 2 points de CHANCE. L'homme vous sert fermement la main.

– Pas mal, le bleu. Tu pourrais même remporter le titre un jour. Je suis Garn, ex-gladiateur. J'étais à la retraite et



169 La bête se lève avec un mugissement de douleur : un gros éclat de bois transperce en effet sa patte avant gauche.

comme je m'ennuyais, j'ai remplié.

En attendant vos prochains adversaires, vous pouvez accomplir deux actions (comme manger une ration de Provisions ou boire une Potion). Lorsque le Baron Sukumvit fait un geste de la main, la corne sonne à nouveau. Une herse s'ouvre et Garn se tourne face à vous, le poing serré contre le sternum.

– Si je faillis, frère d'armes, prends mon épée et achève-moi. Plutôt souffrir et mourir que de vivre avec la honte !

Il s'empare d'une seconde arme traînant sur le sol, au cas où son épée longue ne suffirait pas. Au même instant, les trompes se mettent à sonner et un annonceur proche du trône de Sukumvit se lève et harangue le public.

– Et voici, en exclusivité : Dents-de-Scie !

Un brouhaha à propos de cet insolite sobriquet commence à monter depuis l'audience. Avez-vous, un peu plus tôt, tué un monstre portant ce nom dans une cage bien particulière ? Si oui, rendez-vous au **286**. Sinon, rendez-vous au **155**.



170

Vous apprenez vite que les visiteurs ne sont pas autorisés dans les mines mais qu'un grand nombre d'entrées abandonnées dans les montagnes permettent d'y accéder. Vous en empruntez une susceptible de vous

conduire sur la bonne voie mais vous vous retrouvez rapidement cernés par une myriade de tunnels. Il sera pratiquement impossible de trouver quoi que ce soit si vous ne savez pas où aller. Possédez-vous une Carte des Mines ? Si oui, rendez-vous au **302**. Sinon, rendez-vous au **66**.

171

Vous sautez à travers la porte une demi-seconde avant une pluie de flèches qui s'entrechoquent sur les murs et ricochent derrière vous avec frénésie. Vous piquez dans le couloir et apercevez une salle exiguë dont l'ouverture opposée rejoint un second couloir en pente descendante. Vous entendez vos poursuivants qui se rapprochent, une douzaine d'Elfes Obscurs, voire plus... Vous accélérez le pas mais les Elfes gagnent du terrain. Soudain, pour pimenter encore la situation, le plafond du second tunnel commence à s'affaisser ! Vous n'avez pas le droit de vous arrêter ; votre seule option est de vous engouffrer dans l'espace qui s'amenuise rapidement et espérer ne pas vous faire écraser par le poids terrible du pan rocheux.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **363**. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **2**.

172

La Cour tout entière pousse un soupir de soulagement. – Très bien, convient le Roi. Votre comportement était compréhensible, alors laissons cette affaire aux oubliettes sans autre forme de procès. J'estime la Cour suffisamment indulgente pour ne pas tenir compte de

cet incident totalement mineur et donc ne porter aucune accusation contre vous.

Cela sonnait plus comme un ordre envers ses administrés qu'une simple requête... Le Roi parcourt du regard l'assemblée.

– Nous avons, je crois, vécu assez d'émotions pour la journée. Je vous souhaite le bon vent, aventurier.

Salamon vous congédie sans détour par ces derniers mots et ne vous laisse donc pas d'autre choix que d'obtempérer. Retirez-vous 1 point de CHANCE puis rendez-vous au **232**.

173

L'HOMME-ARBRE a arraché votre main. Vous tombez par terre en agrippant de douleur votre membre amputé et tentez désespérément d'empêcher votre sang de couler. Pendant que vous êtes occupé à cela, l'Homme-Arbre vous fouette de ses longues branches effilées et tranchantes. Dans peu de temps, il emportera votre corps sans vie, un engrais d'excellente qualité à n'en pas douter. Votre aventure s'achève ici.

174

En fin de matinée, vous quittez les Collines de la Pierre de Lune et il vous faut tout le reste de la journée pour contourner la Forêt des Araignées, une sombre masse d'épineux que vous êtes satisfait de laisser derrière vous le soir venu.

À votre entrée dans le Défilé de la Dent-du-Troll, vous préparez votre camp au pied d'une montagne trop haute pour en atteindre le sommet, du fait de l'obscurité

grandissante. *Vous devez dîner.* Conscient de la proximité du Défilé et craignant les nombreux dangers qui s'y terrent, vous n'osez prendre le risque de vous endormir. Déduisez 1 point de votre ENDURANCE pour cette absence de sommeil.

C'est avec impatience que vous reprenez la route au petit matin. Rendez-vous au **32**.



175

– Je savais que tu ne nous laisserais pas tomber ! dit Yaztromo transporté de joie. Avoir éliminé tous les agents du mal et récupéré les éléments clefs servant à localiser la Porte, tu as presque terminé ta quête. Il ne reste que leur chef, le Grand-Prêtre maléfique mais grâce à toi, nous n'aurons aucun problème pour le trouver. Venons-en au fait, parle-moi vite de tes découvertes.

Vous décrivez les morceaux de dents au magicien, afin qu'il poursuive ses recherches. Ces excellentes nouvelles ont stimulé votre confiance au plus haut degré. Pour cet accomplissement, augmentez d'un point votre total *de départ* d'HABILETÉ ou de CHANCE, ou de deux points votre total *de départ* d'ENDURANCE, puis ramenez la compétence que vous choisissez à ce nouveau maximum.

– Je l'ai ! entendez-vous soudain tandis que l'anneau reprend vit en grésillant.

– Vous avez localisé le Portail du Chaos ? lui demandez-vous avec excitation.

– Pas parfaitement mais avec une assez bonne précision. Nous avons cherché ces Lieutenants à travers tout Allansia en espérant que l'un d'eux nous conduise au quartier général des Elfes Obscurs quelque part dans l'une de ces grandes cités. D'une certaine manière, on nous a mené sur une fausse piste car la base n'était pas du tout là-bas, mais ici-même, dans la Forêt des Ténèbres !

– Ainsi la Porte se trouve dans un repaire situé au plus profond de la Forêt des Ténèbres ! Il me faudrait des jours pour l'atteindre et des semaines pour la passer au peigne fin...

– J'ai dit « avec une assez bonne précision », dit Yaztromo. Tes pérégrinations n'ont pas été inutiles ! La base est située sur le flanc ouest de la Forêt mais quelque chose ou quelqu'un bloque ma magie. Je n'arrive pas à déterminer la localisation exacte, donc j'ai bien peur qu'il te faille la découvrir par toi-même. Les morceaux de dents que tu possèdes proviennent du même endroit que l'Anarthex. Je peux ressentir leur pouvoir, certes faiblement, par l'intermédiaire de l'anneau de cuivre que tu portes. Mon étude m'a permis de créer un sort de téléportation basé sur l'énergie de ces runes ; il peut te transporter assez près de la source et te permettra d'éviter la plupart des dangers de la Forêt. Je pourrai peut-être même te guider lorsque tu seras au plus près de la Porte.

Votre court silence le fait vous proposer une alternative.

– Autrement, si tu es fatigué et à court de provisions, je peux te téléporter dans ma Tour, où tu pourras de reposer et te réapprovisionner. Bien sûr, cela implique

que tu devras ensuite traverser la Forêt par tes propres moyens. Quel que soit ton choix, tu es relativement loin et tu portes bien trop de choses sur toi. Tu devrais t'alléger un peu, afin que mon sortilège fonctionne.

Vous ne pouvez conserver que 12 objets dans votre équipement. Chaque ration de Provisions compte pour un objet, tout comme votre bourse de Pièces d'Or. Les anneaux, les clefs et les morceaux de dent sont assez légers pour être considérés comme négligeables. Ne comptez pas non plus votre sac et vos vêtements. Pour tout le reste de votre équipement, chaque objet compte. Décidez de ce que vous emportez avec vous ou laissez sur place, puis modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Lorsque vous en avez fini, vous informez Yaztromo que vous êtes prêt à recevoir son sortilège.

Si vous voulez être téléporté à la Tour, rendez-vous au **389**. Si vous préférez être transporté sur le chemin vers la base des Elfes Obscurs, tout devient flou et vous vous retrouvez aussitôt dans la Forêt des Ténèbres. Vous vous remettez des effets du sortilège et observez votre nouvel environnement. Rendez-vous au **326**.

176

Votre échec pour appréhender ne serait-ce qu'un de ces émissaires du mal leur laisse le champ libre pour accomplir les ordres de leur maître. L'unique dent avec laquelle vous avez commencé ne suffit pas à Yaztromo pour rompre les enchantements qui l'empêchent de localiser la porte. D'autant plus qu'il n'a vraiment

aucune idée du lieu où elle pourrait se trouver. Bientôt les monstres infernaux, les hordes démoniaques de l'Abysses seront libérées et le Chaos régnera sur Allansia. Conscient de la portée de votre échec, vous vous effondrez à genoux, tandis que le magicien vous annonce gravement que tout est perdu.



177

La taverne, d'aspect rustre, est très enfumée. Les fermiers pendus à leurs chopes vous portent peu d'attention tandis que vous approchez du bar. Le propriétaire, en train de sculpter un morceau de bois, le pose à votre arrivée mais conserve dans sa main le couteau qu'il employait. Vous posez 3 Pièces d'Or sur le comptoir en réclamant un repas et une chambre. Le patron bredouille une réponse inintelligible, repose son couteau, l'écarte poliment, ramasse votre argent, se traîne vers un passe-plat à l'arrière du bar et y demande un civet. Le bois qu'il sculptait attire votre regard. Bien qu'inachevé, il représente le buste miniature d'un jeune homme avec une cicatrice au menton.

– Stief, mon fils, annonce-t-il en rejoignant le comptoir. Vous ne venez pas de Salamonis, je me trompe ?

Vous secouez la tête.

– Dommage. Quoique, vous en avez peut-être entendu parler. Il est parti là-bas rejoindre l'armée, juste après que la Bête soit passée. Mais depuis, on n'a plus de nouvelle de lui.

Par curiosité, vous l'interrogez à propos de cette Bête.

– Jamais entendu parler de la Bête ? Une vraie abomination c'était. Huit pieds de haut, des écailles de partout et des griffes longues comme ça (il écarte son pouce et son auriculaire au maximum). L'est venue à Coven l'été dernier, l'a tué un gars du coin avant qu'on puisse la chasser. Et puis Stief a dit qu'il voulait devenir soldat, protéger les honnêtes gens des saloperies comme la Bête, ce genre de choses. Et c'est la dernière fois qu'on l'a vu...

Vous lui précisez que vous repartez vers le sud et que si vous croisez Stief, vous lui apprendrez qu'il manque à sa famille. Notez que si, durant votre quête, vous rencontrez Stief (reconnaissable à sa *cicatrice courbe au menton*), vous pourrez vous adresser à lui en multipliant le numéro du paragraphe où vous vous trouverez par 3 et en vous rendant directement au paragraphe résultat. L'homme sourit.

– Dites-lui qu'il n'est pas obligé de rentrer définitivement à la maison. Juste qu'il passe nous voir, qu'on sache s'il est en bonne santé.

Il remplit une chope de bière et vous la tend.

– Pour la maison. Et au fait, je m'appelle Jaak.

Votre civet arrive peu de temps après et vous poursuivez la discussion avec Jaak en dînant, puis vous vous

retirez dans la chambre préparée pour vous. Simple mais confortable. Vous récupérez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE pour le copieux repas et la bonne nuit de repos.

Le matin, vous vous levez de bonne heure et en pleine forme. Si vous allez en direction de Crocheroc, vous vous préparez à entrer dans le Défilé de la Dent-du-Troll (rendez-vous au **301**). Si votre destination est Salamonis, vous devez traverser la Plaine du Vent (rendez-vous au **122**).



178

Alors que vous remontez avec peine une ravine en direction du nord, dans le sens inverse du chemin que vous parcouriez il y a peu avec la roulotte de Tareg, vous commencez à vous demander si vous êtes vraiment capable de relever un défi aussi élevé. Dénicher et vaincre les Lieutenants Elfes Obscurs puis empêcher l'ouverture d'un portail du Chaos, quel programme ! Absorbé par ces interrogations, vous n'avez pas

remarqué aussi promptement qu'à l'habitude une large silhouette se trouvant à une courte distance devant vous. Lorsque vous en prenez enfin conscience, ce Troll des Collines vous a également repéré et se dirige droit sur vous. Vous vous mordez les lèvres en songeant que votre premier combat dans cette quête se fera contre un adversaire familier. Et même plus familier que vous ne l'imaginiez car à mesure qu'il se rapproche, le Troll semble en effet vous reconnaître :

– TOI !! C'est TOI qu'as tué Nez-Cassé et Gros-Poing ! rugit-il. Et t'as cassé mon bras !

Il brandit de rage un grand marteau de guerre au-dessus de sa tête – ou plutôt il tente de le faire et laisse échapper un hurlement de douleur avant que son avant-bras ne puisse terminer son geste. De toute évidence, son membre brisé n'est pas totalement guéri. Néanmoins, écumant et hurlant de colère, le Troll vous charge et vous n'avez guère d'autre choix que d'engager un nouveau combat – cette fois-ci à mort – contre lui.

TROLL

DES COLLINES

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 8

Si vous battez cet adversaire enragé, rendez-vous au **121**.

179

L'herbe commence à décroître tandis que le sol monte doucement en pente. Vous avez en effet atteint le bas des collines que vous aviez aperçues plus tôt dans l'après-midi. Vous entendez devant vous les clapotis d'un cours d'eau et tout à coup, une sensation de

chaleur se répand sur votre doigt – Yaztromo vous contacte.

– Tu es proche de la base, quoiqu'un peu trop à l'est, dit-il.

L'anneau a recouvré sa froideur métallique. Vous vous apprêtez à rejoindre le croisement lorsqu'une piqûre fulgurante s'éveille soudain sur votre épaule. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Une flèche vous a en effet atteint et vous vous tournez vers votre agresseur. Vous êtes estomaqué de découvrir un Elfe Obscur chevauchant une Lucane Géante et l'impression de puissance qu'il dégage vous déstabilise.

– Nous nous attendions à quelque tentative maladroite pour déjouer nos plans, cingle-t-il avec sarcasme, mais vous n'y parviendrez jamais !

Il vous décoche un autre projectile. Si vous ne portez pas de bouclier, *Testez votre Habileté*, en ajoutant 2 au lancer de dés. Si vous réussissez, vous vous écartez à temps pour éviter la flèche. Sinon, elle perce le bras qui tient votre arme.

Déduisez 1 point d'HABILETÉ ainsi que 2 points d'ENDURANCE. Si vous possédez un bouclier, la flèche est déviée. Vous chargez en avant, forçant l'Elfe Obscur à sortir son épée.

	HABILETÉ	ENDURANCE
LUCANE GÉANTE	9	6
ELFE OBSCUR	8	9

Affrontez-les en même temps. Si vous les éliminez, rendez-vous au **324**.



179 Vous êtes estomaqué de découvrir un Elfe Obscur chevauchant une Lucane Géante...

Vous repérez enfin un siège libre avec une vue convenable sur l'arène. Si vous possédez une lorgnette, vous pouvez l'utiliser pour observer les combats de plus près. Dans ce cas, rendez-vous directement au **150**.

Quelqu'un vous tape sur l'épaule. Vous vous tournez et découvrez un homme mince portant des lunettes et vêtu comme un scribe. « Salutations. Intéressé pour parier sur le prochain combat ? » Si vous avez de l'or, vous pouvez placer une mise qu'il inscrit à la plume sur son récépissé.

Soudain, une corne sonne et toutes les têtes se tournent vers la fosse ovale. Un annonceur au centre émet des jacassements à peine audibles, puis les doubles portes s'ouvrent, libérant deux Bêtes des Fosses au corps osseux. Elles se lancent à la poursuite du préposé sur toute l'arène, déclenchant l'hilarité collective... jusqu'à ce qu'il se fasse attraper et dévorer vivant ! Ces prédateurs aux airs de dinosaures sont rapatriés dans leur enclos puis la trompe résonne à nouveau. Le Baron Sukumvit a pris place sur son trône et lorsqu'il abaisse un drapeau rouge, la foule rugit d'excitation en signe d'adhésion. La Fosse aux Combats est sur le point de s'embraser !

Que vous ayez décidé ou non de parier, lancez un dé et consultez la liste A. Le chiffre correspondant indique ce qui se présentera aux doubles portes de gauche. Si vous avez placé un pari, notez combien vous misez (de 1 à 6 Pièces d'Or) et notez si c'est *Pour* ou *Contre* ce concurrent. Lancez à nouveau le dé et consultez la liste B, dont

le combattant sortira des portes de droite pour affronter le premier. Jouez alors le combat jusqu'à la mort de l'un des adversaires. Si vous avez correctement deviné l'issue du combat, vous gagnez votre mise. Par exemple, si vous aviez parié 3 Pièces d'Or, vous récupérez vos 3 Pièces *plus* 3 autres Pièces. En revanche, si vous avez fait un mauvais pronostic, vous perdez tout l'or que vous aviez misé.

Liste A

- | | | |
|---|--|--------------------------------|
| 1 | AVENTURIERS menés par Candrid, une célébrité locale. Ensemble, ils infligent 3 points d'ENDURANCE. | HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 14 |
| 2 | DRAC, cousin ancestral du dragon, doté de six pattes et dépourvu d'ailes. | HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 9 |
| 3 | MEUTE DE LOUPS ENRAGÉS. Infligent 1D6 points d'ENDURANCE. | HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8 |
| 4 | CHARIOT DE LA MORT, conduit par trois Archers méridionaux. | HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 7 |

5 DÉMON BRUMEUX. Même s'il perd l'assaut, lancez un dé. Si le chiffre est impair, son adversaire frappe dans le brouillard et ne lui inflige aucun dommage.

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

6 ÉLÉPHANT BLINDÉ. Les dommages qu'il subit sont réduits à un seul point d'ENDURANCE.

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10



Liste B

1 DÉVOREUR

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 8

2 MILLE-PATTES GÉANT. Inflige 2 points d'ENDURANCE supplémentaires à cause de son poison.

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 7

3 GLADIATEURS menés par leur champion du nom de Ranrof.

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 11

4 CRIMINELS passibles de la peine de mort.

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 12

5 HARDE DE VAUTOURS GÉANTS. Infligent 3 points d'ENDURANCE.

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 12

6 BÊTE DES FOSSES

HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 10

Si vous souhaitez parier encore, lancez un dé et consultez cette-fois la liste B. Mettez sur la victoire ou la défaite de celui qui entre. Quand vous avez choisi, lancez le dé pour la liste A et résolvez le combat. Si vous tombez sur le participant du combat précédent, ajoutez-lui jusqu'à 4 points d'ENDURANCE s'il est vivant, ou relancez le dé s'il est mort.

Vous pouvez parier une troisième et dernière fois en suivant les mêmes instructions qu'au premier pari, mais n'oubliez pas de prendre en compte l'état des participants des combats précédents.

Si, à l'issue de vos paris, vous sortez plus riche que vous n'êtes entré, ajoutez-vous 1 point de CHANCE.

Après avoir assisté ou parié suffisamment, vous décidez de flâner dans l'enceinte avant que le prochain combat ne commence. Vous passez devant un gros individu répugnant, descendez une volée de marche et apercevez,

à quelques mètres sur votre droite, une porte non gardée. Si vous suivez cette direction, rendez-vous au **304**. Si vous souhaitez vous inscrire en tant que combattant de la Fosse, vous alpaguez le petit homme au parchemin, qui s'enchantre de votre participation (rendez-vous au **289**). Enfin, si vous en avez fini avec cet endroit, vous pouvez toujours partir au **318**.



181

Le curieux magasin dans lequel vous pénétrez croule sous les bibelots et objets étranges. Des jarres remplies de concoctions sont alignées le long du mur et des restes de créatures diverses traînent dans les moindres recoins. Derrière ce capharnaüm se trouve le comptoir, recouvert d'un bon nombre d'artefacts supposément magiques. Un panneau dressé au-delà affiche en lettres grasses les moult services et enchantements proposés par l'établissement.

La lumière diffuse des lieux révèle un jeune homme patientant derrière le comptoir. Plusieurs petits lézards se fauillent sous son veston et sortent parfois leur tête des nombreuses poches qu'il arbore. Vous l'interrogez

et il vous confirme qu'il est bien Malféus, à votre disposition pour faire affaire.

Vous lisez le panneau en détail et observez les marchandises. La plupart ne sont a priori d'aucune utilité ou alors beaucoup trop chères. Cependant, quelques objets pourraient s'avérer intéressants.

Analeptique de Malféus	6 Pièces d'Or
Baume de Santé	3 Pièces d'Or
Potion de Bonne Fortune	5 Pièces d'Or
Potion d'Invisibilité	7 Pièces d'Or
Potion d'Escalade	2 Pièces d'Or
Bouteille en Verre vide	1 Pièce d'Or
Pierre Runique	4 Pièces d'Or

L'Analeptique restaure jusqu'à 1 point d'HABILETÉ et 6 points d'ENDURANCE en l'espace d'une nuit si vous le buvez au coucher. Le Baume soigne les blessures à hauteur de 5 points d'ENDURANCE, non utilisable en combat. La Potion de Bonne Fortune redonne 1D6/2 points de CHANCE (arrondir à l'entier supérieur). La Potion d'Invisibilité ne fait effet que durant un temps limité, mais vous octroie 2 points de *Force d'Attaque* pendant les 4 premiers assauts si vous la buvez avant un combat. En dehors des combats, elle peut aussi vous permettre de vous éclipser face à vos ennemis, si le texte vous l'indique. La Potion d'Escalade, si vous la buvez avant de *Tester votre Habileté* pour grimper, vous donne un succès automatique. La Bouteille pourrait s'avérer nécessaire si vous devez transporter un liquide quelconque. Vous pointant du doigt des petites runes de

Mort, de Magie et de Terre, Malféus vous atteste que la Pierre Runique est enchantée, mais il n'a jamais pu en déterminer les propriétés exactes.

Pour 4 Pièces d'Or, Malféus peut lancer sur vous un sort de Restauration. Ses effets sont identiques à l'Ana-leptique mais uniquement pour la nuit qui vient.

Lorsque vous en aurez terminé, vous pouvez visiter le magasin de « Talson : Cartes & Voyages » (au **250**) ou parcourir les étals et voir ce qu'ils proposent (au **364**). Si vous avez assez flâné sur le Marché, vous pouvez le quitter (au **4**).

182

Vous avez à peine fait quelques pas que vous croisez, adossé à un mur, un homme vêtu d'une robe bariolée et assis en tailleur. Devant lui sont exposées plusieurs figurines sculptées et l'une d'entre elles attire particulièrement votre attention : une Statuette représentant une Panthère Noire.

– Tu sais reconnaître un article de choix quand tu en vois un, étranger, dit l'homme d'une voix caverneuse. Ce sont toutes mes créations, mais celle-ci est la plus précieuse. Paradoxe amusant, mon art est de leur donner vie et pourtant, elles ne me permettent pas de vivre décemment. Peut-être que la Panthère Noire te sera plus propice qu'à moi ?

Il en demande 9 Pièces d'Or et vous explique son fonctionnement. En prononçant d'étranges syllabes dont le sens vous échappe, vous invoquerez une redoutable Panthère Noire pour qu'elle combatte à votre place. Elle possède une HABILITÉ de 11 et une ENDURANCE de 9.

Comme toute votre énergie est utilisée pour contrôler la Panthère, vous ne pouvez combattre en même temps. Si la Panthère Noire est tuée, la statuette perd ses propriétés magiques et vous devez continuer le combat vous-même. Le sort d'invocation ne fonctionne qu'une fois car même si la Panthère gagne le combat, le pouvoir de la statuette aura disparu. Décidez si vous voulez l'acheter ou non et apportez les modifications et les notes nécessaires à votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous ensuite au **69**.



183

Vous approchez d'une bâtisse élancée et décorée de dizaines de bibelots et symboles. Vous cherchez à scruter l'intérieur mais les fenêtres sont toutes recouvertes d'affiches et de publicités de magiciens de toutes sortes. Un endroit intéressant, à n'en pas douter.

Vous n'avez besoin de frapper qu'une seule fois à la porte car elle s'ouvre toute seule. À l'intérieur, le sol est jonché de parchemins et de babioles diverses, vous obligeant à faire attention où vous mettez les pieds. Le couloir vous mène à une petite pièce dans un désordre du même acabit. Vous criez assez fort pour attirer l'attention mais il n'y a pas âme qui vive. Puis, vous remarquez, posée au centre d'une table ronde, une carte à jouer.

Allez-vous la retourner (rendez-vous au **16**) ou quitter cet endroit et chercher ailleurs (rendez-vous au **151**) ?

184

À mesure que vous le repoussez, Valgan perd de sa superbe et ses blessures s'accumulant, le désespoir l'envahit peu à peu. Vous appuyez vos coups avec férocité, conscient que la victoire est désormais vôtre mais quelque chose naît alors dans le regard du Grand-Prêtre. De la haine, bien sûr, mais aussi de la résignation.

– Vous croyez avoir gagné, crache-t-il, mais si je dois mourir, ce sera avec vous. Je détruirai vos proches et tous ceux qui se prétendent des Forces du Bien. Mieux encore, toute vie sur Titan disparaîtra avec moi ! Que ce soient mes alliés ou les vôtres, tous finiront dévorés par le Chaos !

Il se jette en arrière, tout entier dans le portail. L'énergie le consume en un instant mais les dégâts sont là : le rituel est accompli et l'Anarthex est ouvert ! Quelque chose s'approche depuis l'autre côté...

Rendez-vous au **234**.

185

Alors que vous vous jetez sur l'Elfe Obscur, il fait un geste rapide et le Guerrier Squelette qui l'attaquait se désintègre aussitôt en un nuage de fine poussière. Au même instant, votre arme s'écarte toute seule de votre ennemi. Sa magie doit le protéger.

Il se tourne face à vous. Son visage d'une cruelle beauté ne semble pas affecté par les années, mais son regard intense, profond, ancestral, contredit cette première impression.

– Curieux, dit-il en souriant. Seul quelqu'un qui recherche spécifiquement un Elfe Obscur pourrait

percer mes illusions. Voyons... (Alors que vous vous apprêtez à parler, il hausse soudain le ton). Oh, attendez ! Ne dites rien !

Puis, il prend le temps de vous observer avec un vif intérêt.

– Pourquoi seriez-vous à la recherche d'un Elfe Obscur, et à Zengis particulièrement ?... Ah ! Vous devez sûrement traquer ceux qui se sont infiltrés dans les territoires humains. Je subodore donc que, puisque vous les cherchez, vous ne connaissez rien de l'emplacement du rituel, ni même du plan tout entier. Il y a une infime possibilité que vous soyez informé de l'existence de l'artefact que chaque Lieutenant possède et du fait qu'ils permettent de localiser... l'endroit.

Il pouffe un rire glacial devant votre stupéfaction. Il semble que cet Elfe ne soit pas l'un des Lieutenants que vous traquez, mais sa présence à Zengis est plus qu'ambiguë. Aussi l'interrogez-vous sur ses intentions en ville.

– Je suppose en effet qu'il me faut satisfaire votre curiosité. Je recherche le surnommé « Sauveur de Zengis » et je vais vous expliquer pourquoi : à tout âge de l'Histoire naissent et meurent des champions de la Lumière et des Ténèbres, de l'Ordre et du Chaos. Ils sont les éléments essentiels du conflit entre ces entités antagonistes et portent en eux une grande énergie spirituelle. En outre, à mesure qu'ils grandissent, les actes d'un héros deviennent partie intégrante du tissu invisible dont les liens unissent toute une communauté. Et moi dans tout cela, hmm ?

Il lève l'index au ciel et le fait tourner avant de le pointer vers sa personne.

– *J’ai* l’intention de collecter l’essence de ces héros. Qu’ils soient du côté clair ou obscur, peu m’importe. Grâce à ma maîtrise des arcanes, puiser dans ce pouvoir me permettra de devenir la pièce maîtresse de l’échiquier qu’est ce vaste monde. Les Dieux eux-mêmes courberont l’échine devant ma totale domination.

Il ne conclut pas sa tirade d’un rire dément, comme vous l’auriez supposé, mais avec un sourire ténu.

– Et donc inutile de s’inquiéter, l’aventurier. Je ne suis pas intéressé par les combines pitoyables de mes congénères de rangs inférieurs. À vrai dire, je pourrais même vous apporter mon aide pour un montant... approprié. Je peux d’ores et déjà vous dire qu’aucun Lieutenant ne se trouve dans *cette* ville.

Il est disposé à répondre à une seule question en échange de l’un des artefacts suivants susceptibles de l’intéresser : le Heaume de Furie, la Baguette Spectrale, le Glaive de Tamahelos ou le Sceptre de Roc-Dragon.

Si vous possédez l’un de ces objets et acceptez de lui offrir, rayez-le de votre *Feuille d’Aventure* puis rendez-vous au **365**. S’il s’agit du Heaume de Furie et que vous en êtes *coiffé*, rendez-vous au **241**. Si vous refusez de négocier avec un être aussi malfaisant et décidez de l’attaquer, rendez-vous au **6**. Enfin, vous pouvez simplement l’ignorer et quitter la ville au **129**.

186

Votre corps tombe exactement sur le pieu qui s’enfonce de votre arrière-train jusqu’au thorax. Les heures vont s’écouler lentement avant que ce chasseur repasse et retire votre cadavre empalé, en comprenant peut-être

que son piège détestable aura scellé définitivement le sort d’Allansia.

187

Vous vous éloignez de l’entrée de caverne et utilisez les affleurements rocheux comme couverture pour vous glisser discrètement jusqu’au garde qui vous tourne le dos. Occupé à hurler constamment son fiel sur les ouvriers, il ne détecte pas votre présence et vous parvenez aisément à vous placer juste derrière lui. Vous saisissez votre chance et lui tranchez la gorge. Malheureusement, dans son spasme d’agonie, il heurte du pied quelques cailloux, les faisant rouler bruyamment jusqu’en bas. Toutes les paires d’yeux, ceux des ouvriers comme ceux des gardes, se tournent. Les Elfes Obscurs braquent aussitôt leurs arcs sur vous et avant que vous ne puissiez réagir, une grêle de flèches vous crible le corps. Votre aventure se termine ici.



188

Un peu plus loin, vous voyez une enseigne tordue indiquant l’entrée de la taverne du Dragon Noir. Vous y entrez, pour découvrir une pièce miteuse et faiblement éclairée. En effet, les fenêtres encrassées laissent entrer peu de lumière. La clientèle, abondante, n’est guère plus reluisante. Vous vous frayez un chemin jusqu’au comptoir, dépassant divers égorgeurs et vagabonds. Vous

vous penchez sur le bar pour attirer l'attention du barman, lorsque la porte de la taverne explose soudain. Un court silence s'installe alors que trois Guerriers Squelettes viennent d'apparaître dans l'embrasure, scrutant la pièce de leurs yeux renfoncés dans lesquels la lumière se meurt. Des cris d'effroi retentissent et le pandémonium se déchaîne ! Rendez-vous au **349**.



189

Vous devriez savoir qu'il ne faut pas faire confiance à un étranger qui vous sert un verre gratuit, d'autant plus si vous êtes seul. Lorsque vous l'avez, l'agaçant ricane ment de l'aubergiste vous alerte. Vous attrapez votre arme quand soudain, une vive douleur s'empare de votre estomac. L'aubergiste recule alors que vous projetez la table au loin et chancellez en agonisant. Il peut se permettre d'attendre même une heure, car la vôtre arrive bientôt à son terme.

Si vous transportez une Fiole d'Antitoxine dans votre sac, rendez-vous au **59**. Sinon, tout devient flou et vous vous effondrez au sol. L'aubergiste ramasse tous vos objets de valeur avant d'entamer sa transformation. Fort heureusement, vous êtes déjà mort lorsqu'il se repaît de votre chair. C'est de cette effroyable manière que s'achève votre aventure.

190

Vous nettoyez le sang sur votre arme et tandis que vous vous reposez de cet âpre combat, une sensation de chaleur naît sur l'un de vos doigts. Elle provient de l'anneau que Yaztromo vous a confié ; il vous contacte. Vous l'écoutez attentivement :

– Tu es allé bien trop à l'est ! Fais demi-tour et pars à l'ouest !

C'est tout ce qu'il vous dit avant que l'anneau ne rede vienne froid. Vous fouillez les haillons du Changeur de Forme mais ne découvrez rien qui vaille la peine d'être conservé. Aussi suivez-vous le conseil du vieux magicien et revenez sur vos pas jusqu'à la jonction. Vous pouvez maintenant partir au nord (au **179**) ou à l'ouest (au **330**).

191

Lorsque vous lui décrivez la dernière rune, Yaztromo vous communique le sortilège à prononcer pour déclencher l'ouverture de la porte magique. Vous le répéter à haute et intelligible voix et quand vous en avez terminé, une boule de feu géante surgit de la porte ! Impossible de l'éviter dans ce court laps de temps. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE en raison de la sévère brûlure que vous subissez. Si vous êtes encore vivant, Yaztromo vous demande de lui décrire à nouveau toutes les runes, afin de déterminer la cause du problème. Vous lui évoquez la rune floutée et le ton de sa voix change aussitôt.

– Inconscient ! peste-t-il. Il n'est plus l'heure de jouer avec le feu ! Enfin, si j'ose dire...

Vous étudiez la rune – cette fois avec plus de minutie – et la lui décrivez.

– Voilà, c'est en effet un peu plus logique ! conclut-il.

Vous récitez avec concentration le sortilège corrigé. Rendez-vous au **397**.



192

Votre arme file droit et sans détour, lui assénant le coup fatal. Delgar crache son sang, vous maudit dans son dernier souffle puis s'effondre inerte. Pendant un instant, vous croyez qu'un sort terrible va vous frapper, mais cette sensation disparaît au bout du compte. Les pouvoirs du Lieutenant n'étaient que ruse et perfidie, sans réelle magie.

Le Roi remercie Sir Rowan de l'avoir sauvé. Le chevalier s'incline humblement, puis vous rend votre arme en vous donnant une tape sur l'épaule.

– Vos prouesses et votre vaillance sont à la hauteur de celles des Chevaliers que nous sommes. J'espère que nous nous reverrons. (Il vous tend un objet récupéré sur le corps de Delgar.) Je crois que vous aurez besoin de cela, guerrier.

Il s'agit de l'une des dents que vous cherchiez ! Vous remarquez *trois* runes oblongues gravées dessus. Vous vous en emparez avec une immense satisfaction et lorsque vous vous apprêtez à remercier le chevalier, vous constatez qu'il s'est déjà éloigné. Votre prestation

admirable a subjugué la Cour et vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au **235**.

193

Vous poursuivez votre marche vers le nord. La végétation s'épaissit de plus en plus à chacun de vos pas, de nombreuses plantes envahissent désormais le chemin. Une nuée d'insectes bourdonne autour de vous et les chasser vous agace au plus haut point. En passant devant un arbre, vous remarquez une large ouverture dans son tronc. Allez-vous y glisser la main pour voir s'il y a quelque chose dedans (rendez-vous au **142**) ou l'ignorer et continuer (rendez-vous au **165**) ?

194

La tâche est rude et prend beaucoup de temps. De manière étonnante, le vieil homme, qui transpire à peine, s'avère bien plus apte à ce travail que vous ne l'imaginiez. Après ces heures éreintantes à déplacer des caisses et des tonneaux, vos membres émettent quelques tremblements incontrôlés. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE mais avez largement mérité votre repos. Rendez-vous au **126** en ignorant les instructions de paiement.

195

Votre périple en direction du nord est tout aussi morose qu'il le fut vers le sud et comme à l'aller, vous devez camper deux fois. Déduisez une portion de vos Provisions pour chaque nuit passée à la belle étoile.

Le troisième jour, vous atteignez l'entrée du Défilé de la Dent-du-Troll mais vous abstenez de le traverser à

nouveau. Au lieu de cela, vous poursuivez au nord durant toute la journée, dépassant la Forêt des Araignées et rejoignant l'extrémité sud des Collines de la Pierre de Lune.

Si vous souhaitez gagner le Port du Sable Noir, il est temps de changer de direction (rendez-vous au **130**).

Sinon, vous continuez encore vers le nord jusqu'à vous arrêter afin de monter votre bivouac pour la nuit. Déduisez à nouveau une de vos Provisions ou perdez 3 points d'ENDURANCE si vous n'avez plus rien à manger. Au matin, vous repartez vers le nord, gardant toujours un œil sur toute activité éventuelle d'hostiles habitants des collines. Rendez-vous au **237**.



196

Vous faites une prière silencieuse avant de sauter de la diligence en pleine course. Par chance, un mûrier épineux amortit votre chute et vous ne perdez qu'un seul point d'ENDURANCE. Vous rattrapez bientôt l'Elfe Obscur, qui émet un grognement agacé lorsqu'il vous aperçoit.

– Que la lame du suprême Targamis t'éventre tel un pourreau ! siffle-t-il avec perfidie.

Il n'y aura aucune échappatoire à ce combat, ni pour vous, ni pour lui.

TARGAMIS

ROVANE

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 12*

* Si vous avez combattu Targamis auparavant, il commence le combat avec le total d'ENDURANCE dont il disposait à l'issue de votre précédent affrontement. Si vous êtes vainqueur, il vous lance un dernier regard haineux avant d'expirer. Rendez-vous au **35**.

197

Vous vous enfoncez plus profondément dans la ville, à l'affût du moindre signe de Voleurs qui pourraient vous mener jusqu'au Nœud Coulant. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous apercevez un pickpocket en train d'exercer son « art » dans la foule. Vous le suivez discrètement et débouchez bientôt dans un quartier délabré. Vous ne devez plus être bien loin. Rendez-vous au **62**. Si vous êtes Malchanceux, vous marchez jusqu'à ce que le ciel s'obscurcisse et que la populace finisse par s'émietter. Rendez-vous au **380**.

198

Vous entrez dans la bijouterie où une jeune femme vêtue d'une robe multicolore – d'un coût certainement élevé – vous accueille avec une chaleureuse obligeance. – Bienvenue, voyageur. Je suis Aliana Clair-de-Lune. Cherchez-vous quelque chose de particulier ; peut-être à l'intention d'une personne spéciale ?

Vous lui expliquez que vous furetez sans idée précise et aimeriez savoir ce qu'elle propose d'intéressant.

– Vous m'avez l'air de quelqu'un qui se jette dans la bataille en un clin d'œil. Peut-être mes amulettes magiques satisferont votre curiosité.

Vous acquiescez prestement et elle sélectionne trois bijoux susceptibles de vous convenir :

Bracelet d'Agilité	8 Pièces d'Or
Amulette du Soleil	10 Pièces d'Or
Cristal de Givre	10 Pièces d'Or

En combat, le Bracelet d'Agilité vous permet de mieux esquiver et ajoute 1 point à votre *Force d'Attaque* tant que vous le portez. L'Amulette du Soleil peut aveugler votre ennemi en duel, vous faisant gagner automatiquement les deux prochains assauts (pendant lesquels vous pouvez toujours employer la CHANCE pour accroître les dommages), mais il ne fonctionne qu'une seule et unique fois. Enfin, le Cristal de Givre projette un éclair glacé qui fait perdre 6 points d'ENDURANCE instantanément à votre adversaire, mais là aussi, il ne s'utilise qu'une seule fois. Achetez ce que vous souhaitez si votre bourse vous le permet, puis continuez à suivre la Rue de l'Opale. Rendez-vous au **287**.

199

Bien que l'armée de Salamonis n'ait pas encore achevé sa mission, ils ont fait du Défilé de la Dent-du-Troll un lieu plus sûr, du moins pour le moment. Vous ne rencontrez aucune créature hostile durant le reste de



198 « Je suis Aliana Clair-de-Lune...
Peut-être mes amulettes magiques
satisferont votre curiosité. »

vosre traversée. Vers midi, vous atteignez les abords de la Plaine du Vent et bifurquez au sud. Une bise glacée souffle en permanence et si vous ne portez pas de cape pour vous en protéger, vous perdez un point d'ENDURANCE. Si cela ne met pas fin à vos jours, votre progression vers le sud s'avère payante. Alors que vous pensiez devoir établir un campement pour la nuit, vous apercevez soudain les murs d'enceinte de Salamonis. Vous décidez de presser le pas vers la cité. Rendez-vous au **248**.

200

Au milieu de la matinée, vous apercevez les chaumes d'un village à quelques lieux vers le nord. Vous décidez de pas gaspiller un temps précieux à le visiter et poursuivez donc votre périple vers Zengis. Sur votre carte, vous remarquez que la route passe très près de la Montagne de Feu, lieu réputé pour avoir été la résidence d'un sorcier maléfique dont le nom vous échappe. D'après les rumeurs parvenues à vos oreilles, des hordes d'Orcs et de Gobelins s'y cacheraient encore. Chemin faisant, votre regard reste constamment braqué sur la montagne, car vous êtes à l'affût du moindre signe de mouvement suspect qui pourrait en provenir. Toutefois et fort heureusement, vous ne détectez aucune présence hostile.

À la nuit tombante, vous établissez un campement à proximité d'un monticule rocheux et devez dînez. Hélas ! Les loups errant le long des flancs de la Montagne de Feu sont particulièrement agités cette nuit et vous ne trouvez jamais le sommeil en raison de

leurs hurlements incessants. Vous devez soustraire un point d'ENDURANCE pour ne pas avoir pu vous reposer convenablement. À l'aube, vous pressez le pas au **392**.

201

La porte s'ouvre sur la chambre de Lord Mordin, que vous apercevez blotti dans son lit à baldaquin en train de dormir à poings fermés. Sur son bureau se trouvent des lettres et quelques bibelots de valeur qui suscitent votre intérêt. Vous vous faufilez à pas de loup pour ne pas réveiller l'occupant mais un cliquetis se fait soudain entendre et vous vous figez aussitôt. L'un des tiroirs du bureau s'est ouvert tout seul et décoche un petit projectile en plein sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, le dard vous manque. Sinon, il se fiche douloureusement dans votre bras – retranchez 2 points d'ENDURANCE. Quoi qu'il en soit, Lord Mordin est désormais éveillé et hurle à l'aide. Il n'a pas le temps d'apercevoir votre visage tandis que vous vous ruez dehors et descendez les escaliers. Notez que dorénavant, *vous ne pourrez plus remonter à cet étage*, puis rendez-vous au **168**.

202

L'un des joueurs vous a observé avec suspicion durant la dernière partie et lorsque vous dévoilez votre dernier dé gagnant, il se lève d'un bond et repousse la table avec violence.

« Grugeur à la noix ! » hurle-t-il avant que son poing rencontre votre visage. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous atterrissez lourdement sur le plancher et

voyez les deux autres se lever pour vous flanquer une correction. Les clients de la taverne lancent des regards apeurés et décampent aussitôt, tandis que le tenancier s'enfuit dans la rue en appelant la garde.

Ne souhaitant pas que la situation s'envenime pour vous avec un homicide sur les bras, vous décidez de n'utiliser que vos poings pour vous défendre et devez donc soustraire de 2 points votre *Force d'Attaque*, sauf si portez des Gants de Force. Vous les combattez tous les trois en même temps.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier JOUEUR	6	5
Deuxième JOUEUR	5	4
Troisième JOUEUR	5	4

Vous pouvez prendre la *Fuite* à tout instant. Si c'est le cas, rendez-vous au **398**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **76**.



203

Votre progression dans le cratère est certes lente mais contrôlée. Enfin, c'est ce que vous supposez. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous atteignez le fond du trou sans incident, rendez-vous au **57**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **240**.

204

Le ciel s'assombrit. Vous devez trouver la base au plus vite ou serez contraint de dormir au beau milieu de cette forêt infernale ! Et vous préférez ne pas imaginer les créatures nocturnes qui vous y attendraient tapies dans l'obscurité. Le sol continue de monter de manière régulière ; vous avez atteint le bas des tertres et collines que vous aviez aperçus plus tôt.

Soudain, l'anneau se met à chauffer. Yaztromo vous appelle de sa voix fantomatique :

– J'ai senti tes faits et gestes et tu te trouves maintenant très près du repaire des Elfes Obscurs. Continue en direction de la riviè... Attention !

L'anneau est redevenu froid. Perplexe, vous vous demandez quel était la raison de sa mise en garde. Vous levez les yeux et votre cœur se serre d'effroi. Deux reptiles ailés vous ont apparemment choisi comme prochain dîner. Alors qu'ils fondent sur vous, l'un d'eux crache un jet de flammes en plein dans votre direction ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous évitez de justesse le souffle brûlant. Si vous êtes Malchanceux, le feu roussit votre épiderme et vous occasionne une perte de 4 points d'ENDURANCE. La *Fuite* n'est pas une option possible car ce couple de

VOUIVRES vous rattraperait très facilement. Vous les combattez l'une après l'autre.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Première VOUIVRE	10	11
Deuxième VOUIVRE	10	9

Si vous survivez à cette embuscade reptilienne, rendez-vous au **326**. Bien que les Vouivres soient connues pour amasser des trésors au fond de leur nid, vous n'avez pas de temps à perdre pour vous lancer dans une telle expédition.

205

Les gardes s'appêtent à décocher des flèches à la pointe auréolée d'une inquiétante lumière bleue, ce qui stoppe les révoltés dans leur élan. Devant leur hésitation, vous devez prendre une décision. Ordonnez-vous aux Nains d'attaquer avec leurs pioches (rendez-vous au **99**) ou aux Humains d'avancer en se servant des corps des Elfes morts comme boucliers (rendez-vous au **65**) ?

206

Peu de temps après avoir laissé derrière vous les Collines de la Pierre de Lune, vous découvrez une source d'eau vive jaillissant du sol. Vous prenez une pause pour étancher votre soif (ajoutez 1 point d'ENDURANCE) puis suivez le cours en aval jusqu'à une bourgade appelée Karn. Arrivé juste avant le coucher du soleil, vous considérez avoir assez voyagé pour aujourd'hui. Une chambre et un repas chaud dans la

taverne locale vous coûtent 3 Pièces d'Or et vous gagnez alors 2 points d'ENDURANCE pour la nuit passée. Si vous préférez camper hors de Karn, n'oubliez pas que *vous devez dîner*.

Quel que soit le lieu où vous aurez passé la nuit, vous continuez vers le nord toute la matinée et atteignez un pont enjambant le Fleuve Kok, derrière lequel se trouve votre destination. Rendez-vous au **124**.

207

Quoi que vous ayez insinué, vous avez provoqué une véritable zizanie avec vos allégations sans fondement, voire vides de sens. La Cour est en plein tumulte et le roi vous coupe la parole pour éviter que d'autres embrouillaminis ne se répandent. Il n'est heureusement pas assez offusqué pour vous faire jeter dans ses geôles mais apparaît extrêmement contrarié. Il appelle ses gardes pour vous escorter hors du palais et vous faire expulser de la ville, ordre qu'ils exécutent avec diligence. Vous perdez 2 points de CHANCE. Rendez-vous au **232**.



208

Votre arme heurte bruyamment le mur, juste à côté de l'Elfe Obscur. Raté ! Delgar profite habilement de cette distraction pour rompre son combat avec le Chevalier. Les gardes du palais se rapprochent mais avec un

grognement de défi, l'Elfe tourne à nouveau sa bague et s'évapore instantanément.

Si vous possédez une Statuette de Panthère Noire et souhaitez l'activer, rendez-vous au **42**. Autrement, continuez la lecture.

Tout le palais est fouillé de fond en comble. Même chose pour la ville, mais en vain – le félon s'est enfui. Vous perdez 1 point de CHANCE. Néanmoins, avoir identifié le Lieutenant comme fauteur de troubles a empêché Salamonis et son peuple de sombrer dans une spirale néfaste. Vous pouvez largement vous en réjouir. Ramassez votre arme puis rendez-vous au **235**.

209

– Eh bien, deux valent toujours mieux qu'une, je suppose, déplore Yaztromo. Cela signifie donc que deux Lieutenants Elfes Obscurs sont toujours en activité. Mais ne nous préoccupons pas de cela, il y a des questions plus urgentes à régler. Parle-moi vite de ta découverte.

Vous lui décrivez la dent puis êtes contraint de patienter avec anxiété le temps que le magicien rende ses conclusions. Votre modeste accomplissement ternit profondément votre confiance en vous. Déduisez 1 point d'HABILETÉ et 3 points de CHANCE. Il vous faudra rassembler toute l'intelligence et tout le courage qu'il vous reste pour relever le défi final.

– Je l'ai ! entendez-vous soudain tandis que l'anneau reprend vit en grésillant.

– Vous avez localisé le Portail du Chaos ? lui demandez-vous avec excitation.

– Oui. Enfin... pas de façon précise. Plutôt une très vague indication. Nous avons cherché ces Lieutenants à travers tout Allansia en espérant que l'un d'eux nous conduise au quartier général des Elfes Obscurs quelque part dans l'une de ces grandes cités. D'une certaine manière, on nous a mené sur une fausse piste car le repère n'était pas du tout là-bas, mais ici-même, dans la Forêt des Ténèbres !

Vous soupirez avec désespoir. Vous savez maintenant que la Porte se trouve au plus profond de la Forêt des Ténèbres et bien entendu, il vous faudra des jours pour l'atteindre et des semaines pour la passer au peigne fin.

– Cesse de te morfondre, dit Yaztromo. Est-ce que j'ai dit que j'avais terminé ? La base est située sur le flanc ouest de la Forêt mais quelque chose ou quelqu'un bloque ma magie. Je n'arrive pas à déterminer la localisation exacte, donc j'ai bien peur qu'il te faille la découvrir par toi-même. Les morceaux de dent que tu possèdes proviennent du même endroit que l'Anarthex. Je peux ressentir leur pouvoir, certes faiblement, par l'intermédiaire de l'anneau de cuivre que tu portes. Mais il y en a trop peu pour les étudier et en exploiter la source. Tout ce que je peux faire, c'est te téléporter jusqu'à ma Tour et tu partiras de là pour explorer la Forêt. Tu es relativement loin, cela dit. Et tu portes bien trop de choses sur toi. Tu devrais t'alléger un peu, afin que mon sortilège fonctionne.

Vous ne pouvez conserver que 12 objets de votre équipement. Chaque ration de Provisions compte pour un objet, tout comme votre bourse de Pièces d'Or. Les

anneaux, les clefs et les morceaux de dent sont assez légers pour être considérés comme négligeables. Ne comptez pas non plus votre sac et vos vêtements. Pour tout le reste de votre équipement, chaque objet compte. Décidez de ce que vous emportez avec vous ou laissez sur place, puis modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Lorsque vous en avez fini, vous informez Yaztromo que vous êtes prêt à recevoir son sortilège. Rendez-vous au **389**.

210

Vous avez vécu des rêves intenses dans votre vie, mais jamais à un tel point – celui-là ne peut décemment être naturel. Vous êtes assez expérimenté pour mettre de côté l'hypothèse que vous seriez devenu paranoïaque. Alors quoi ? Cela pourrait-il être une sorte d'enchantement ? Quelqu'un manigancerait-il dehors contre vous ? Vous effectuez une fouille minutieuse de la chambre, inspectant chaque peinture, chaque tiroir. Rien... Et puis vous vous rappelez votre en-cas avant de vous coucher. Vous en êtes désormais persuadé et découvrez vite les traces d'une poudre que l'on a dissoute dans votre bouillon. Goûter un simple échantillon suffit à vous faire croire qu'on plante une dague dans votre cœur. Atroce ! Vous secouez la tête pour vous libérer de cette torpeur. Comme vous le soupçonniez, ce composé provoque de terribles hallucinations. Vous devez en savoir plus, mais à l'approche du crépuscule, le temps est compté pour effectuer une enquête exhaustive. D'autant plus que votre porte est verrouillée... Si vous possédez un Passe-Partout, vous

déverrouillez la porte et vous éclipsez. Rendez-vous au **168**. Sinon, l'unique moyen d'éviter le vacarme que provoquerait le fait de la forcer est de passer par la fenêtre. Aucune patrouille de ce côté du palais, mais les murs lisses sont un problème de taille. Vous pouvez atteindre une autre fenêtre et vous y glisser si vous réussissez un *Test d'Habilité* (deux fois si vous choisissez de grimper vers le haut). Chaque échec vous coûte 2 points d'ENDURANCE à cause des éraflures que vous subissez. Boire une Potion d'Escalade ou utiliser une corde avec son grappin vous mène automatiquement où vous le souhaitez. Si vous grimpez en haut, rendez-vous au **86**. Si vous allez vers le bas, rendez-vous au **329**.



211

Après avoir vaincu le plus fort de vos ennemis, vous faites volte-face vers l'autre, qui lâche son gourdin sur le champ et se rend ! Il implore votre grâce en retournant ses poches (vous récupérez 2 Pièces d'Or) puis vous offre ses services de guide n'importe où dans la ville. « Même le Nœud Coulant », déclare-t-il, du moment que lui épargnez sa vie.

Si vous acceptez qu'il vous conduise au Nœud Coulant, le centres d'opérations de la Guilde des Voleurs du Port du Sable Noir, rendez-vous au **362**. Si vous préférez l'achever tant qu'il est à votre merci, rendez-vous au **101**. Si vous le laissez partir et vous diriger vers le Pont-Qui-Chante chez Nicodème, rendez-vous au **350**.

212

Vous suivez l'étroit sentier terreux menant vers le nord, en permanence attentif aux dangers de la Forêt des Ténèbres, dont la cathédrale d'arbres gigantesques constitue un spectacle plus qu'angoissant. La Tour de Yaztromo est bientôt hors de vue et à présent, la végétation s'épaissit à mesure que vous vous enfoncez dans la forêt. Très peu de lumière traverse la canopée et vous entendez parfois le froissement d'un buisson causé par un animal effrayé. Vous atteignez enfin une jonction où le chemin se divise d'est en ouest. Vous souvenant de ce que vous a dit Yaztromo, vous empruntez ce sentier sinueux en direction de l'ouest. Peu de temps après, vous arrivez à un nouveau croisement. Vous pouvez vous diriger au nord (rendez-vous au **291**) ou continuer à l'ouest (rendez-vous au **312**).

213

Vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir survécu à cette situation chaotique. Quelques miraculés ont déjà commencé à fouiller les corps éparés, ce que vous faites également puis quittez rapidement les lieux avant que la garde n'arrive, ou pire, que d'autres de ces créatures de l'enfer ne surgissent. Lancez un dé et consultez la table ci-dessous pour savoir ce que vous récupérez :

- | | |
|---|--|
| 1 | Rien, hormis quelques restes macabres. |
| 2 | 3 Pièces d'Or éparpillées sur le plancher. |
| 3 | Une bourse avec 1D6+1 Pièces d'Or. |
| 4 | Un Porte Bonheur qui, espérez-vous, sera plus efficace sur vous que sur son ancien |

propriétaire. À chaque fois que vous *Tentez votre Chance*, déduisez un point à votre lancer de dé.

- | | |
|---|--|
| 5 | Vous dénicher le crâne de l'un des Guerriers Squelettes. Dans ses orbites sont logées deux Perles Noires que vous pouvez emporter avec vous, chacune valant 3 Pièces d'Or si vous décidez de les revendre. |
| 6 | Vous ramassez l'arme de l'un des Guerriers Squelettes. Le tranchant de cette Claymore Antique est très fin et ajoute 1 point à votre <i>Force d'Attaque</i> si vous choisissez de l'utiliser. Cependant, sa lame s'est fragilisée avec les années : si vous faites un double 1 lorsque vous calculez votre <i>Force d'Attaque</i> , elle se brisera et vous devrez terminer le combat sans arme, avec une pénalité de 2 points de <i>Force d'Attaque</i> . |

De retour dans la rue, vous concluez qu'il est préférable d'aller inspecter le quartier dévasté, puisque les ennuis semblent vous suivre et que vous n'avez, de tout manière, pas de meilleure idée. Cette catastrophe pourrait-elle avoir été causée par l'un des Lieutenants Elfes Obscurs ? Vous vous promettez de garder les yeux bien ouverts, à l'affût du moindre signe.

Alors que vous gambergez encore sur tout cela, un bruit d'épées qui s'entrechoquent parvient à vos oreilles. Au bout de la rue, un Guerrier Squelette est en train de combattre... un Elfe Obscur ! Vous frottez vos yeux pour vous assurer qu'il s'agit bel et bien d'un Elfe

Obscur. Il vous tourne le dos car toute son attention est accaparée par le Squelette – c'est le moment. Précipitez-vous à l'attaque au **185**.

214

Vous franchissez l'accotement pour pénétrer dans une clairière boisée. Là gît un cadavre en état de décomposition avancée et dont les membres sont attachés à des piquets plantés dans le sol. Son crâne est étrangement lisse car plus un seul morceau de chair ne subsiste. Comment la détérioration peut-elle y avoir été plus rapide que sur le reste du corps ? Intrigué, vous vous penchez... un peu trop près ! Les mâchoires béantes du crâne se sont refermées en tentant de vous arracher le nez ! Sous l'effet de la surprise, vous trébuchez et tombez à la renverse. L'impact de votre fessier sur le sol fait osciller le crâne, qui se détache de son axe et vous saute au visage ! Vous cherchez après votre épée pour le repousser. Déduisez 2 points de votre *Force d'Attaque* en raison de votre position inconfortable.

CRÂNE VOLANT HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 4

Si vous le fracassez en morceaux, vous vous pressez de regagner la route et de continuer vers le sud, au **19**.

215

Vous placez sur votre tête le curieux casque translucide. Un brouillard écarlate s'abat sur vos sens et des vagues de furie traversent tout votre corps. Après quelques secondes, ces sensations s'évaporent ; elles sont encore

présentes mais à peine perceptibles. Le Heaume de Furie est certes puissamment enchanté, mais présente quelques désagréments.

Si vous êtes blessé en combat par un adversaire disposant d'une HABILITÉ supérieure à la vôtre, ajoutez 1 à votre HABILITÉ pour le reste du combat. Ce bonus va se cumuler tant que ces deux conditions – être blessé au cours d'un assaut et avoir une HABILITÉ inférieure à votre adversaire – sont réunies . Exceptionnellement, votre HABILITÉ ainsi débridée peut même dépasser son total *de départ*. À la fin du combat, ce bonus en HABILITÉ disparaît.

Toutefois, dès que vous gagnez de l'HABILITÉ grâce au pouvoir du Heaume, vous ne pouvez plus prendre la *Fuite* ; la rage vous a en effet complètement envahi et vous refusez de céder à la poltronnerie. Enfin, sachez que le Heaume reste vissé sur votre tête *à vie*. À présent, retournez au paragraphe d'où vous venez.

216

La partie arachnéenne de la créature (Comment la nommer d'ailleurs ? Une Serpaignée ?) vous menace de ses crocs venimeux mais est incapable de vous empêcher de planter profondément votre lame dans son thorax. Elle convulse puis ses membres se relâchent d'un coup. Vous trébuchez en reculant et vous étalez piteusement au milieu des cadavres enveloppés de soie.

Une voix provenant d'en haut vous demande si tout va bien, mais vous n'êtes pas encore capable de lui répondre de manière intelligible. Le temps de retrouver votre sang-froid, le maître d'équipage de l'*Hippocampe*

descend dans la cale pour comprendre ce qu'il se passe. Lorsqu'il aperçoit les corps, il appelle ses compagnons pour qu'ils extraient les morts et qu'on leur accorde un enterrement décent. Cela consiste finalement en une courte prière à Hydana, puis à déposer les corps dans le fleuve qui se chargera de les faire dériver en aval.

Les marins et vous-même fouillez la cale au cas où d'autres corps s'y trouveraient. Vous ne découvrez qu'une grande cage dont plusieurs barreaux ont été défoncés depuis l'intérieur. Vous en déduisez aisément que les occupants de la barge transportaient la créature par voie fluviale pour une raison quelconque, que la chose est parvenue à s'échapper et les a tous massacrés.

Le dernier corps remonté pèse bien plus lourd que les autres. Le maître d'équipage découpe alors le cocon de soie et en comprend la raison : une bourse bien remplie qu'il décroche de la ceinture du mort avant de s'en écarter avec une grimace superstitieuse.

Vous la prenez comme récompense de l'épreuve que vous avez endurée : 19 Pièces d'Or et un laissez-passer pour la Fosse aux Combats de Fang. Ajoutez-vous 1 point de CHANCE pour avoir survécu à cette dangereuse rencontre et rendez-vous au **80**.

217

Vous montez sur vos échasses et après quelques brimblements et faux-pas, avancez concentré en direction des murs. La hauteur des remparts de la Cité des Voleurs varie parfois du simple au double, mais vous êtes heureusement dans l'une des sections les plus basses. Les échasses vous mènent plus haut que la partie

enduite du mur, là où la maçonnerie n'est pas terminée, et les prises d'escalade abondent.

Vous attendez brièvement que les gardes soient hors de vue puis vous agrippez sur les pierres grossières avant de vous débarrasser de vos échasses d'un coup de pied. Vous grimpez la distance restante jusqu'au sommet mais une fois en haut, vous n'avez que quelques instants pour décider de la suite avant d'être repéré par la garde qui accourt. Si vous possédez une Potion d'Escalade ou une corde avec son grappin (que vous récupérerez ensuite), c'est le moment de l'utiliser pour redescendre rapidement le long du mur extérieur. Sinon, vous n'avez pas d'autre choix que de varapper le plus bas possible en vous servant des aspérités puis de vous laisser choir. L'impact de votre chute devrait être atténué par les broussailles pullulant en contrebas, mais la distance et la dangerosité de l'opération restent tout de même élevées. Jetez un dé et retranchez 1 au score. C'est le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez à cause de la chute. Si vous êtes assez poissard pour perdre 5 points d'ENDURANCE, vous perdez également 1 point d'HABILETÉ car l'un des os de vos jambes émet un craquement désagréable à l'atterrissage. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au **263**.

218

À l'aide de la perche, vous dirigez le radeau du mieux que vous le pouvez, visant l'étroit couloir formé entre la coque de la péniche et la rive du fleuve. Vous êtes tellement concentré sur la manœuvre que vous ne faites pas attention aux bruits sur le pont de l'énorme

embarcation. Il est bien trop tard lorsque sans prévenir, quelque chose de très lourd et large vous tombe dessus et vous assomme presque. Alors que vous luttez avec peine pour vous relever, vous constatez que vous avez été pris dans un filet lesté et avant que vous n'ayez eu le temps de vous en libérer, un grand malandrin a rejoint votre radeau en se faisant glisser sur une corde. Un violent coup à l'arrière de la tête vous fait ensuite perdre conscience.

Vous vous réveillez dans une cale sombre, bondée, étouffante et puante, cerné, écrasé par une foule gémissante de prisonniers, les poignets et les chevilles menottés et tout votre équipement volé. Même si vous survivez jusqu'à ce que l'on vous sorte de là, il est presque certain que vous serez vendu comme esclave par la suite. Tout espoir de terminer votre quête avant que le portail chaotique ne s'ouvre est donc vain. La mort et la destruction se déchaîneront bientôt sur Allansia.

219

Vous vagabondez pendant deux jours à travers les Plaines Païennes, ne rencontrant que très peu de signes de vie. Lancez un dé pour chaque nuit passée lors de ce voyage bien solitaire. Si vous faites 4 ou plus, vous découvrez une petite chaumière perdue au milieu de nulle part. Ses habitants vous proposent de passer la nuit chez eux contre une petite somme d'argent : soustrayez 3 du score que vous avez obtenu et payez-leur autant de Pièces d'Or afin de rester jusqu'à l'aube. Si vous avez fait 3 ou moins, ou que vous ne pouvez ou ne souhaitez pas payer la somme demandée, vous devez

dormir à la belle étoile et déduire un repas de vos Provisions par nuit.

Le troisième jour s'avère tout aussi morne, jusqu'à ce que vous atteigniez la berge de la Rivière Rouge en début de soirée. Vous poursuivez à l'ouest pendant une heure environ, jetant un oeil régulier afin de repérer un passage où vous pourriez franchir le cours d'eau, mais sans succès. Vous êtes sur le point d'abandonner jusqu'au matin et d'installer votre bivouac à côté d'un grand buisson bloquant votre route, lorsque vous entendez des voix étouffées discuter de l'autre côté. Ces étrangers pourraient s'avérer hostiles : la prudence vous incite à vous accroupir et à démêler ce qu'ils se racontent. – T'es sûr que c'est l'bon endroit ? dit l'un d'une voix éraillée.

– Sûr de sûr ! répond un second d'un ton abrupt. Je r'connais ce gros rocher tout plat, là. Maint'nant, aide-moi avec le filet, tu veux ?

– J'aime pas la tronche de c'nuage, marmonne un troisième. Pas envie de m'retrouver gaugé.

– Bin, si tu veux t'barrer, on t'retient pas, hein ! renâcle le second. Gare ! Comme on va s'renter au Bourbier avec l'barque, tu risques de t'retrouver un tantinet mouillé comme... comme une poule mouillée, quoi !

Lui et le premier se mettent à caqueter en chœur à l'intention du troisième, qui rouspète avec rancœur. Vous n'avez que faire de la suite de la discussion car vous en avez assez entendu. Le Bourbier est un autre village nain, dont les habitants sont d'amers ennemis de Pont-de-Pierre. Vous laissez donc ces trois-là à leurs affaires et vous préoccupez plutôt du bateau qu'ils ont mentionné.

Toujours accroupi, vous jetez un œil discret vers la rive et localisez l'embarcation placée sous le grand buisson, à l'endroit exact où il surplombe la rivière. Le bruit produit par les Nains occupés à lutter leur filet les empêche de vous entendre monter dans leur barque et défaire la corde d'amarrage. Et bientôt, vous pagayez sur la rivière. Gagnez 1 point de CHANCE pour cet heureux concours de circonstances.

Lorsque vous atteignez l'autre rive, il fait trop sombre pour aller plus loin, aussi vous installez-vous pour la nuit. *Vous devez dîner.* Au matin, vous poursuivez au sud-ouest vers votre destination. Rendez-vous au **373**.

220

Vous avez terrassé l'Élémentaire mais le Grand-Prêtre n'est pas resté inactif. Pendant que le combat faisait rage, il a invoqué un obscur sortilège sur sa dague. Alors que vous engagez le combat, il s'incise le bras et laisse du sang s'écouler tout du long avant de la lancer sur vous.

Vous devez *Tester votre Habileté*. Si vous réussissez, vous évitez sa dague et continuez à le charger (rendez-vous au **259**). Si vous échouez, la lame vous entaille et libère dans votre corps une magie qui arrête immédiatement et définitivement les battements de votre cœur. Vous titubez sur quelques pas avant de vous effondrer au sol, mort, étendu de tout votre long.

221

Vous marchez sous les frondaisons pendant quelque temps avant d'entrer dans une idyllique petite clairière. Une silhouette en robe vert foncé se dresse au centre et

vous fait face, le visage dissimulé sous une capuche. Inclinant légèrement la tête, l'individu s'adresse à vous d'une voix suave et enrouée.

– Salutations, jeune héros. Mon nom est Vitriana de Yore et je connais le but de ta quête. Je suis venue te guider, car les sentiers tortueux de ma forêt sèment parfois le trouble dans l'esprit de ses visiteurs.

Une main fine et ridée sort des replis de sa cape avec entre les doigts une petite miche de pain.

– Il a été pétri et cuit avec des herbes médicinales, afin de te fortifier pour les épreuves qui t'attendent.

Vous ne ressentez aucune fourberie chez cette vieille femme et vous avancez donc pour récupérer le pain. Il compte comme une portion de vos Provisions mais vous soignera de 2 points d'ENDURANCE supplémentaires quand vous le consommerez, même si le texte indique que vous ne gagnez pas d'ENDURANCE pour le repas. Si vous souffrez d'une grosse cloque à la main, rendez-vous au **114**. Sinon, rendez-vous au **137**.

222

Épuisé par le combat, vous êtes contraint de vous reposer un moment conséquent, tout en songeant à regret que le simple souhait de ce Barbare était d'avoir un peu de tranquillité. Sa bourse, tombée au sol lorsqu'il vous a chargé, contient 5 Pièces d'Or. Vous ramassez également deux tranches de viande séchée comptant pour une ration de Provisions.

Une fois vos forces retrouvées, vous poursuivez au nord durant le reste de la journée, ne croisant rien d'autre que des insectes. À la tombée du jour, vous entendez

s'écouler au loin le fleuve Kok. Au-delà se trouve Fang, mais traverser le courant en pleine nuit serait trop imprudent ; aussi décidez-vous de bivouaquer sur place. Après ces efforts physiques, *vous devez dîner* : déduisez une ration de vos Provisions. Au matin, vous couvrez en peu de temps la distance restante pour gagner la berge du fleuve. Le bac pour le traverser vous coûte 2 Pièces d'Or et quelques minutes plus tard, vous avez atteint les portes de la ville. Rendez-vous au **131**.

223

Après la mésaventure qui vient de vous arriver, vous sautez par petits bonds pour vous cacher dans l'ombre du pont, pensant y trouver un abri. Malheureusement, au même instant, une bande de jeunes Gobelins sondant les berges du fleuve à la recherche de tout ce que les bateaux peuvent laisser traîner, mais aussi de petits en-cas tels que vous, repèrent votre présence. Certes, vos tentatives de fuite les contraignent à faire un peu de sport mais vous vous retrouvez bientôt en train de rôtir à la broche. Un repas décent pour un petit Gobelin des rues affamé. Votre aventure se termine ici.

224

Vous vous faufilez le plus doucement possible vers la source de cette agitation. Abrisé derrière les buissons, vous levez lentement la tête et découvrez les auteurs de la dispute et ce qui l'a provoquée. Trois ORCS cernent en effet un grand corbeau dont les ailes sont attachées à l'aide d'une ficelle grossière. Ils se querellent pour savoir comment cuisiner l'animal ; l'un veut le faire bouillir,

l'autre le faire rôtir et le dernier veut le dévorer cru. Malheureusement, celui-là vous faisait face lorsque vous avez sorti la tête du buisson. Il alerte ses comparses en vous pointant du doigt et tous trois se précipitent sur vous, enthousiastes à l'idée qu'un plat de choix vienne compléter leur repas.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier ORC	7	6
Deuxième ORC	6	6
Troisième ORC	6	7

Combattez-les en même temps. Il vous est possible de prendre la *Fuite* en vous rendant au **167**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **262**.



225

Derrière la cascade, la caverne n'est profonde que de cinq mètres environ. Un bref instant, vous paniquez en imaginant avoir fait tout ce périple pour déboucher sur un cul-de-sac ! Mais un examen détaillé de la paroi du fond vous révèle une suite de runes, confirmant vos soupçons qu'elle dissimule bien une entrée. Vous tentez de décrypter ces symboles et de comprendre leur

signification, en vain. Vous décidez alors de recontacter Yaztromo.

– Tu l’as trouvée ? s’enquiert-il.

– J’ai découvert un passage, répondez-vous, mais il est verrouillé par un mécanisme magique. Le sens des runes qui y sont inscrites m’échappe complètement.

– Décris-les-moi, une par une, et je vais voir ce que je peux faire.

Avec les deux premières, Yaztromo vous confirme déjà que la porte est bloquée par une magie de type elfique. Ensuite, pour ouvrir le mécanisme, vous devez réciter parfaitement le sort inscrit sur la porte, sinon le verrou magique risque de déclencher un piège. Vous décrivez donc les dernières runes à Yaztromo, qui se charge de vous déchiffrer leur prononciation correcte.

L’une d’elles est légèrement brouillée du fait de son usure et vous avez beaucoup de mal à correctement la décrire. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **397**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **191**.

226

Vous ne perdez pas votre temps à fouiller les cadavres, mais vous pouvez récupérer un Cimeterre enduit de poison. Il inflige les mêmes dommages que la Dague mais sans pénalité de *Force d’Attaque*. Il est temps pour vous d’accéder au sommet de la paroi rocheuse, mais les cordes magiques que les Elfes Obscurs ont utilisées pour en descendre refusent de s’animer pour vous.

Si vous possédez une Potion d’Escalade et souhaitez la boire, ou si vous possédez votre propre corde avec son

grappin, vous atteignez le sommet sans difficulté (rendez-vous au **356**). Sinon, vous devez grimper à mains nues, rendez-vous au **247**.

227

Votre carte en main, vous débutez votre exploration du réseau minier. La zone entourée est, à n’en pas douter, celle où l’exploitation a court ces temps-ci et vous vous dirigez logiquement par là. Les nombreux virages et détours vous contraignent à rester concentré, l’index collé sur la carte. Fort heureusement, celle-ci est très bien conçue et chaque tunnel, chaque boyau est correctement répertorié et facile à suivre.

Considérant la taille gigantesque de ce complexe labyrinthique, vous vous demandez combien de pépites d’or et de pierres précieuses ont pu être extraites ici. Vous avancez encore un peu et, afin d’atteindre un autre tunnel, devez tourner à droite d’après la carte. Au même instant, vous entendez l’écho d’un grognement provenant du couloir sur la gauche. Souhaitez-vous l’inspecter pour connaître la source de ce bruit (rendez-vous au **123**) ou allez vous tourner à droite comme vous l’indique la carte (rendez-vous au **314**) ?

228

Tandis que vous traversez la caverne, plusieurs Elfes Obscurs se détournent pour vous observer. L’un d’eux vous interpelle mais vous les ignorez ; tout dans votre posture, votre démarche assurée, à la fois rayonnante et méprisante, semble donner le change, car les Elfes retournent vite à leurs occupations et vous laissent le

champ libre. Vous faites en sorte de ne pas passer trop près d'eux, afin de ne pas risquer d'avoir à entamer une conversation dans une langue que vous ne maîtrisez pas. Si vous vous dirigez vers la porte non gardée dans le mur de droite, rendez-vous au **375**. Si vous optez pour le tunnel excavé dans la paroi de gauche, rendez-vous au **386**. Enfin, vous remarquez une petite porte, elle aussi sans surveillance, à l'extrémité de la caverne. Si vous marchez jusqu'à elle, rendez-vous au **394**.



229

Vous traversez l'arcade et entrez dans un sanctuaire dédié à Asrel, déesse de l'amour et de la beauté. Sa Grâce, magnifiquement sculptée dans un marbre blanc et lisse, se dresse au sommet d'un autel sur lequel reposent deux encensoirs. D'exquises tentures de soie suspendues au plafond reflètent la lumière vacillante des bougies qui entourent la statue. Contempler cette scène suffit à insuffler en vous un profond sentiment de paix et vous vous agenouillez pour prier. Si tel est votre souhait, vous pouvez faire une offrande ici. Jetez deux dés et ajoutez le nombre de Pièces d'Or que vous donnez (s'il y a lieu). Si vous obtenez de 2 à 9, vos prières ne sont pas entendues et vous retournez

dans le corridor au **168**. Si vous obtenez 10 ou plus, rendez-vous au **97**.

230

Dans l'après-midi, le fleuve bifurque vers le sud. Le Capitaine Tully indique qu'il vous a conduit au plus proche qu'il est possible de votre destination.

– Si l'on continuait, cela t'éloignerait d'où tu veux aller. Désolé, mais tu dois faire le reste à pied. Cela dit, on t'aura quand même fait gagner quelques jours de voyage !

Vous le remerciez et vous préparez à débarquer. Le Capitaine vous souhaite bonne chance dans votre quête tandis que vous rejoignez la rive à bord de l'un des canots de sauvetage du navire. Vous lui adressez un dernier signe d'adieu ainsi qu'à son équipage puis vous enfoncez dans les arbres. Rendez-vous au **221**.

231

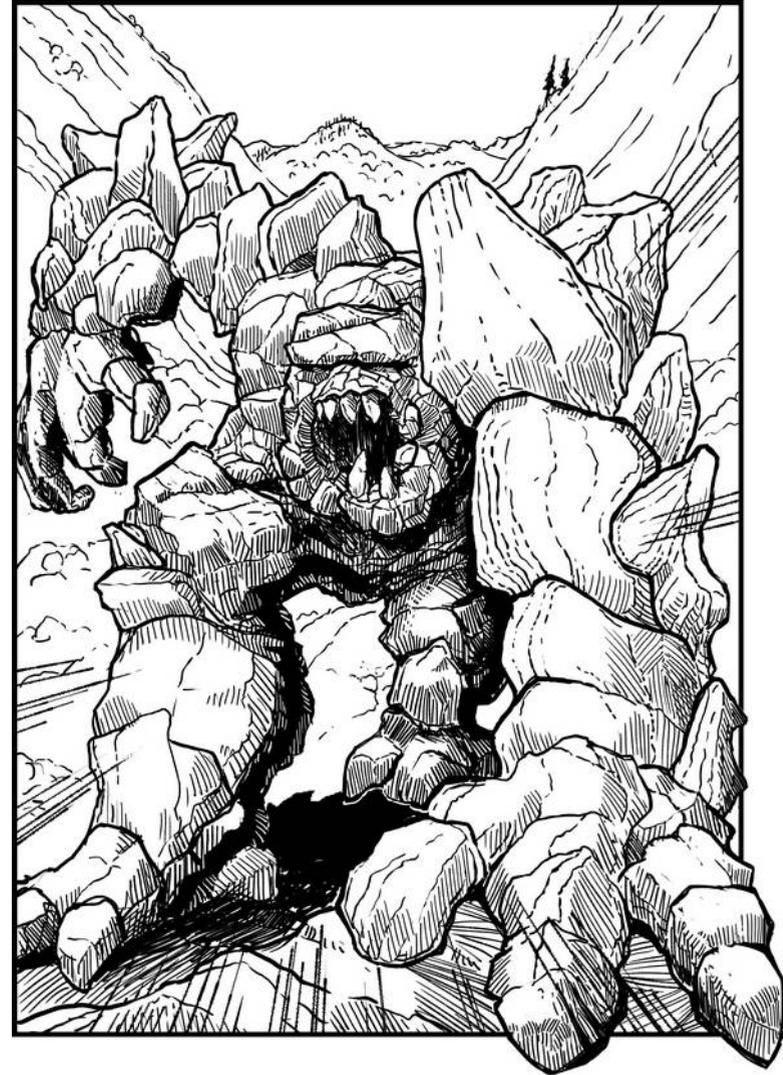
Votre adversaire n'est plus qu'un monticule caillouteux, mais ce n'est pas le moment de rêvasser, car d'autres rochers – et en nombre – se dressent sur les hauteurs des collines flanquant la vallée. N'importe lequel d'entre eux pourrait être vivant. Vous courez vers la sortie de la vallée, mais en ménageant votre allure. En effet, vous ne pouvez prendre le risque de trébucher et devez être capable de stopper votre course à temps si une autre Bête Rocheuse venait à débouler. Lancez un dé, divisez par le score par deux en arrondissant à l'entier supérieur, puis ajoutez 1. C'est le nombre de Bêtes Rocheuses que vous devrez affronter avant

d'être en sécurité. Pour chaque, *Testez votre Habileté* pour savoir si vous l'esquivez lorsqu'elle arrive en roulant sur vous. Si vous échouez, vous ne vous écarterez pas assez vite et périrez broyé sur l'instant. Si vous réussissez, vous évitez ce destin funeste et pouvez la combattre. Chaque Bête Rocheuse a une HABILITÉ de 8 et une ENDURANCE de 11, subit des dommages normaux pour une arme contondante et la moitié pour toute autre type d'arme. Elle est détruite instantanément si vous la frappez avec le Sceptre de Roc-Dragon.

Après avoir terrassé une seconde Bête Rocheuse, vous passez devant un gros monolithe auréolé d'un petit nuage de particules qui scintillent avec légèreté. L'idée qu'il puisse attirer à lui les Bêtes Rocheuses traverse alors votre esprit. Une telle concentration de ces monstres en un seul endroit vous semble en effet révélateur. Néanmoins, vous vous refusez d'interagir avec, car les Bêtes pourraient peut-être alors vous attaquer toutes à la fois. Quelques mètres plus loin gît un squelette humain broyé ainsi qu'une petite bourse en cuir posée au bout de son bras tendu. Vous la ramassez au passage.

Si vous survivez à la vallée, vous prenez un peu de repos pour faire le point sur la situation. La bourse que vous avez collectée contient 13 Pierres de Lune, que vous décidez de conserver, sait-on jamais. Notez la Bourse de Pierres de Lune sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous aviez été téléporté dans la vallée, rendez-vous au **140**. Sinon, vous poursuivez votre route, heureux de ne plus rien croiser jusqu'à la tombée de la nuit. Vous installez votre campement et devez manger un repas. La nuit se passe sans incident et au matin, vous continuez



231 Vous devez être capable de stopper votre course si une autre Bête Rocheuse venait à débouler...

vosre périple. Voyagez-vous vers le nord (au **382**) ou vers le sud (au **174**) ?

232

Vous avez échoué dans votre tentative de révéler l'identité du Lieutenant et il est donc libre de poursuivre ses sombres agissements. Il est en outre informé que vous essayez activement de contrecarrer les plans de ses acolytes, qu'il va pouvoir désormais contacter pour les prévenir de votre existence. Dans *tous* vos futurs duels contre des Elfes Obscurs, vous devrez ajouter 1 point à leurs scores d'HABILETÉ et d'ENDURANCE.

Si vous avez déjà rencontré les deux autres Lieutenants, contactez Yasztromo au **383**. Sinon, rendez-vous au **151**.

233

– Croyais-tu surprendre Targamis Rovane ? s'exclame le Lieutenant Elfe Obscur en dégainant ses lames. Il semble, en effet, bien loin d'être étonné qu'on lui tende une embuscade et vous réalisez rapidement que vous défiez là un vétéran de nombreuses batailles.

TARGAMIS

ROVANE HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 12

Votre adversaire se bat avec férocité, maniant de concert une longue épée et un poignard cranté avec une adresse remarquable. Si vous faites 10 ou plus avec les dés pour l'Elfe Obscur, il *gagne* l'assaut quelle que soit votre *Force d'Attaque*. Après 4 tours de combat, rendez-vous au **300**. Si vous parvenez à l'éliminer avant, il vous

lance un dernier regard rempli de haine avant d'expirer. Rendez-vous au **35**.

234

Si vous possédez ou avez à un moment été en possession du Glaive de Tamahelos, rendez-vous directement au **310**.

Sinon, le portail palpite et bourdonne avec une intensité redoublée, tandis qu'une nouvelle vague d'énergie, venue de l'inconnu, y pénètre. Lorsque vous ferez face à votre prochain adversaire, ajoutez 2 points à son HABILETÉ et à son ENDURANCE. Rendez-vous au **310**.

235

Le Roi Salamon remonte sur son trône.

– Brave guerrier, vous avez gagné la gratitude et l'estime de notre cité une fois de plus, dit-il. Maintenant que la félonie de Delgar a été révélée au grand jour, l'ordre de retrait va être envoyé à nos armées et je vais pouvoir vous apporter une aide supplémentaire dans votre quête.

Après délibération avec ses autres conseillers, le Roi convoque un groupe de chevaliers dans lequel il sélectionne les meilleurs de son arrière-garde – après tout, Salamon n'avait pas laissé sa ville totalement sans défense ! Il leur ordonne d'enquêter dans les lieux que vous lui désignez, ou des activités liées aux Elfes Obscurs pourraient se produire.

– Je sais ce que vous pensez, mais ne vous méprenez pas. Mes cavaliers n'entraveront pas votre progression et ne vous assisteront pas directement. Au contraire, toute

ma stratégie consiste à créer de la diversion. Nos actions contre eux se feront à la vue de tous, afin qu'ils soient plus enclins à affronter nos troupes plutôt que vous. Leur attention détournée, votre quête pourra ainsi se poursuivre à son degré plus confidentiel.

Dans vos futurs combats contre des Elfes Obscurs, vous pourrez réduire leur HABILITÉ de 1 point. Notez que vous bénéficiez de l'aide des Chevaliers de Salamonis en inscrivant le code *Chevaliers* sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous comptez vous rendre par la suite à Crocheroc, on vous confie un parchemin porteur du sceau royal, à destination des détachements de soldats de Salamonis que vous pourriez croiser en chemin, afin de leur communiquer l'ordre de revenir vers la cité. Enfin, en raison de l'héroïsme dont vous avez fait preuve, Salamon vous gratifie d'une autre récompense. Vous pouvez vous équiper de *l'un* de ces objets :

Gants de Force Bien qu'ils n'apportent aucun bonus à vos compétences, ils peuvent être utilisés comme arme contondante en combat. Tant que vous les portez, aucun ajustement ne sera à faire à votre HABILITÉ si vous vous retrouvez désarmé. Si le texte vous demande si vous êtes armé ou non, considérez que vous l'êtes. Une émeraude est incrustée dans le dos de chaque gant et l'ensemble vaut 6 Pièces d'Or, si toutefois vous comptez vendre la paire.

Lance de Grâce

Cette lance magique est habitée par un puissant enchantement. Au début d'un combat, vous avez un assaut supplémentaire contre le premier adversaire. Lancez les dés pour calculer les *Forces d'Attaques*. Si votre total est le plus élevé, vous blessez votre ennemi qui perd 2 points d'ENDURANCE. Sinon, il se sera contenté de parer votre attaque. Ensuite, le combat se déroule de manière habituelle.

Cœur du Héros

Ce pendentif magique, en forme de cœur d'or, possède deux charges. Dans toute situation où vous devez faire un *Test* de compétence, vous pouvez choisir le résultat favorable. Par exemple, si vous devez *Tenter votre Chance*, déduisez 1 point de CHANCE comme d'habitude mais considérez que vous avez été *Chanceux* sans lancer les dés. Ce succès automatique fonctionnera deux fois ; ensuite, le pendentif deviendra inopérant.

Vous faites votre sélection. Le Roi vous sourit puis vous souhaite bonne chance dans votre quête. Sa bénédiction vous insuffle une détermination renouvelée et vous pouvez rétablir la compétence de votre choix à son niveau *de départ*.

Si vous avez déjà rencontré les deux autres Lieutenants, contactez Yaztromo au **383**. Sinon, rendez-vous au **151**.

236

Votre aide tombe à point nommé pour les locaux, en très fâcheuse posture face à l'escouade bien mieux armée. Avec vous à leurs côtés, les ouvriers prennent aisément le dessus. Les gardes vaincus tournent les talons et s'enfuient sans demander leur reste, sous les ricanements et les railleries de vos nouveaux acolytes. D'autant plus que dans cette débandade, les gardes ont omis de protéger leur maîtresse. Vous la voyez se ruer à leur suite, trébuchant maladroitement sur sa robe. Lorsque les gardes finissent de désertir les lieux, vous remarquez qu'ils ont laissé par terre une bourse. Vous la ramassez et constatez qu'elle est remplie de Pièces d'Or. Le calme revenu, les locaux vous observent avec suspicion. Souhaitant apaiser la situation, vous remettez aussitôt la bourse à leur chef, qui s'en empare d'un air sévère, puis éclate soudain de rire et entraîne alors l'hilarité de ses compagnons.

– Ma foi, c'est bin aimable d'êt' venu, l'étranger ! s'es-claffe-t-il en vous tapant le dos. Ces ronflants réfléchiront à deux fois avant d'repasser. Et dire qu'on a mêm' fait du profit grâce à ta trogne ! Mais qu'ce soit clair, on n'est pas des p'tits voleurs à la semaine. Que non ! On voulait juste qu'ils dégagent d'not' territoire.

Vous l'interrogez sur les raisons de la dispute.

– Ils nous ont chassé des beaux quartiers y a longtemps, alors on les laisse p'us passer. C'est qu'justice, après tout. Ils s'amènent parfois, en pensant qu'avec leur

flouze, z'ont tous les droits ! Les camarades et moi, on bossait dans leurs mines, y a des années de cela, jusqu'à ce qu'ils commencent à nous arnaquer. Mais c'est du passé tout cela. Profitons de cet argent pour boire un bon coup. Vous en dites quoi, les gars ?

« Aye ! » résume la réponse du reste de la bande. Le chef leur distribue l'or et ils partent vers la taverne la plus proche.

– Le reste, l'est pour toi, l'étranger. Tu l'as bin mérité. Pourquoi pas t'joindre à nous pour un p'tit verre ?

Vous acceptez les 12 Pièces d'Or restantes mais déclinez poliment l'invitation en prétextant que vous avez à faire ailleurs. Néanmoins, avant de partir, vous vous dites que ça ne coûte rien de lui demander s'il a vu ou entendu quelque chose de bizarre récemment.

– Bizarre ? Alors, y a bien Skolar qui tient la Gemme Verte au bout d'la rue. Il chasse des bêtes et des monstres. Tu classes ça dans la catégorie bizarreries, non ? P'têt qu'il pourra t'en raconter un peu...

Vous le remerciez avant de continuer votre chemin. Rendez-vous au **354**.

237

Malgré la dangereuse réputation de cette région, vous ne rencontrez rien d'hostile jusqu'en fin de journée. Au coucher du soleil, vous établissez votre campement. S'il vous reste des Provisions, déduisez l'une d'elle sans gagner de point d'ENDURANCE. Dans le cas contraire, vous perdez 3 points d'ENDURANCE car vous êtes affamé. Que vous ayez soupé ou non, vous vous installez pour dormir. Rendez-vous au **163**.

238

Salamonis, de jour, apparaît encore plus flamboyante. Néanmoins, sa splendeur antique vous stupéfie moins que la quasi-absence évidente de ses citoyens. Pour un jour que vous considéreriez comme chargé, seuls quelques rares badauds peuplent les rues. L'air si calme rend d'autant plus tangible cette impression de malaise, comme si la majeure partie de la ville avait littéralement disparu.

Durant des heures, vous toquez aux portes, fouillez les avenues et le dédale de ruelles à la recherche d'indices... en vain. Outre le fait que la ville est bien plus étendue que ce que vous avez l'habitude de visiter, très peu d'habitants sont enclins à ouvrir leur porte à un parfait inconnu et encore moins à lui divulguer des informations, quelles qu'elles soient. Cette recherche aléatoire s'avère une totale perte de temps.

Souhaitez-vous faire quelques emplettes (rendez-vous au **159**) ou préférez-vous vous hasarder dans les débits de boissons (rendez-vous au **265**) ?

239

On vous indique, à l'est de Zengis, un pont enjambant le Kok. Vous prenez donc cette direction pour rejoindre le fleuve. Il se fait tard lorsque vous y arrivez et vous établissez votre bivouac quelque temps après avoir emprunté l'arche en bois. Avec la journée mouvementée que vous avez passée, vous avez grand faim et devez dîner.

Le jour d'après, vous voyagez vers le sud et rien de notable ne se passe, jusqu'en début de soirée où vous

dépassez un panneau indiquant un lieu nommé Karn sur votre itinéraire. Si vous souhaitez passer la nuit dans une auberge locale, vous pouvez souper et prendre une chambre pour 3 Pièces d'Or (ajoutez 2 points d'ENDURANCE pour un sommeil de qualité). Si vous ne pouvez vous le permettre ou souhaitez économiser votre or, vous devez à nouveau déduire une portion de vos Provisions.

Le matin suivant, vous reprenez la route, traversez une autre rivière et entrez dans les Collines de la Pierre de Lune. Votre itinéraire dans cette région dépend de la destination que vous avez choisie. Si vous vous dirigez vers Salamonis, rendez-vous au **29**. Si c'est Crocheroc que vous ciblez, rendez-vous au **396**.



240

Poursuivant votre descente, vous percevez des bruits de mouvement provenant du bas de la pente, mais l'atmosphère est tellement saturée de poussière que vous ne pouvez distinguer ce qui se rapproche... jusqu'à ce qu'il soit déjà sur vous. Un autre Guerrier Squelette se hisse vers la sortie sans être gêné par les éboulis, car son poids plus léger lui accorde une stabilité meilleure que la vôtre. Il s'approche, une antique dague dans chaque

main, en arborant un sourire édenté des plus malsains. Vous n'avez aucune échappatoire puisqu'il vous est impossible de courir dans cette configuration déséquilibrée. Combattez-le.

GUERRIER

SQUELETTE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous le frappez à l'aide d'une arme tranchante, elle n'occasionne qu'un point d'ENDURANCE de dommage (2 points si vous *Testez votre Chance* et êtes Chanceux, 0 si vous êtes Malchanceux). Une arme contondante comme un Marteau de Guerre lui inflige des dégâts normaux. En outre, à chaque assaut, vous devez *Tester votre Habileté* avant de calculer votre *Force d'Attaque*, du fait de votre position inconfortable. Si le test réussit, vous affrontez le Guerrier Squelette normalement pour cet assaut. Sinon, vous perdez pied... et l'assaut en conséquence.

Si vous gagnez ce combat, votre dernier coup expulse les restes du Guerrier Squelette vers le fond du cratère. Vous poursuivez la descente avec précaution. Rendez-vous au **57**.

241

Il claque des doigts en visant le casque. Rien ne se passe. Agacé, il fronce les sourcils puis effectue un geste étrange, certainement magique. Le casque s'extirpe soudain de votre tête, vous causant le contrecoup de la perte forcée de son pouvoir : vous êtes en effet momentanément sonné.

– Viens-là mon mignon, s'exclame l'Elfe Obscur en cajolant le Heaume de Furie. Alors, jeune héros, que souhaitez-vous savoir au juste ?

Où s'accomplit le rituel ? Rendez-vous au **134**

Dans quelles villes
agissent les Lieutenants ? Rendez-vous au **272**

Quelle est l'identité
de chaque Lieutenant
ainsi que ses pouvoirs ? Rendez-vous au **315**

242

Vous sautez au-dehors à travers une fenêtre et disparaissiez dans les ruelles, espérant qu'aucun soldat ne vous aura remarqué. Il est temps de choisir un nouveau plan d'action (rendez-vous au **261**). Hélas ! Avant de vous enfuir, vous n'avez pas récupéré vos gains et avez également perdu la Pièce d'Or que vous aviez mise à la dernière partie.

243

Vous plongez par la fenêtre et tombez non pas de deux, mais de plus de dix étages ! Vos hurlements de terreur sont noyés par un rire sardonique tandis que votre corps s'écrase en bouillie sur le sol en pierre. Rendez-vous au **48**.

244

Vous réalisez que cette apparition maléfique était un piège tendu à votre intention, mais vous ne pouvez désormais plus rien pour le magicien. Vous fouillez son

cadavre afin d'élucider les circonstances de sa mort. Tout ce que vous découvrez est une lettre scellée – adressée à vous !

« *Votre arrivée était anticipée, non seulement par moi, mais aussi par des forces obscures. Je ne peux vous prodiguer que quelques conseils, car je crains d'avoir déjà mis en péril ma propre sécurité. Cherchez les réponses au palais. Ne faites pas allégeance au courtois mais au sincère ; démasquez la corruption qui se dissimule derrière la bonté.* »

Intrigant. Si vous croyez en ce message, rendez-vous tout de suite au palais au **266**. Sinon, rendez-vous au **151**.



245

Lorsque vous ouvrez la bouche pour parler, son expression vire à l'orage.

– Vous avez besoin d'aide, n'est-ce pas ? Eh bien, je vais vous en donner de l'aide. Peut-être qu'un changement d'aspect vous apprendra les BONNES MANIÈRES !

Il vient de libérer sa magie sur vous. Vous sentez courir des picotements sur votre peau, votre vision devient floue et vous vous effondrez sur le sol, le cœur soulevé par une vague de nausées. Vous essayez de résister au sortilège. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **44**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **109**.

246

Vous bondissez pour éviter le maelstrom et la plupart des morceaux de roche qu'il projette. Vous perdez toutefois 4 points d'ENDURANCE pour ceux qui vous atteignent. Si vous possédez un casque ou un bouclier, vous pouvez réduire ces dommages de 2 points par protection utilisée (ce qui implique zéro dégât si vous portez les deux).

Malheureusement, vous avez accordé assez de temps à l'Elfe Obscur pour concentrer à nouveau ses énergies. D'un commandement occulte, il invoque une essence primordiale venant des ténèbres les plus sombres. Elle s'écoule sur sol et tente de vous engloutir de son corps mortellement glacial.

ÉLÉMENTAIRE

DE TÉNÈBRES

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous n'avez pas de lanterne, vous devez réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point pour toute la durée du combat. L'Élémentaire de Ténèbres est difficile à blesser avec une arme classique. À moins que vous n'utilisiez une arme magique ou en argent, vous ne lui occasionnez qu'un seul point d'ENDURANCE sur une frappe réussie (2 points si vous *Tentez votre Chance* avec succès et 0 en cas d'échec). Si vous remportez cet affrontement, rendez-vous au **220**.

247

Testez votre Habileté jusqu'à réussir deux fois d'affilée. À chaque échec, vous devez déduire 2 points

d'ENDURANCE en raison du choc et des éraflures que vous subissez en chutant. Vous pouvez éventuellement *Tenter votre Chance* pour en atténuer l'effet ou effectuer une action entre chaque tentative (boire une potion, par exemple). Si vous réussissez enfin, vous atteignez péniblement le niveau supérieur. Rendez-vous au **356**. Si vous n'y parvenez pas au bout de trois tentatives, des renforts en réponse à l'appel du Lieutenant arrivent et vous êtes bientôt submergé puis massacré en même temps que tous les collaborateurs de votre pitoyable rébellion.



248*

Après ce long périple, vous voici enfin à la cité de Salamonis. Le soleil s'est désormais couché et le silence s'est installé.

Vous suivez la route menant aux portes creusées au bas des hautes murailles de pierre qui ceignent la ville. Les vantaux sont fermés mais non verrouillés et surtout, aucun vigile n'est présent. Même les tourelles disposées le long des murs, où les gardes sont censés surveiller ceux qui entrent et sortent, semblent dépourvues de toute activité. Il est surprenant qu'une telle cité, visible depuis le dangereux Défilé de la Dent-du-Troll, laisse ainsi son entrée sans surveillance.

Devant vous, des rangées de candélabres éclairent des rues ténébreuses et d'antiques édifices. Quelques rares ombres courent ici ou là. Au loin, le palais royal de

Salamonis se découpe sur le ciel étoilé tel un monolithe géant. Voulez-vous avancer dans cette direction (rendez-vous au **328**) ou bien explorer les rues (rendez-vous au **112**) ?

249

Si l'artefact que vous utilisez est le Sceptre de Roc-
Dragon ou la Baguette Spectrale, rendez-vous au **367**.
Sinon, rendez-vous au **110**.

250

Vous entrez dans la boutique. Des cartes en recouvrent toutes les surfaces, y compris les murs, le comptoir et même le plafond, sur lequel est peinte une gigantesque – prétendue exacte et complète – représentation du monde connu. Appuyée sur le comptoir, une femme âgée sourit lorsqu'elle vous aperçoit et derrière elle se tient un jeune homme, avec un indiscutable air de famille, en train d'illustrer une future carte avec soin et minutie.

– Je vous en prie, entrez. Que puis-je pour vous ? interroge la vieille femme.

Vous lui demandez des cartes de la région. Elle intime à son fils – lien de parenté confirmé au fil de la conversation – de lui rapporter des exemplaires stockés dans la pièce du fond. Une carte magnifiquement détaillée de la région des Collines de la Pierre de Lune vous fait de l'œil. Le prix demandé de 5 Pièces d'Or vous rend livide un court instant.

– Elle est très précise, assure la commerçante. Mon mari Talson a parcouru chaque colline et a vu de ses propres

yeux toutes les caractéristiques qui sont indiquées. Il préfère tout cartographier par lui-même, notre fils illustre les détails et moi (elle sourit encore), je m'occupe de la vente. C'est un système qui fonctionne bien ! Mais j'aimerais que Talson soit à la maison plus souvent...

Lorsqu'elle soupire, son expression change du tout au tout. Elle semble en effet préoccupée par quelque chose ; aussi lui demandez-vous poliment ce qui la tracasse.

– Quand Talson a envoyé son dernier lot de cartes, il m'a écrit que des choses étranges se passaient dans les Mines de Crocheroc. Il pensait les visiter pour compléter son projet de cartographie, conclut-elle d'une voix amoindrie.

Si durant votre périple vous avez sauvé un cartographe, rendez-vous au **15**. Sinon, vous compatissez mais ne pouvez lui être d'aucune aide. Si vous souhaitez acheter la carte des Collines de la Pierre de Lune avant de partir, faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*.

Allez-vous maintenant visiter la boutique de « Malféus le Talentueux : Magie en toute occasion » (au **181**), parcourir les échoppes de la place pour voir ce qu'ils ont à vous offrir (au **364**), ou bien quitter le marché (au **4**) si vous avez terminé vos achats.

251

Vous laissez le Pont-Qui-Chante derrière vous dans l'espoir de localiser le Nœud Coulant. Vous abandonnez rapidement l'idée d'interroger l'un des gardes Trolls. Bien que leur allure paraisse moins crapuleuse

que vous ne l'imaginiez, la gestion stressante de la foule échaudée les accapare totalement, ce qui ne fait qu'alimenter leur colère déjà bien virulente au naturel : vous avez en effet eu le temps de les voir plusieurs fois porter un coup à un soulard ou le pousser brutalement pour le replacer dans le sens de circulation. Vous choisissez plutôt de cibler les locaux à l'air suspect, que vous pourrez suivre ou bien corrompre dans le but d'obtenir la direction d'un lieu digne d'intérêt. Le temps s'écoule sans résultat mais à la fin de l'après-midi, une aubaine inespérée s'offre enfin à vous.

Un jeune pickpocket plutôt astucieux est en train d'exercer son « art » parmi les badauds occupés par les festivités. Après avoir allégé un marchand d'une grosse bourse remplie de pièces, il rejoint un groupe de camarades et toute la bande se dirige vers une proche zone délabrée, jouxtant le fleuve du Poisson Chat et essentiellement composée de bâtiments mitoyens ou connectés par des passerelles. Se pourrait-ce être le Nœud Coulant ? Vous décidez d'investiguer au **62**.



252

Vous titubez contre le mur, exténué par l'intensité du combat. Qui aurait pu imaginer que le Commandant Loth soit l'un des Lieutenants ? Alertés par votre vacarme, des soldats surgissent, armes à la main. Vous leur expliquez brièvement la trahison du Commandant mais au premier abord, ils ne sont absolument pas

convaincus. Heureusement, la fouille du corps dévoile des preuves irréfutables : une marque du Chaos sur son poignet et un parchemin écrit de la main d'un Prêtre Elfe Obscur, ordonnant l'élimination de l'espion de Yaztromo. Vous le gardez comme preuve (notez le Parchemin de Commandement sur votre *Feuille d'Aventure*) car les soldats vous intimement de les suivre jusqu'à la Cour Royale.

Ils vous mènent de force jusqu'à la flamboyante salle du trône où sont assemblés les nobles, lords et ladies. En font notamment partie l'Archevêque Kalivan et les Chevaliers de renom Sir Drake et Sir Winfeld. À l'extrémité de la Cour se dressent trois sièges somptueux, le Roi Salamon occupant le trône du milieu alors que les adjacents, en théorie destinés au Prince et à la Princesse, sont vides. Même à cette distance, le Roi vous impressionne par sa prestance. Sont aussi présents le Grand Conseiller Helmund et Lord Mordin, qui se tiennent debout de chaque côté des trois trônes.

Vous vous avancez jusqu'à l'îlot central couvert de tapis luxueux et vous inclinez devant le Roi pendant que les soldats lui relatent l'incident. Vous livrez un compte-rendu détaillé depuis la tentative d'assassinat à votre rencontre jusqu'à votre récente altercation avec le Commandant. Le Roi vous a écouté avec attention et sa sagesse lui a permis de déceler la vérité dans vos paroles. Il ordonne aux soldats de relâcher leur surveillance. Il exprime ensuite sa reconnaissance pour le service que vous avez rendu à Salamonis en éliminant le traître et vous offre les objets suivants : une bourse contenant 15 Pièces d'Or et assez de Provisions pour 5 repas, ainsi

qu'une épée et une lanterne si vous en aviez été dépossédé. Vous vous levez et les acceptez avec respect.

Si vous estimez avoir une raison valable de demeurer à la Cour Royale quelque temps encore, rendez-vous au **368**. Dans le cas contraire, vous quittez la ville et vous rendez au **151**.

253

Alors que vous inspectez les différents étals, une soudaine agitation attire votre attention. Une bande locale est en train de harceler une femme noble à l'air hautain, vêtue de frusques colorées et accompagnée de sa garde personnelle en uniformes. Le gang semble bloquer leur passage de manière intentionnelle.

– Hors de notre chemin, marauds ! peste l'un des gardes. Votre présence est une insulte à notre dame.

– C'est not' terrain, l'bourge à culotte ! rétorque le leader des fauteurs de trouble. Z'êtes pas dans vot' coin tout prop'. J'vous conseille de r'culer sinon vos trognes crâneuses vont s'salir !

– Notre dame va où bon lui semble. Maintenant, écartez-vous !

– Très bien ! Sauf qu'la route passe en d'sous d'nos guibolles. J'espère qu'vous savez ramper !

Derrière lui, ses compagnons éclatent de rire. Outragé, le garde est sur le point de dégainer son épée, lorsque sa dame le stoppe dans son élan.

– Il est inutile de gâcher notre temps à converser avec cette gente grossière, Muirek. Donnez-leur chacun une Pièce d'Or et qu'ils partent vaquer à leurs occupations. Les roturiers ne s'en émeuvent pas, bien au contraire.

– Voyez, les gars. On a bossé dur aux mines pour eux et v’là l’respect qu’on a : un misérable picaillon ! ironise leur chef. Même pas assez pour nourrir un gosse de rue. La dispute s’éternise, aucun camp ne voulant céder le passage. Finalement, les gardes tentent de passer en force, mais les locaux restent fermes. Les bourrades se changent en heurts et inévitablement, une bagarre éclate.

Jusque-là, vous n’avez été que spectateur de cette empoignade, aussi pouvez-vous choisir de ne pas interférer dans ce conflit (rendez-vous au **354**). Sinon, assisterez-vous les gardes ou les locaux ? Prenez votre décision puis rendez-vous au **105**.



254

Vous courez dans les rues de Sable-Noir, tentant d’échapper à une bande de Voleurs assoiffés de sang. Vous devez atteindre la porte la plus proche avant de vous faire rattraper.

Lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous pour savoir ce qu’il advient de vous, puis suivez les instructions en italiques à la fin du tableau tant que le texte ne vous aura pas dit de vous rendre à un nouveau paragraphe.

1 Des Voleurs à gauche, des Rôdeurs à droite. Vous continuez à détalier au milieu d’eux et devez endurer les frappes qu’ils vous assènent jusqu’à parvenir à les semer. Lancez un dé. C’est le nombre de coups que vous recevez, retranchez 2 points d’ENDURANCE pour chaque.

2 Quelques citoyens « honorables » de Sable-Noir profitent de l’occasion pour vous faire trébucher. Vous vous affalez sur les pavés et perdez 1 point d’ENDURANCE. Ils s’élancent vers vous et tentent d’attraper votre bourse. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, ils manquent leur cible et rentrent les mains vides. Si vous êtes Malchanceux, vous perdez toutes vos Pièces d’Or.

3 Vous vous retrouvez coincé dans une impasse envahie de poubelles regorgeant d’immondices de toutes sortes. Vous devez vous battre contre le premier de vos poursuivants pour vous échapper.

VOLEUR HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous gagnez un répit suffisant pour grimper au-dessus des poubelles et vous mettre hors de portée dans la contre-allée située derrière le mur.

4 Un couteau surgit de la pénombre vous frappe de plein fouet. Vous perdez 2 points d’ENDURANCE.

- 5 Vous vous dissimulez dans l'ombre d'une maison. À l'abri quelques minutes, vous avez le temps de manger un petit en-cas avant de repartir si vous le souhaitez et le pouvez.
- 6 Courant le long des remparts de la ville, vous apercevez des baladins portant de grandes échasses devant un petit groupe de spectateurs. Elles semblent assez hautes pour atteindre la cime des murs. Si vous vous arrêtez et payez à l'un d'eux 3 Pièces d'Or pour sa paire d'échasses, rendez-vous au **217**. Sinon, suivez les instructions en fin de tableau.
- 7 Coup de chance ! Rendez-vous au **89**.
- 8 Vous avez temporairement devancé les Voleurs et atteint les portes de la ville, mais elles sont solidement gardées. Vous êtes contraint de soudoyer les gardes pour qu'ils vous laissent ressortir. Ils refuseront de vous laisser passer tant qu'ils n'auront pas reçu 6 Pièces d'Or ou tout objet d'une valeur équivalente. À défaut, ils accepteront quatre objets en votre possession. Si vous parvenez à convaincre les gardes, rendez-vous au **263**. Sinon, les Voleurs finissent par vous rattraper et vous abattre.
- 9+ Vous atteignez les portes de la ville, lourdement gardées. À quelques pas derrière vous, les Voleurs, prudents, ralentissent à mesure que vous vous approchez d'elles.

Les gardes vous aperçoivent d'abord, puis repèrent vos poursuivants. L'une des sentinelles s'écrie alors : « Hey, ça ne serait pas Mack le Couteau, là-bas ? Il a tué un garde le mois dernier et il s'en vante sans arrêt depuis ! Attrapons-le ! » Les sentinelles, dont un Troll colossal, se précipitent alors pour attaquer les Voleurs, qui se défendent avec toute la perfidie que vous leur connaissez. Profitant de l'occasion, vous traversez les portes de la cité, désormais sans surveillance. Rendez-vous au **263**.

À présent, lancez à nouveau le dé et ajouter 1 au score pour chaque fois où vous aviez lancé le dé précédemment. Par exemple, si vous aviez lancé deux fois le dé, ajouter 2 au score vous donnera donc un chiffre de 3 à 8. Rendez-vous dans le tableau à l'étape correspondant au total que vous obtenez.

255

Votre voyage vers le nord, en bordure du Plat-Pays, n'est pas plus mouvementé que le fut votre trajet d'origine pour atteindre Crocheroc. Comme à l'aller, deux jours sont requis pour couvrir cette étendue de terre isolée, au cours desquels vous devez donc consommer deux repas.

Au troisième matin, vous atteignez le Défilé de la Dent-du-Troll et vous y engagez plein ouest, gardant un œil vigilant sur les tours de guet en ruines qui pourraient abriter de potentiels agresseurs. En milieu d'après-midi, vous découvrez les vestiges d'une bataille, dont un

monticule d'Orcs morts, entassés à l'ombre d'un mur démoli, tout ce qu'il subsiste d'une tour de guet abandonnée. De l'autre côté du Défilé, vous apercevez trois tombes creusées récemment. De ce fait, vous redoublez d'attention et quand vient le soir, vous vous rendez compte qu'une troupe de taille importante se déplace devant vous.

Si vous êtes déjà passé par le Défilé, rendez-vous au **320**. Sinon, vous vous approchez en tirant parti de tout ce qui peut vous servir de couverture et êtes quelque peu soulagé de constater que l'armée en question n'est constituée que d'humains. Néanmoins, vous restez prudent jusqu'à apprendre, par des bribes de conversation captées çà et là, que ces hommes viennent de Salamonis et ont pour mission d'intercepter une armée de Chaotiques.

Vous sortez de votre cachette et leur annoncez votre présence, en conservant les mains levées afin de montrer que vous ne leur êtes pas hostile.

Vous demandez à rencontrer leur commandant et ils vous conduisent au Capitaine Ritter, un homme de haute stature, arborant une cape rouge carmin. Vous lui expliquez le but de votre quête et comprenez vite que la horde qu'il recherche n'est pas l'armée d'Elfes Obscurs que vous tentez de localiser. Néanmoins, le Capitaine vous encourage à joindre ses hommes jusqu'au lendemain. Vous bénéficieriez d'une protection supplémentaire contre les rôdeurs malveillants qui vivent dans le Défilé. Vous saluez la sagesse de sa décision et passez donc la nuit parmi les troupes. Vous devrez fournir votre propre nourriture, car l'armée

commence à manquer de provisions : déduisez une portion des vôtres. Vous êtes toutefois assuré qu'en leur compagnie, la nuit se déroule sans incident : ajoutez vous 2 points d'ENDURANCE pour ce repos bien mérité.

Le lendemain matin, avec amertume, vous faussez compagnie à la garnison et poursuivez votre voyage. Rendez-vous au **199**.

256

– Bien sûr, vous avez l'air épuisé, en effet. Une chambre coûte 3 Pièces d'Or, mais si vous êtes à court de monnaie, vous pouvez me donner un coup de main – j'ai quelques caisses assez lourdes à décharger – et votre chambre sera gratuite.

Allez-vous déboursier la somme souhaitée pour la chambre (rendez-vous au **126**) ou accepter d'effectuer cette tâche physiquement éprouvante (rendez-vous au **194**) ? Vous ne pouvez choisir cette dernière option que s'il vous reste au moins 4 points d'ENDURANCE. Si vous refusez, l'aubergiste furieux vous renvoie dans la rue. Vous perdez 1 point de CHANCE et partez alors la tenter vers le palais, au **328**.

257

À l'intérieur, vous découvrez une vaste salle baignant dans la pénombre. De suspicieux personnages de tout acabit occupent l'espace en silence, assis dans des chaises et des canapés en lambeaux, appuyés contre les murs ou à moitié dissimulés par la fumée qui s'échappe de la cheminée.

Les Voleurs vous examinent de haut en bas puis vous ouvrent le chemin jusqu'à leur chef. Lorsque vous vous tenez devant lui, il vous observe attentivement lui aussi. C'est un homme bien bâti et dans la force de l'âge. De curieuse manière, il vous inspire confiance malgré son statut de Maître Voleur. Derrière vous, ses acolytes ont resserré les rangs et vous êtes à présent totalement encerclé.

– Eh bien ! Qu'avons-nous là ? s'exclame-t-il. Qu'est-ce qu'un grand et valeureux aventurier comme toi peut bien vouloir à – comment dirais-je ? – aux ouailles peu recommandables que nous sommes ?

Des gloussements sombres se font entendre depuis l'assemblée qui s'est un peu plus rapprochée.

Vous lui expliquez le but et l'importance de votre quête puis demandez s'ils possèdent une information susceptible de vous aider.

– Il est possible que nous soyons informés, dit le Maître Voleur, mais il est surtout clair que je vais devoir...

La porte qui s'ouvre à la volée l'a interrompu et un jeune homme en haillons de mendiant jaillit.

– La cargaison... aux entrepôts ! hurle-t-il. Ils sont attaqués par des pirates !

– Tous avec moi ! rugit le Maître Voleur.

Les autres malandrins s'emparent aussitôt de leurs armes et le suivent au-dehors. Si vous souhaitez les accompagner, rendez-vous au **68**. Sinon, vous pouvez saisir cette opportunité pour vous échapper du Nœud Coulant en vous faufilant discrètement à l'extérieur mais de ce fait, vous perdez votre unique chance d'obtenir des informations à Sable-Noir. En outre, à cette

heure de la nuit, la ville peut s'avérer extrêmement dangereuse pour un étranger, même pour un aventurier tel que vous. Si vous fuyez discrètement, rendez-vous au **89**.

258

Vous déverrouillez aisément la porte et faites un pas à l'intérieur. Un homme vêtu d'une toge de Prêtre vous salue. De toute évidence, il attendait votre venue.

– Louons les dieux que mon associé ait pu vous aborder en premier. S'il vous plaît, prenez place. J'ai tant à vous dire.

Sa voix apaisée vous inspire confiance. Vous vous asseyez pour l'écouter.

– Je suis Kalivan, Archevêque de la Cour Royale, annonce-t-il avec un sourire bienveillant. Mon associé, Gregor, est un contact de Yaztromo à Salamonis – raison pour laquelle il a tout de suite reconnu votre anneau magique.

Ses sourcils broussailleux se froncent.

– Tout comme vous, poursuit-il, je suis au courant des troubles qui sévissent ici, mais j'ai bien peu de marge de manœuvre pour les endiguer. J'ai suivi en secret quelques pistes afin de localiser l'origine de la confusion qui s'est abattue sur la cité.

Il se penche lentement vers vous et baisse d'un ton.

– Je suspecte fortement le Grand Conseiller Helmund. J'ai remarqué qu'il se comportait de manière étrange à certaines occasions. Il y a quelque chose de *différent* en lui depuis quelque temps. C'est d'ailleurs lui qui avait signalé la présence de hordes malfaisantes s'amassant

dans le Défilé de la Dent-du-Troll et qui a convaincu le Roi d'envoyer son armée pour les contrecarrer. Les troupes d'élite ont été réaffectées aussi, ne laissant plus que la garde de la ville pour protéger le palais. À la suite de tout cela, la cité est telle que vous la voyez actuellement – misérable et pratiquement sans défense.

Il baisse les yeux et fixe le sol avec tristesse.

– Beaucoup, dont moi, ont avancé des propositions plus sages mais le Grand Conseiller est rusé et manipulateur. Aucun d'entre nous n'est assez éloquent pour débattre face à lui. C'est pourquoi il nous faut des preuves concrètes de sa supercherie. Aidez-nous, guerrier. Pour la cité, pour le Roi. La vérité doit être révélée.

Vous lui promettez de faire votre possible et il serre votre main avec ardeur.

– Soyez extrêmement prudent. Il doit y avoir d'autres gens à ses ordres : quelqu'un avec une certaine autorité, voire peut-être l'un des Chevaliers, qui pourrait vous tendre un piège.

Vous le remerciez pour ses renseignements puis retournez dans le corridor. Rendez-vous au **168**.

259

Tandis que la distance entre vous s'amenuise rapidement, l'Elfe Obscur entame d'une traite un pamphlet dédaigneux :

– Sache que je suis VALGAN SHAR, MAÎTRE DES NEUFS SPIRALES, ÉLU D'AR ANWAR GERITHAN Lui-même. Vous, cloportes humains, avez peut-être occis mon protégé, Malbordus, mais mes pouvoirs sont bien plus grands que tout ce qu'il aurait pu espérer avoir. Je vais

mettre fin à ta vie, pauvre écervelé, et ferai naître une créature de pur Chaos, fer de lance de mon armée qui réduira sous mon contrôle toutes ces races pathétiques qui peuplent la surface !

Tandis qu'il reprend sa respiration, vous en profitez pour fondre sur lui, brandissant votre arme et frappant avec force. Lorsqu'elle touche le champ de son cercle protecteur, un éclair de ténèbres vous aveugle un court instant. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **17**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **161**.

260

Devant vous, l'un des assiégés tente de repousser désespérément un autre Guerrier Squelette avec ce qu'il reste d'une chaise. Le corps blessé d'un enfant gît à ses pieds. Vous vous précipitez pour attaquer le Squelette par derrière. Vous avez l'opportunité de lui porter un beau coup avant qu'il ne se retourne sur vous.

GUERRIER

SQUELETTE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 3

Si vous le frappez avec une arme tranchante, il ne perd qu'un seul point d'ENDURANCE (2 points si vous *Tentez votre Chance* et réussissez ou 0 si vous échouez). En revanche, une arme contondante comme un Marteau de Guerre lui causera des dommages habituels. À la fin de chaque assaut, lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, l'homme inflige 1 point d'ENDURANCE supplémentaire au Guerrier Squelette.

Si vous gagnez le combat, vous trouvez deux autres Perles Noires parmi les restes osseux.

L'homme vous couvre de remerciements tandis qu'il aide l'enfant à se relever. Lorsque vous lui demandez d'où provient le Guerrier Squelette, il se contente de pointer du doigt le cratère, puis prend la poudre d'escampette en transportant l'enfant blessé sur son dos. Si vous voulez descendre dans le cratère, rendez-vous au **275**. Si vous fuyez raisonnablement cette zone dangereuse, rendez-vous au **188**.

261

Après avoir quitté l'auberge, vous estimez avoir suffisamment déambulé dans la ville, mais si vous devez retrouver quelqu'un en particulier, rendez-vous au paragraphe correspondant au numéro de sa maison. Si ce n'est pas le cas mais que vous comptez inspecter l'une des mines, vous pouvez descendre à la carrière (rendez-vous au **378**), ou partir définitivement et reprendre la route vers une autre ville (rendez-vous au **313**).



262

Vous fouillez les cadavres répugnants des Orcs et récoltez un bien maigre butin : une seule Pièce d'Or et une Bille de Verre. Un peu agacé par ce gaspillage d'effort, vous vous apprêtez à partir.

– Attendez, voyageur ! s'exclame une voix nasillardre. Vous vous arrêtez et scrutez autour de vous, mais ne distinguez personne. Puis revient à votre esprit le corbeau ligoté ; cette voix proviendrait-elle de lui ? Vos soupçons se confirment lorsque l'oiseau noir vous adresse à nouveau la parole.

– Je suis Vermithrax, dit-il, le corbeau de Yaztromo. Et je vous suis éternellement reconnaissant de m'avoir sauvé de ces maudits Orcs ! Je souhaiterais vous rendre la pareille, peut-être avec quelque information sur la forêt ? Y a-t-il quelque chose que vous aimeriez savoir ? Vous déliez la corde qui le retenait prisonnier et lui dites que vous recherchez une colonie d'Elfes Obscurs. Il déploie subitement ses ailes en piaillant d'excitation.

– Vous devez être celui dont m'a parlé mon maître ! Il m'a envoyé en éclaireur il y a quelques jours pour chercher des indices sur la localisation des Elfes Obscurs. Et j'ai justement aperçu l'un d'eux il y a peu, qui marchait de rocher en rocher, en bas d'une cascade. Si vous suivez ce sentier vers le nord, vous n'aurez aucune difficulté à la repérer.

Il sautille sur place en battant des ailes pour dérouiller ses muscles encore engourdis.

– J'ai découvert une grotte cachée derrière, continue-t-il. L'Elfe Obscur a longé le mur, puis murmuré quelque chose et une porte secrète est apparue. Après qu'il y soit entré, je l'ai inspectée. Vous reconnaîtrez aisément l'endroit grâce à des runes sur le mur, discrètes mais discernables. En revanche, je n'ai aucune idée de ce qu'il a prononcé. Je présume qu'il vous faudra l'aide de Yaztromo pour cela. J'allais justement le rejoindre pour

faire mon rapport lorsque ces Orcs m'ont capturé alors que je me reposais. Heureusement, vous m'avez sauvé dans les temps. Je vais voler jusque à la Tour pour informer mon maître sur cette entrée. Bonne chance ! Vous faites alors vos adieux au corbeau et reprenez la route. Rendez-vous au **167**.

263

Vous êtes parvenu à sortir vivant de la ville et à vous mettre en sécurité. Vous en avez fini avec le Port du Sable Noir et devez choisir où aller ensuite. Rendez-vous au **316**.



264

Vous entrez dans une petite caverne naturelle qui s'ouvre ensuite sur une plus large à l'opposé. L'air est empli d'un parfum d'encens amer et par la résonance d'un chant mystique. Vous marchez prudemment jusqu'à la grande cavité.

Au travers des stalagmites et d'un rideau de brume humide du fait de l'écoulement permanent de l'eau, vous pouvez apercevoir un cercle éclairé par des bougies aux longues flammes immobiles. À l'intérieur se dresse un chambranle gravé de runes – l'Anarthex, le Portail du Chaos ! Il palpète de façon menaçante, la

substance de chaos pur tournoyant en son centre et s'étirant jusqu'aux confins de la réalité. Vous êtes arrivé à temps, le rituel n'est pas encore terminé.

Tandis que vous vous rapprochez, la silhouette agenouillée perçoit votre présence et se tourne. « KNI'A AN AK'NAR VAN C'VISH DAR SV'ANDAR ISH TAMAELOS », siffle-t-elle. Vous pouvez voir son visage à présent. Ses traits elfiques sont à la fois nobles et cruels, marqués par une vie consacrée à canaliser le pouvoir de son dieu maléfique. Il est le meneur, le guide des Elfes Obscurs, celui qu'il vous suffira de vaincre pour que votre mission soit couronnée de succès. Lorsque vous vous dirigez vers lui délibérément, ses yeux se rétrécissent puis s'ouvrent d'étonnement. D'un geste désinvolte, il dissipe votre illusion et vous reprenez votre apparence normale.

– Ingénieux camouflage, humain, postillonne-t-il en se relevant. Mais sache que je suis VALGAN SHAR, MAÎTRE DES NEUFS SPIRALES, ÉLU D'AR ANWAR GERITHAN Lui-même. Vous, cloportes humains, avez peut-être occis mon protégé, Malbordus, mais mes pouvoirs sont bien plus grands que tout ce qu'il aurait pu espérer avoir. Je vais mettre fin à ta vie, pauvre écervelé, et ferai naître une créature de pur Chaos, fer de lance de mon armée qui réduira sous mon contrôle toutes ces races pathétiques qui peuplent la surface !

Vous n'êtes pas resté planté à écouter ses sornettes et en avez profité pour réduire régulièrement la distance qui vous sépare. Vous levez à présent votre arme et frappez à pleine puissance. Lorsqu'elle touche le champ de son cercle protecteur, un éclair de pures ténèbres vous

aveugle momentanément. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **17**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **161**.

265

Vous dénicher une taverne décente et y entrez. Les clients y sont peu nombreux, mais la vue d'un aventurier les enchante et ils acceptent volontiers de converser avec vous. On vous offre une tournée alors que s'échangent histoires et anecdotes. Récupérez 1 point d'ENDURANCE (ou même 4 si vous déboursez une Pièce d'Or de plus pour de la nourriture). En collectant les bribes d'informations qui vous parviennent, vous apprenez que la ville a été laissée presque sans défense car de nombreux soldats ont été détachés pour faire face à l'arrivée prochaine d'envahisseurs. Privée d'un véritable corps de garde, Salamonis est vite devenue un endroit dangereux. Vous compatissez, mais il ne s'agit pas de votre préoccupation première – vous avez votre propre mission à remplir. Vous décidez de les aguicher avec quelques récits palpitants avant de leur évoquer votre traque des Elfes Obscurs.

– Des Elfes ? s'étonne un barbu à la tonsure brune. Ils restent entre eux la plupart du temps, donc on en entend très peu parler. Si vous en chercher un en particulier, peut-être devriez-vous demander à Ollie, aux Arches, si vous pouvez vous le permettre. Il connaît tout le monde par ici.

Ils vous donnent les indications pour rejoindre sa demeure. Voulez-vous suivre cette piste ? Si oui, rendez-vous au **164**. Sinon, vous pouvez visiter

quelques boutiques au **159**, sauf si vous y êtes déjà passé, auquel cas vous vous rendez au **151**.



266

L'avenue jusqu'au palais est évidemment la voie la plus directe mais elle est bien plus longue qu'elle n'y paraît au premier abord. Le temps pour parcourir une telle distance vous exténue.

Les murs du palais sont vraiment singuliers, scintillant sous la faible lumière des appliques, comme s'ils étaient constitués de morceaux brisés de pierres précieuses. Vous gravissez la volée de marches menant à la porte principale, mais êtes stoppé par deux soldats pointant à l'unisson leurs lances à votre approche.

– Quelle affaire peut bien amener un aventurier au palais royal à cette heure ? demande l'un d'entre eux.

Votre véritable objectif – à savoir fouiller le palais à la recherche d'un Elfe Obscur – n'est peut-être pas la réponse la plus sage à leur apporter. Au lieu de cela, vous leur déclarez simplement que vous souhaiteriez un entretien avec Salamon, leur Roi, car vous êtes porteur d'un message de la plus haute importance de la part de son allié, le mage Yaztromo. Les gardes, fort peu convaincus, s'appêtent à vous repousser, jusqu'à ce que vous leur dévoiliez l'anneau magique que l'on vous a spécialement confié. Au même instant, un homme en

armure surgit de l'intérieur, prononce quelques mots aux gardes et vous autorise à entrer.

– Commandant Loth, à votre service. Yaztromo a en effet prévenu le Roi. Nous attendions votre venue. Mais, cela doit attendre demain car il se fait tard. Pour le moment, reposez-vous et j'aurai tout arrangé pour demain matin.

Il vous conduit à vos quartiers au premier étage après vous avoir laissé admirer en chemin les splendides ornements du palais. On vous apporte de la nourriture sous peu et le Commandant vous souhaite une bonne nuit. Affamé, vous consommez avec avidité ce copieux repas, puis vous affalez sur le lit, pour un repos bien mérité. Récupérez 4 points d'ENDURANCE puis rendez-vous au **33**.



267

Vous enjambez la Rivière Rouge par le pont qui donne son nom au village de Pont-de-Pierre puis bifurquez à l'est pour contourner la sinistre Forêt des Ténèbres. En effet, vous n'avez aucune envie de vous mettre en danger inutilement, ni de prendre le risque de vous y égarer : un détour vous semble donc la décision la plus sage. Et même cela s'avère risqué, car en fin de journée, deux hommes vêtus de fourrures dépenaillées surgissent de la forêt en criant et en brandissant des gourdins en bois. Vous affrontez ces deux Sauvages des Collines en même temps.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SAUVAGE

DES COLLINES

7

4

Deuxième SAUVAGE

DES COLLINES

6

5

Si vous êtes vainqueur, vous suivez l'odeur de fumée de leur campement situé à l'orée de la forêt. Vous y découvrirez une bonne longueur de corde que vous pouvez emporter ainsi qu'un lapin en train de rôtir sur une pique au-dessus du feu. Son doux fumet vous met l'eau à la bouche. Vous engloutissez avec délectation le souper de vos adversaires alors que le soleil disparaît sous les frondaisons. Vous passez la nuit à proximité du feu et parvenez même à trouver le sommeil. Récupérez 2 points d'ENDURANCE.

Au lever du jour, vous reprenez votre voyage vers le sud et atteignez bientôt la Rivière d'Argent. Vous repérez un passage peu profond par lequel vous traversez à gué. La suite de votre itinéraire dépend de la destination que vous avez choisie.

Si vous vous dirigez vers Salamonis, poursuivez droit au sud, à travers la Plaine du Vent (rendez-vous au **122**). Si vous visiez Crocheroc, obliquez au sud-est vers le Défilé de la Dent-du-Troll (rendez-vous au **51**).

268

Si vous possédez un Veau de Gantamar, vous devez l'attacher avec une laisse hors de l'enceinte – les animaux domestiques ne sont pas admis ! Les flocons de neige s'épaississent pendant que vous avancez dans

la file des spectateurs qui sont entrés en même temps que vous. Lorsque vous atteignez enfin l'arène, vous êtes impressionné par sa taille gigantesque. Les combats semblent momentanément arrêtés et tout ce que vous distinguez dans la fosse ovale sont de grandes tâches de sang maculant le sable. Vous vous approchez du bord et vous penchez au-dessus de la rambarde en pierre pour y voir de plus près. Le sol est jonché des restes indistincts des corps d'un homme et d'une créature. Deux Chien-rognards se disputent une cuisse, dont le propriétaire reste indéterminé. Quatre grandes doubles portes délimitent chaque extrémité de la Fosse aux Combats. Qui sait ce qu'il s'y cache derrière ? Dans la tribune en face de vous se dresse un grand trône, probablement à l'intention d'un personnage important.

Pour l'instant, aucun signe de l'Elfe Obscur. Vous scrutez autour de vous et constatez que les spectateurs remplissent déjà les tribunes. Alors que vous cherchez vivement une place disponible, quelqu'un vous tape sur l'épaule. C'est un petit homme tenant un parchemin.

– S'cusez, bredouille-t-il. J'me disais, z'auriez pas envie de vous joindre à la bataille ? N'aurait bien b'soin d'un balaise com' vous. Un sac d'or si vous survivez.

Allez-vous :

Accepter sa proposition ?

Rendez-vous au **289**

Chercher une place tout en haut pour mieux observer les combats ?

Rendez-vous au **180**

Aller fureter dans les niveaux inférieurs ?

Rendez-vous au **304**

269

Vous ouvrez la porte latérale, prêt à toute éventualité mais à l'intérieur, personne... lorsque soudain, vous êtes poussé par derrière et envoyé sur le siège passager. « Profite de la balade, humain ! » raille le Lieutenant en vous claquant la porte au nez.

Le coche bascule lorsque les chevaux démarrent au galop. De l'intérieur, vous entendez des grincements métalliques inquiétants provenant des cloisons de bois. La claustrophobie vous envahit et vous donnez des coups de pied sur toutes les portes, en vain. Elles restent désespérément fermées. Soudain, une lame traverse la cloison avant et manque d'un cheveu votre gorge ! Vous vous écartez par instinct lorsqu'une seconde transperce en biais une autre cloison, suivi par d'autres encore que vous essayez d'éviter ou de parer du mieux que vous le pouvez. Il vous faut dénicher le dispositif qui stoppe à ce mécanisme mortel... très vite ! *Testez votre Habileté* en ajoutant 1 au score. Si vous réussissez, vous tirez un levier dissimulé dans le plancher qui stoppe le piège. Sinon, vous êtes blessé avant d'y parvenir et devez déduire 1D6 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **344** si vous êtes toujours en vie.



270

Devant vous se tient une créature hideuse et hors-norme, certainement le résultat d'une expérience diabolique opérée par un sorcier aliéné. Elle a le corps d'une Araignée Géante, mais quatre énormes serpents en lieu et place de ses pattes avant.

Elle se lève sur ses pattes arachnéennes tandis que ses têtes reptiliennes se jettent sur vous. Vous devez les combattre ensemble

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier SERPENT SUPÉRIEUR	5	2
Deuxième SERPENT SUPÉRIEUR	5	2
Premier SERPENT INFÉRIEUR	7	8
Deuxième SERPENT INFÉRIEUR	7	8

Les Serpents Supérieurs sont venimeux et vous occasionnent 4 points d'ENDURANCE (réduits à 2 si vous *Tentez votre Chance* avec succès). Ceux du bas sont des constricteurs et tentent par conséquent d'immobiliser vos jambes. Si l'un d'eux remporte un assaut, il ne vous inflige aucun dommage sur l'instant, mais lors des tours suivants et jusqu'à ce qu'il soit tué, il ressert son étreinte et vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. De plus, il freine vos mouvements et vous devez déduire 1 point de *Force d'Attaque* tant que vous ne vous êtes pas débarrassé de lui. Cette pénalité s'applique même



270 *Devant vous se tient une créature hideuse et hors-norme, résultat d'une expérience diabolique opérée par un sorcier aliéné.*

lorsque le Serpent est mort, car pour vous extirper de ses anneaux, il vous faut un assaut supplémentaire durant lequel vous ne pouvez blesser les autres serpents et seulement vous défendre contre eux.

Si à un moment donné les Serpents constricteurs encore vivants enserrent vos deux jambes, rendez-vous immédiatement au **91**. Si vous parvenez à tuer les quatre Serpents, rendez-vous au **216**.

271

Vous faites office de bouclier contre la charge de la bête pour vos trois pathétiques acolytes, mais cela ne les sauve pas du trépas. Lorsque la créature vous frappe de plein fouet, ils sont l'heureux matelas amortissant le choc violent que vous subissez et de ce fait, ils ne survivent pas alors que vous, si. Cela vous fait toutefois un mal de chien ! Vous perdez 5 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. La porte derrière vous s'est brisée à cause de l'impact massif de l'animal, provoquant des rugissements d'excitation dans le public. Vous vous redressez du sol sablonneux tandis que la bête se secoue la tête et retrouve ses esprits. Elle vous regarde par-dessus son épaule cornue et se remet sur pieds en mugissant de douleur ; un éclat d'os ressort de sa patte avant gauche. Vous fondez sur elle pour l'achever.

DRAC (ESTROPIÉ) HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous remarquez que seul le grand guerrier musclé est encore là, en train de défendre chèrement sa vie au milieu des corps de ses compagnons

déchus. Vous vous précipitez pour l'aider sans attendre une invitation de sa part. Comme l'homme se bat à vos côtés, vous pouvez ajouter 2 points à votre *Force d'Attaque* pour le combat qui suit.

DRAC (MORIBOND) HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 3

Si vous gagnez, ajoutez-vous 2 points de CHANCE. L'homme vous offre une poigne ferme.

– Pas mal pour un bleu. Tu pourrais même remporter le titre un jour. Je suis Garn, ex-gladiateur. J'étais à la retraite et je m'ennuyais, alors j'ai remplié.

En attendant les adversaires suivants, vous pouvez accomplir deux actions (comme manger un repas ou boire une Potion). Le Baron Sukumvit fait un geste et la trompe sonne à nouveau. Une herse s'ouvre. Garn se tourne vers vous et pose un poing serré sur son sternum.

– Si je faillis, frère d'armes, prends mon épée et achève-moi. Plutôt souffrir et mourir que de vivre avec la honte !

Il s'empare d'une autre arme jonchant le sol, au cas où son épée longue ne suffirait pas. Au même instant, les trompes se mettent à sonner et un annonceur proche du trône de Sukumvit se lève et harangue le public.

– Et voici en exclusivité : Dents-de-Scie !

Un brouhaha à propos de ce sobriquet surprenant commence à monter depuis l'audience. Avez-vous tué un peu plus tôt un monstre portant ce nom dans une cage particulière ? Si oui, rendez-vous au **286**. Sinon, rendez-vous au **155**.



– Comprenez bien que mes informations n’ont un intérêt que si vous êtes suffisamment doué pour intercepter ces Lieutenants avant qu’ils n’aient rempli leur mission. Évidemment, vous connaissez déjà l’assassin présent dans la Forêt des Ténèbres, sinon ni vous, ni ce *petit enchanteur* de Yaztromo ne seriez présents. Bien sûr, je m’exprimais de manière... allégorique pour Yaztromo.

Il glousse d’un air pince-sans-rire.

– J’ai eu vent d’une certaine... confusion au sein de la cité de Salamonis. Il est presque certain que l’un des Lieutenants y provoque des troubles d’ordre politique... Avec lui, on en a aussi envoyé un à Fang pour y faire du troc avec le Baron Sukumvit. Une arme magique qui pourrait servir de catalyseur au processus d’invocation de la Porte, me semble-t-il. Il est bien étrange, ce Baron, à dépenser exclusivement sa fortune dans le divertissement. Il ne se rend pas compte de l’étendue de son pouvoir... ni de la facilité avec laquelle on peut lui retirer.

Cette dernière assertion vous fait grincer des dents.

– Les Lieutenants auront sans nul doute besoin d’or et de bijoux pour financer leur campagne. Alors quoi de mieux que Crocheroc, ville de petite taille certes, mais riche en ressources ? Allez voir dans les mines où – j’en suis certain – vous trouverez des esclaves œuvrant pour mes ambitieux congénères. Cela semble être d’ailleurs l’unique occupation dans laquelle les humains excellent...

À ces mots injurieux, votre main se crispe et forme un poing rageur. Si vous attaquez ce détestable personnage,

rendez-vous au **6**. Sinon, il est inutile de rester plus longtemps ici, rendez-vous au **129**.

Vous vous approchez de l’homme étendu au sol qui, malgré les nombreux coups qu’il a subis, semble en bonne condition physique. Il lève faiblement les yeux vers vous.

– Merci de m’avoir sauvé de ce monstre. Comment cet homme a-t-il pu contrôler une bête pareille ?

Vous l’interrogez sur son identité et les raisons de sa présence dans les mines.

– Eh bien, c’est une longue histoire mais pour résumer, j’étais en train de dresser une carte des mines et de toutes leurs sorties. Les propriétaires possèdent de bons plans des souterrains mais aucun avec les accès vers la campagne environnante. Je suis cartographe de métier. Malgré son incontestable faiblesse physique, vous sentez poindre une once de fierté dans son visage.

– J’étais en train d’étudier la zone et j’ai remarqué deux hommes louches devant une entrée. La curiosité m’a poussé, j’ai voulu en savoir plus. Vous vous en doutez, ils m’ont capturé et m’ont interrogé. Je leur ai dit la vérité mais ils ne m’ont pas cru, évidemment. Voilà l’histoire.

Il lui faut plusieurs tentatives pour se relever mais il parvient finalement à retrouver son équilibre.

– Je vous suis infiniment reconnaissant pour votre intervention et si vous passez par Zengis, venez me voir. Je vais partir d’ici au plus vite avant que l’un de ses complices ne rapplique.

Vous le prévenez que les tunnels sont un véritable piège si l'on ne possède pas de carte.

– Ces imbéciles ne m'ont pas couvert les yeux lorsqu'ils m'ont emmené ici. J'ai dessiné des cartes toute ma vie. Je peux aisément me souvenir des chemins qu'ils ont empruntés.

Sur ces mots, il disparaît dans le couloir. Vous prenez le temps d'inspecter la grotte mais ne voyez rien de notable, si ce n'est l'Elfe Obscur lui-même. Si vous avez besoin d'une épée, vous pouvez récupérer la sienne. Vous trouvez également sur lui une bourse contenant 3 Pièces d'Or, ainsi qu'un anneau à son doigt. Il a certainement bénéficié d'un quelconque pouvoir magique, mais le joyau s'est fissuré, probablement pendant votre combat. Cela dit, une pierre précieuse reste une pierre précieuse et celle-ci vaut au bas mot 5 Pièces d'Or.

Vous quittez ensuite la cavité et reprenez votre chemin dans les mines. Rendez-vous au **314**.

274

Le Commandant Loth vous accompagne le long du passage qui se rétrécit et s'assombrit à mesure que vous progressez. Vous êtes sur le point de demander où poursuivre lorsqu'on vous frappe brutalement. Votre crâne palpite et votre vision se brouille, votre sang s'écoulant le long de votre cou. Un second coup provoque la fin inopinée de votre aventure.



275

Vous amorcez votre descente dans le cratère, mais les débris des bâtiments sont en mouvement constant et se dérobent sous vos pieds. Vous devez progresser lentement et avec une infinie prudence. *Testez votre Habilité.* Si vous réussissez, rendez-vous au **203**. Si vous échouez, vous évaluez mal le pas suivant et un morceau de bois glisse sous vos pieds, vous faisant trébucher et glisser douloureusement jusqu'au fond du cratère. Lancez un dé et soustrayez le résultat obtenu de votre ENDURANCE. En outre, si vous possédiez une lanterne, elle s'est brisée dans votre dégringolade. Rendez-vous au **57**.

276

Vous avez créé un véritable dilemme dans l'esprit du Roi. Il est persuadé que vous avez raison et pourrait déjouer une odieuse conspiration contre sa ville grâce à vous. D'un autre côté, si vous croire s'avérait une erreur, il bafouerait ouvertement son Grand Conseiller, sans oublier l'humiliation qu'il aurait à subir face à son peuple. Mais il est aussi vrai qu'il connaît bien ses propres conseillers et ne devrait avoir aucune raison de douter d'eux, surtout face à un étranger.

– Comme le suggère le Conseiller Helmund, poursuit Salamon à votre attention, si vous prouvez que vous n'êtes pas une menace pour notre ville, vous pourrez ensuite agir à votre guise.

Helmund ricane lorsqu'une demi-douzaine de soldats sont appelés et vous encerclent pendant que l'on inspecte vos possessions.

L'un des objets suivants sera considéré comme suspect par les autorités : Sarbacane, Fiole de Poison, Épée à lame empoisonnée, Baguette Spectrale, Heaume de Furie. Si vous n'en possédez aucun ou un seul, rendez-vous au **75**. Si vous en possédez au moins deux, rendez-vous au **8**.

277

Tandis que vous vous écartez du groupe des mutins, les Elfes Obscurs décochent leurs projectiles. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, vous êtes touché par une flèche et perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous faites 5 ou 6, vous en réchappez sans la moindre blessure. Vous continuez à courir à perdre haleine alors que la terrible bataille s'engage derrière vous. Rendez-vous au **90**.



278

Vous reconnaissez les couleurs de l'étendard de l'armée comme celles de Salamonis et apportez en main propre le parchemin à l'homme qui se tient devant vous. Ses yeux s'écarquillent à la vue du sceau et lorsqu'il lit le contenu, son visage intimidant se barde d'un sourire libérateur.

Il se tourne face aux troupes et leur annonce que vous avez apporté l'ordre de retour au foyer. Une acclamation jaillit de la multitude d'hommes amassés.

À présent il se fait tard et le Capitaine Ritter, le chef de l'armée, décide qu'ils campent encore ici cette nuit puis

repartent pour Salamonis le lendemain. Il vous invite à vous joindre à eux, ce que vous acceptez sans hésitation.

Bien que les troupes sachent mieux que quiconque qu'il est déraisonnable de s'enivrer en territoire hostile, fêtes et réjouissances s'étalent tout au long de la soirée. Vous mangez et buvez plus que de raison (ajoutez-vous 2 points d'ENDURANCE). Lorsque les festivités s'assoupissent, tous partent se coucher, hormis ceux dont le tour de garde démarre.

La nuit se passe sans événement notable (ajoutez-vous 2 autres points d'ENDURANCE) et au matin, vous faites vos adieux aux troupes et continuez votre route le long du Défilé. La chance est de votre côté, car vous ne croisez aucune créature hostile jusqu'à ce que vous débouchiez sur les vastes étendues du Plat-Pays. Vous bifurquez donc au sud, vers Crocheroc. Rendez-vous au **32**.

279

– Eh ! toi, là-bas ! beugle un garde pendant que d'autres repoussent les badauds pour tenter de vous atteindre. Arrêtez ce voleur !

Vous êtes reconnu ! Déduisez un point de CHANCE. À la hâte, vous repoussez la foule qui s'est mise de concert avec les autorités pour vous attraper. Vous courez en direction du quartier du Quai Susbelli, plongez derrière une grande statue dorée à proximité d'un temple et patientez en silence.

Si vous ne possédez pas un Veau de Gantamar, les gardes filent sans vous remarquer, ce qui vous permet de retourner vers l'arène au **73**. Dans le cas contraire, le

Veau vous a suivi et a malencontreusement conduit les gardes jusqu'à votre cachette.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier GARDE	6	5
Deuxième GARDE	5	7

Si vous parvenez à les tuer, vous retournez prudemment vers l'arène où vous aviez pensé apercevoir un Elfe Obscur. Rendez-vous au **73**.

280

Une sensation de chaleur se dégage soudainement de l'anneau que Yastromo vous a confié. Un instant plus tard, sa voix résonne dans votre tête comme un écho.

– Je viens de le ressentir... Je crois qu'il est trop tard ! Une telle effusion de magie noire ne peut signifier qu'une chose. Ils ont achevé la formation de l'Anar-thex. Il est... ouvert !

Vous prenez votre tête entre vos mains, honteux d'avoir choisi un itinéraire de recherche aussi erratique. Vous avez perdu beaucoup trop de temps et bientôt, Allansia va devoir payer le prix de votre incompetence...



281

La porte est verrouillée et vous ne voulez pas risquer de réveiller qui que soit à l'intérieur en la défonçant. Si vous avez un Passe-Partout, rendez-vous au **258**. Autrement, retournez au **168**.



282

Vous demandez au jeune soldat à la cicatrice s'il se prénomme Stief. Il acquiesce et vous lui apprenez alors que son père l'appelle à regagner son foyer. Le Capitaine Ritter vous entend par hasard et après avoir découvert que Stief n'avait obtenu aucune permission depuis son enrôlement, la lui donne sans tarder afin qu'il passe quelques jours avec ses parents à Coven. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir permis de réunir à nouveau cette famille.

Vous passez la nuit dans le camp militaire, profitant d'un dîner et d'un sommeil réparateur (récupérez 2 points d'ENDURANCE). Au matin, vous faites vos adieux aux troupes et poursuivez vers l'est à travers le Défilé. Vous en ressortez enfin pour contempler le Plat-Pays qui s'étend à perte de vue. Vous obliquez alors vers le sud, en direction de Crocheroc. Rendez-vous au **32**.

283

Au moment où vous brandissez votre arme, vous prenez conscience de votre erreur. Les gardes du corps du Roi agissent d'abord par instinct et avant que vous n'ayez pu faire le moindre geste, une rafale de carreaux

d'arbalètes transperce votre corps. Seuls des assassins agissent comme vous l'avez fait, avec le châtement mortel qui en découle inexorablement.

284

Les sifflets des gardes suivent votre course effrénée entre les bâtiments. Au moment où vous alliez gravir la colline, une fripouille dissimulée sous une capuche noire vous fait un croche-pied. D'un air menaçant, elle sort un grand couteau dont le tranchant dégouline de poison. Vous pourriez l'assommer mais vous devez d'abord confronter vos réflexes aux siens afin que sa lame n'entaille pas votre chair. N'engagez qu'un seul assaut contre cette FRIPOUILLE DES RUELLES, dont l'HABILETÉ vaut 8. Si vous perdez, sa lame s'enfonce profondément et vous périssez, baignant dans votre propre sang, pendant que toutes vos possessions, dont l'anneau de Yaztromo, vous sont dérobées. Bien entendu, Allansia est définitivement perdue. Si vous gagnez, vous surpassez l'individu en termes de vitesse d'exécution, d'adresse, de ruse et lui portez un coup bien placé sur le côté de la tête... trop bien placé, même. Ses yeux se révulsent et il s'effondre mort. Génial... Non seulement on vous recherche comme voleur mais à présent, vous êtes en outre un assassin. Vous feriez mieux de prendre la poudre d'escampette (au **358**).



285

Votre recherche précipitée révèle plusieurs traces dans la neige mais de manière surprenante, elles semblent repartir dans l'autre sens. Bien sûr, l'Estacade ! L'Elfe Obscur essayait de vous en éloigner. Vous empruntez plusieurs raccourcis à travers les ruelles lorsqu'un cri perçant retentit. Vous allez voir de quoi il s'agit. Dans une rue crasseuse non loin de là gît, affalé, un ivrogne hirsute. « R'garde où tu vas, salopard ! » peste-t-il à une silhouette se dérobant. Ce n'est autre que l'Elfe Obscur. Vous poursuivez le scélérat en tout hâte, éclaboussant au passage le visage du pauvre hère avec la boue d'une flaque. « 'spèce de porc ! » maudit-il à votre égard. L'Elfe est rapide mais vous ne vous faites pas distancer et le traquez jusqu'à un coche sans fenêtre, garé aux abords du fleuve. Pour l'instant, les deux chevaux semblent au repos, attendant les ordres d'un éventuel cocher. Méfiant, vous vous approchez et remarquez que le compartiment avant est inoccupé. L'ennemi doit s'y être caché, assurément. Rendez-vous au **269**.

286

Tout le monde attend avec impatience ce qui va émerger de sous l'arcade. Le temps se fait long et des huées se font bientôt entendre. Le Baron fronce les sourcils puis éclate de rire en regardant derrière lui. Il s'attendait manifestement à quelque chose d'autre mais semble néanmoins satisfait. Il frappe deux fois des mains et les esclaves s'ébrouent à nettoyer l'arène. Le public veut du spectacle et vous ne quitterez pas les lieux sans leur en donner. Les esclaves s'empressent

ensuite de retirer les verrous de quatre trappes que vous n'aviez pas remarquées jusqu'à présent, chacune nécessitant bien trois hommes pour être ouverte...

Des oiseaux préhistoriques, pourvus de plumes et aussi grands que vous, en surgissent en se cabrant. Les esclaves hurlent de frayeur en tentant de s'échapper, mais tous n'y parviennent pas. Les becs tranchants comme des rasoirs percent leur chair et la déchirent en lambeaux, mais ce n'est pas ce qui vous préoccupe le plus. Des insectes géants sortent des trappes restantes et se meuvent à un rythme effréné. Ces créatures ne ressemblent pas vraiment à celles que vous aviez affrontées auparavant, mais apparaissent tout aussi imposantes et dangereuses.

Avec Garn à vos côtés (soit 2 points de plus à votre *Force d'Attaque*), attaquez ces monstres dans l'ordre de la liste. Sachez que lorsqu'un Mille-Pattes gagne un assaut, vous devez déduire 2 points d'ENDURANCE supplémentaires à cause de sa morsure empoisonnée.

	HABILETÉ	ENDURANCE
AVISAURE	7	4
AVISAURE	6	6
MILLE-PATTES		
GÉANT	9	7
AVISAURE	7	5
MILLE-PATTES		
GÉANT	9	8

Si vous êtes toujours en vie après cinq assauts, rendez-vous au **152**.

287

Après quelques minutes de marche, vous entendez un bruit de caisse brisée dans une allée voisine. Si vous souhaitez voir de quoi il s'agit, rendez-vous au **343**. Sinon, rendez-vous au **294**.



288

Lors de la chute du bloc rocheux, vous êtes déjà en mouvement. Vous saisissez le Sceptre de Roc-Dragon et le coincez dans une fissure du sol. La roche frappe le sceptre en tombant avec une force phénoménale, mais l'artefact demeure immobile, vous offrant assez de temps pour rouler vers l'arrière avant que tout le poids ne retombe et enterre l'arme sous des tonnes de pierre. Rayez le Sceptre de Roc-Dragon de votre *Feuille d'Aventure*. Bien que toujours en vie, vous prenez conscience que cet épisode a considérablement réduit vos chances de vous échapper. S'il n'existe aucune autre sortie à ce repaire, vous êtes condamné, même si vous réussissez votre mission. La seule option pour l'instant est de continuer dans le tunnel qui s'étire devant vous. Rendez-vous au **141**.

289

Le petit homme griffonne les informations vous concernant puis vous mène par une galerie située sous les tribunes. Le passage se sépare en deux, mais il pointe du doigt la voie de gauche qui se termine en une grande

pièce, puis vous souhaite bonne chance tandis qu'une épaisse porte de fer se referme derrière vous.

Vous n'êtes pas seul ici. Vous scrutez la pièce de long en large. Devant vous sont assis sur de grands bancs un assortiment hétéroclite d'hommes et de femmes en armures. Ils se sont tournés à votre entrée et vous regardent avec dédain. Dans quoi vous êtes-vous donc embarqué ?

– Une mort pire que la peste ! s'esclaffe un vieil homme qui passe en claudiquant. Quelle honte de gaspiller toute cette... nourriture pour les chiens sauvages. Vous pouvez m'appeler La Grimace. Ne me demandez pas mon vrai nom et ne me dites pas le vôtre. Cela n'a aucune espèce d'importance.

Vous vous asseyez. L'individu situé juste à côté de vous tremble de tout son être.

– Quoi ? gémit-il. T'as jamais connu la peur, peut-être ? J'suis pas un soldat, moi ! J'suis boulanger ! J'avais juste cuit deux pains complets ce matin. J'avais rien fait de mal ! Ils m'ont emmené... emmené pour crever ici !

Assis face à vous, un grand gaillard musclé.

– Regarde ailleurs avant que je te mette mon poing dans ta tronche de maigrichon, dit-il en levant hargneusement sa collection de larges doigts, presque aussi volumineuse que votre visage !

Vous prenez bonne note de son vigoureux avertissement et vous levez en direction d'une grille en fer encastree dans le bas plafond, seule source d'air frais et de lumière. En vous mettant sur la pointe des pieds juste dessous, vous pouvez distinguer le sol de l'arène, pour l'instant vide. Une corne retentit et une voix

masculine vocifère des annonces aux spectateurs en liesse. La porte blindée de la pièce s'ouvre brutalement et huit gardes saisissent neuf combattants au hasard avant de repartir.

Quelques minutes après, vous les revoiez à travers la grille, conspués par le public, en train de détalier, boiter péniblement ou défiler fièrement à grandes enjambées sur le sol de l'arène. Une demi-douzaine d'esclaves tirent les doubles vantaux pour libérer trois grandes créatures trapues, semblables à des dragons sans ailes, aux longues canines et dotées de six pattes. La trompe sonne à nouveau, signalant le début du combat. Les bêtes sauvages ne perdent pas leur temps : elles se saisissent des esclaves les plus proches puis chargent les neufs combattants. Le public enflammé rugit d'excitation. Hurlements effrénés, râles d'agonie et acclamations sanglantes emplissent la Fosse aux Combats parmi les gerbes de sang et les vols planés de membres, voire de corps entiers ! Lorsque le silence retombe enfin, la porte s'ouvre à nouveau et les gardes défilent dans la pièce. Et cette fois-ci, vous faites partie du lot. Rendez-vous au **351**.

290

Vous progressez dans les rues en contournant, parfois même poussant, les nombreux festivaliers sur votre passage. Dans l'une des ruelles annexes en contrebas, vous tombez sur un homme massif affublé d'une tenue de sauvage et accroupi comme s'il observait attentivement une coupure à l'un de ses doigts. Lorsqu'il remarque votre présence, il vous lance un regard

agressif. Si vous descendez pour vous approcher de lui, rendez-vous au **147**. Si vous passez votre chemin, rendez-vous au **55**.

291

Vous suivez le sentier de terre vers le nord. Les arbres se densifient à mesure que vous progressez. Les gazouillis des oiseaux dans les hautes frondaisons s'atténuent. Votre main est toujours sur votre pommeau, prête à répondre à toute attaque inopinée. Un grognement retentit derrière. Vous vous retournez et voyez la silhouette d'un immense Grizzly brun. Il mesure plus de deux mètres de haut et paraît affamé. Vous devez vous battre pour sauver votre peau.

GRIZZLY HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous poursuivez sur le même sentier. Rendez-vous au **306**.



292

Le ferry pour atteindre l'autre rive du fleuve Kok est tenu par un batelier trapu aux jambes courtes, aux bras épais et avec un penchant pour le mauvais vin, à en

juger par les effluves de son haleine et les tâches douteuses sur ses vêtements.

– Deux Pièces d'Or pour traverser ou si vous avez perdu tous vos paris, vous pouvez ramer à ma place et faire traverser tout ce lot, dit-il en jetant un œil à la queue de passagers derrière vous.

Franchir le fleuve à la rame vous coûtera 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas les moyens de payer le voyage et que votre condition physique en berne fait qu'un tel effort vous tuerait, le passeur vous offre de la nourriture et une modeste part de ses recettes en échange d'une journée de travail aux avirons : élevez votre ENDURANCE jusqu'à 4 puis lancez un dé et ajoutez 1. C'est le nombre de Pièces d'Or que vous gagnez. En contrepartie, ce jour octroyant un délai supplémentaire au plan des Elfes Obscurs, vous perdez 2 points de CHANCE.

Quoi qu'il vous en coûte, une fois sur l'autre rive et à nouveau sur la route, vous devez traverser les Plaines Païennes vers votre prochaine destination. Vous pouvez gagner le Port du Sable Noir en direction du sud-ouest (au **219**), Salamonis ou Crocheroc par le sud (au **342**).

293

Vous êtes confié en premier à un guérisseur afin qu'il panse vos plaies et que vous preniez un peu de repos. Ajoutez 5 points à votre ENDURANCE et 1 point à votre HABILITÉ. Vous êtes réveillé quelque temps après par les applaudissements de quelqu'un. Vous vous trouvez dans une pièce décorée d'armes et d'œuvres d'art

gladiatorial. Le Baron Sukumvit lui-même est présent et vous interpelle :

– Impressionnant, guerrier ! Cela fait une éternité que je n'avais pu être témoin d'une telle adresse au combat. Cela m'a remémoré l'exaltation qui...

– Permettez-moi de vous interrompre, puis-je connaître la raison de ma présence ici ? demandez-vous.

– Bien sûr. Bien sûr. Le temps est précieux pour un aventurier. Aussi irai-je à l'essentiel. Personne n'avait parié sur vous, c'est même l'inverse : tous les paris ont été placés *contre* vous. Je peux difficilement imaginer ce que cela a pu coûter aux parieurs. Mais peu importe, la foule vous encense ; encore quelques victoires et vous serez qualifié de Champion ! Prenez ceci, vous l'avez mérité. (Il vous lance une lourde bourse remplie de pièces de monnaie). Nous subissons une pénurie de sang neuf. Combattez pour moi demain et vous recevrez le double.

– Je ne suis pas venu pour l'argent, rétorquez-vous stoïquement. Je suis à la recherche d'un Elfe Obscur.

– Oh ! C'est d'information dont vous avez besoin. Est-ce d'ordre professionnel ou personnel ?

– Pour le salut d'Allansia.

– Professionnel, donc. En effet, un Elfe Obscur s'est présenté à moi avec une proposition commerciale : la promesse de la créature la plus mortelle contre... une vulgaire épée. Grâce à vous, la mort inopinée de Dents-de-Scie lui a donné tort. Il apprendra qu'il ne faut pas sous-estimer notre espèce. Bien entendu, j'ai récupéré mon dû et il a alors tenté de m'intimider, en me menaçant, *moi* !



293 *Sukumvit claque ses doigts et un serviteur s'empresse d'apporter l'arme en question.*

Le Baron a relevé le menton avec défi. Il fait un quart de tour, faisant virevolter les pans de sa robe, puis poursuit son discours :

– Naturellement, mes gardes l'ont *poliment* reconduit. J'ai néanmoins la conviction qu'il va tenter d'obtenir l'épée par la force, car il est clair que cette arme revêt une importance particulière pour lui... À bien y réfléchir, elle pourrait vous revenir, puisque vous ne voulez pas d'argent. Si les Elfes Obscurs décident d'agir, il est préférable qu'elle soit entre vos mains qu'entre les miennes.

Sukumvit claque ses doigts et un serviteur s'empresse d'apporter l'arme en question.

– Elle a autrefois appartenu à un guerrier légendaire prénommé Tamahelos, explique le régent de Fang. Lors de sa découverte, elle était toute rouillée, jusqu'à ce qu'un forgeron lui redonne ses qualités d'origine. Utilisez-la à bon escient.

Vous acceptez l'épée en contemplant son tranchant affûté et son esthétique inhabituelle. Un rubis d'un rouge éclatant est serti dans la garde et vous réalisez avec délectation que cette arme est enchantée. Sa prise en main est agréable. Elle émet un joli tintement lorsque vous effectuez quelques moulinets dans l'air. Notez le Glaive de Tamahelos sur votre *Feuille d'Aventure*. Utilisé en combat, il vous confère un point supplémentaire à votre *Force d'Attaque*.

– Revenez nous voir, conclut le Baron. Nos portes vous seront toujours ouvertes...

Rendez-vous au **318**.



294

Les boutiques et colporteurs se font plus rares à mesure que vous vous rapprochez de la fin de la rue. Le soleil de l'après-midi s'apprête à se coucher et la température descend lentement. Empruntant la route de la Topaze, vous apercevez une petite auberge sur votre droite, nommée « La Gemme Verte ». Après ces heures d'errance dans la ville, vous êtes affamé et décidez d'y entrer. Rendez-vous au **120**.

295

Vous jetez à terre la statuette en invoquant la Panthère Noire qui se matérialise devant les Voleurs médusés. Ils se carapotent silencieusement vers arrière lorsque le félin émet un rugissement de défi et se tourne vers eux, prêt à bondir. Vous ne gaspillez pas votre temps à contrôler la Panthère et préférez saisir cette opportunité pour vous enfuir ; votre diversion a porté ses fruits car personne n'osera tenter de vous suivre. Vous foncez à travers les rues en quête des portes de sortie les plus proches. Rendez-vous au **89**.

296

Ne découvrant aucune possession sur le corps, vous examinez la pièce tout entière. Une grille dans le fond de l'arrière-salle vous intrigue, mais la puanteur des eaux usées qui s'en dégage vous maintient à l'écart. Derrière le comptoir, vous dénicher 4 Pièces d'Or, une Fiole de Poison, ainsi qu'une Bouteille de Brandy, restaurant 5 points d'ENDURANCE si vous la consommez. Vous envisagez d'aller inspecter l'étage mais qui vous dit

que d'autres mauvaises surprises ne vous y attendent pas ? Vous quittez donc l'endroit et trouvez bientôt une étable où dormir. Une cape est étendue dans la paille, vous pouvez la conserver comme couverture ou protection. La compagnie des chevaux perturbe votre sommeil par moment, mais vous êtes au moins assuré qu'ils ne vous dévoreront pas. La nuit se passe sans incident notable et vous entamez votre recherche de l'Elfe Obscur aux premières lueurs du jour. Regagnez 2 points d'ENDURANCE et rendez-vous au **238**.

297

Vous marchez depuis quelques heures lorsque vous apercevez, à l'est, une autre silhouette solitaire qui traverse les plaines et se dirige tout comme vous vers le nord. Même si vous ne remarquez aucun geste menaçant, vous préférez rester sur vos gardes. Vos pistes se rapprochent peu à peu et en début d'après-midi et vous êtes en mesure de voir qu'il s'agit d'un Barbare, humain de surcroît. Vous le hélez pour lui demander le but de son voyage.

– Je vais à Fang, crie-t-il en retour. Pour me battre dans la Fosse !

Ce n'est pas la période de l'année durant laquelle se déroule l'Épreuve des Champions et par conséquent, vous ne comprenez pas vraiment ce qu'il entend par « fosse ». Vous lui dites toutefois que vous vous rendez également à Fang.

– Je voyage seul, vocifère-t-il. Ne t'approche pas plus !

Si vous tenez compte de son avertissement, rendez-vous au **166**. Si vous tentez, en revanche, de le

convaincre que voyager en équipe est bien plus sûr, rendez-vous au **325**.

298

Une fois à bord de la péniche, les hommes de l'*Hippocampe* ne tergiversent pas et s'attellent à reprendre le contrôle de l'embarcation. En parallèle, vous en débutez l'exploration. Un bref examen du pont et des cabines ne dévoile rien de probant sur ce qu'il a pu advenir à l'équipage. Par conséquent, il ne reste que la cale à inspecter. Vous soulevez la trappe d'accès et découvrez une simple échelle de corde qui s'enfonce dans l'obscurité. Une lanterne est posée juste à côté.

Si vous l'allumez et descendez dans la cale, rendez-vous au **61**. Si vous pensez vivre heureux sans savoir ce qu'il a bien pu se passer là-dedans et préférez retourner sur l'*Hippocampe* une fois que la barge sera repoussée vers la rive, rendez-vous au **80**.

299

Les deux Malfrats aux rictus carnassiers se jettent sur vous en brandissant leurs lourdes massues. Vous devez les combattre en même temps.

	HABILITÉ	ENDURANCE
Premier MALFRAT	6	7
Second MALFRAT	7	7

À chaque assaut, choisissez quel adversaire vous attaquez. Calculez votre *Force d'Attaque* et la leur. Comparez la vôtre à chacune d'elles mais vous ne

pouvez frapper que celui que vous avez choisi. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de l'autre, vous ne faites que parer son coup sans le blesser. Si vous réduisez l'ENDURANCE de l'un à 3 ou moins, rendez-vous au **335**.

300

Soudain, il plante son poignard dans le sol en prononçant deux syllabes incompréhensibles. Aussitôt, la lame se met à siffler expulsant un nuage de vapeurs corrosives qui forment un écran entre lui et vous. Vous restez prudemment à l'écart, laissant le nuage se désagréger, mais il ne reste alors plus un signe du Lieutenant !

Testez votre *Habilité*. Si vous réussissez, rendez-vous au **285**. Si vous échouez ou choisissez de le laisser partir, vous n'avez plus rien à faire à Fang. Si vous avez déjà rencontré les deux autres Lieutenants, contactez Yaztromo en vous rendant au **383**. Sinon, rendez-vous au **46**.

301

Vous progressez de manière conséquente et avant midi, atteignez l'entrée du Défilé de la Dent-du-Troll. Situé entre les Collines de la Pierre de Lune et les Aiguilles Rocheuses, il constitue la voie la plus directe pour rejoindre le Plat-Pays et Crocheroc. Cependant, votre sécurité est loin d'y être garantie ; vous avez à peine entamé la traversée que votre nervosité s'accroît lorsque vous croisez des bâtiments en ruines et de temps à autre, des restes de squelettes jonchant le sol. Votre tension s'accroît d'autant plus que vous pénétrez davantage

dans le Défilé et de manière étrange, l'offensive que vous allez subir vous apparaît presque comme une libération.

Une petite troupe de guerriers HOBGOBELINS vient en effet de quitter les vestiges d'une citadelle et fonce droit sur vous. Deux d'entre eux, montés sur le dos de grands Loups au pelage gris et poussant des stridulations belliqueuses, s'échappent du reste de l'escouade pour vous affronter les premiers.

	HABILITÉ	ENDURANCE
Premier		
HOBGOBELIN MONTÉ	7	6
Deuxième		
HOBGOBELIN MONTÉ	7	5

Ils vous attaquent en même temps. À chaque nouvel assaut, lancer d'abord un dé. Si vous faites 6, un des Loups vous mord, vous occasionnant une perte de 2 points d'ENDURANCE.

Si vous parvenez à occire ces deux Hobgobelins, leurs montures lupines s'enfuient. Rendez-vous au **94**.

302

Consultant la carte que Borak vous a donnée, vous localisez d'abord le point où vous vous trouvez puis entamez votre progression dans les mines. Que de tournants et de méandres ! Ces galeries ont en effet été creusées au jour le jour, en fonction des gisements et des formations cristallines. Elles sont à l'abandon depuis plusieurs décennies car vous ne découvrez strictement

rien, à part quelques vieux ustensiles rouillés ou brisés que l'on a oubliés.

Vous avez certes pu déterminer votre position avec l'aide de la carte, mais vous n'avez absolument aucune idée de l'endroit où commencer à chercher et après une longue période d'errance sans but, vous décidez d'abandonner et de retourner à l'extérieur.

Quelle peste, tous ces couloirs ! Vous ne savez lesquels emprunter et n'aurez de toute manière jamais assez de temps pour tous les inspecter. Vous ne pouvez qu'espérer que les individus que Silek a vus ne sont pas ceux que vous traquez. Vous considérez donc plus raisonnable de rechercher les Lieutenants dans un autre lieu. Rendez-vous au **313**.



303

Si vous ne l'avez pas déjà fait, allez-vous maintenant :

Entrer dans l'auberge de
Gar-Goldoran ?

Rendez-vous au **98**

Gravir jusqu'en haut la
Rampe de Goldoran ?

Rendez-vous au **358**

Redescendre aux portes
et explorer le quartier
du Quai Susbelli ?

Rendez-vous au **9**

Visiter plutôt le quartier
du Marché aux Chevaux ?

Rendez-vous au **67**

304

Vous faites mine de ne pas être intéressé lorsque vous passez devant les nombreuses entrées sous surveillance active. Vous arrivez bientôt à la fameuse porte ; un couloir s'étend au-delà. Vous vous glissez discrètement à l'intérieur et traversez le couloir avec diligence jusqu'à une pièce remplie de cages. Vous soulevez négligemment une bâche en peau recouvrant une cage proche et y découvrez un lézard d'apparence singulière. Ses iris verts plongent dans les vôtres. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **100**. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **64**.

305

Elle vous conduit dans sa roulotte grenat ornée de milliers d'inscriptions peintes en blanc. À l'intérieur se trouve une table ronde décorée d'une nappe brodée et sur laquelle repose une boule de cristal. Elle se place de l'autre côté puis l'examine pendant un long moment, avant de relever les yeux et vous fixer intensément.

– Tu es en quête d'un... sombre individu. Cherche-le, cherche-le bien...

Son visage devient subitement livide.

– Un... magicien au pouvoir immense tu rencontreras. Sa colère te changera... Cache-toi... cache-toi dans les entrepôts. Bienveillante avec toi sera la lune... et ton destin s'inversera.

Elle s'effondre dans sa chaise, épuisée semble-t-il. Lentement, elle se repositionne en position assise.

– Aventurier... Pars, je t'en prie, murmure-t-elle doucement.

Vous ressortez silencieusement dans la rue et retournez explorer les bas-fonds de la Cité des Voleurs. Rendez-vous au **350**.

306

En marche, vous êtes soudain pris au dépourvu lorsque le sol disparaît sous vos pieds. Vous avez déclenché le piège d'un chasseur et êtes en train de tomber dans une fosse d'au-moins cinq mètre de profondeur et pourvue en son centre d'un énorme pieu en métal. Priez les dieux de ne pas vous y empaler ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **352**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **186**.



307

Le sentier bifurque brusquement vers le nord après un court moment. La hauteur de l'herbe a beaucoup diminué tandis que le sol s'élève lentement. Vous percevez le clapotis d'un cours d'eau devant vous. En vous en approchant, vous entendez quelqu'un haletant avec peine derrière vous. Un demi-tour et vous découvrez un vieil homme vêtu d'une robe en lambeaux en train de courir vers vous. Alors qu'il vous rejoint les yeux rivés sur vous, sans prévenir il vous laboure vicieusement le torse à l'aide de... larges griffes ! Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Le CHANGEUR DE

FORME dissipe son illusion et vous dévoile sa vraie silhouette : un lézard humanoïde aux écailles vertes avec une langue rouge démesurée. Ses yeux rouges vous lancent un regard haineux et il siffle d'un air menaçant. Vous devez l'affronter.

CHANGEUR

DE FORME

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **190**.

308

Par petits bonds successifs, vous longez le fleuve Poisson-Chat en direction d'un groupe d'entrepôts que vous avez remarqué sur le bord de mer, esquivant du mieux que possible la marmaille gobeline qui fouille les berges en quête de marchandises abandonnées et chasse les petits animaux dont ils sont friands – comme les crapauds par exemple.

Arrivé aux entrepôts, vous glissez votre petit corps d'amphibien dans un interstice boueux situé dans les fondations. Vous laissez passer la chaleur écrasante de la journée et à la nuit tombée, vous vous tortillez pour ressortir du trou. La lune brille intensément et lorsque sa lumière caresse votre épiderme visqueux, vous ressentez le même picotement qu'à votre métamorphose. Après quelques spasmes douloureux mais brefs et quelques instants de désorientation, vous réalisez que votre enveloppe corporelle a retrouvé son état normal. La clarté de la lune a vraisemblablement inversé le sortilège de Nicodème. Et pas seulement, car vous vous

sentez revigoré, plein d'une énergie nouvelle. Vous récupérez 1 point d'HABILETÉ, 5 points d'ENDURANCE ainsi que 2 points de CHANCE pour avoir recouvré votre enveloppe naturelle.

Votre équipement a étonnamment survécu à votre transformation et pendant que vous passez un certain temps à le réorganiser, vous entendez les bruits d'un combat non loin d'ici.

Si vous souhaitez investiguer, rendez-vous au **52**. Si vous préférez rester à l'écart et vous consacrer à la recherche d'informations, rendez-vous au **380** pour partir explorer le Nœud Coulant.

309

Vous arpentez la Rampe de Goldoran. Tout le long et jusqu'au bout du quartier, des fanions rouges pendent de part et d'autre de la rue, jalonnée par des bazars de toutes sortes. Cet enchevêtrement d'enseignes est tel que vous peinez à distinguer les noms des boutiques. Ici, une odeur de rôtisserie, du porc assurément. Là, une voix bourrue émerge d'une taverne et se plaint d'une bière renversée. Et là-bas, des enfants jouent et se chamaillent, des marchands hèlent à tout-va comme à la criée. Des gens de tous âges et de toutes conditions entrent, sortent, se faufilent en un ballet incessant, les charrettes et coches foncent à des allures folles, presque meurtrières. En chemin, plusieurs lieux piquent votre attention.

Une odeur délicieuse de ragoût émane de l'Auberge Impériale de Gar-Goldoran. Si vous n'y êtes pas encore entré, vous le pouvez au **98**.

« Chez Wixil », une boutique à peine visible derrière les étals de la rue, dispose peut-être d'équipement qui pourrait vous être utile. Pour y entrer, rendez-vous au **158**.

Les acclamations que vous entendiez à votre arrivée se font plus fortes. Si vous cédez à la curiosité, vous pouvez continuer à gravir la Rampe jusqu'au sommet de la colline au **358**.

Enfin, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez emprunter un raccourci entre deux bâtiments vers le Quai Susbelli (au **9**) ou bien avancer de quelques pâtés de maisons pour rejoindre le Marché aux Chevaux (au **67**).

310

Contempler l'entité en train de dégouliner du portail vous est parfaitement intolérable. Vos yeux souffrent, saignant presque, à la vue de cette abjecte créature ; son corps se meut et mute d'une manière que votre esprit refuse d'appréhender. Tel un lombric, la chose est parvenue à se faufler à travers l'étroit portail mais elle est également pourvue d'une carapace solide d'où sortent des tentacules flasques et ductiles. Elle n'a pu s'insérer totalement dans la grotte du fait de la taille réduite de la porte. Fouettant l'air en cadence dans un sens puis dans l'autre, elle s'extirpe progressivement et grâce à ce balancement ondulatoire, elle est à présent capable d'atteindre le côté opposé de la caverne.

Des chuchotements s'immiscent dans votre esprit, des murmures obscènes que vous ne comprenez heureusement pas mais qui forcent votre conscience à régresser vers ses recoins enfouis les plus sombres. À moins que

vous ne soyez coiffé d'un Casque Orné d'un Œil, vous devez déduire un point d'HABILETÉ à cause de l'angoisse psychique qui vous étreint. Alors que vous luttez pour vous ressaisir, la créature vous attaque presque avec paresse.

INCARNATION

DU CHAOS HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 10

La dureté exceptionnelle de sa carapace la protège des dommages habituels en ENDURANCE, sauf si vous utilisez le Sceptre de Roc-Dragon, seule arme capable de briser cette couche protectrice. Toute autre arme inflige un seul point d'ENDURANCE de dégâts lors d'un assaut réussi (2 points si vous *Tentez votre Chance* et êtes Chanceux, 0 si vous êtes Malchanceux).

Si vous anéantissez cette abomination, rendez-vous au **107**.

311

L'Elfe Obscur s'effondre au sol. Vous vous empresses de déplacer le corps dans un recoin isolé et entamez sa fouille. Vous déduisez rapidement qu'il s'agissait d'un messenger, à la sacoche qu'il portait à la ceinture et contenant plusieurs notes écrites en langue elfique. Rien d'utile pour vous donc, à moins que... Les vêtements. Vous réalisez qu'ils pourraient servir comme assez bon déguisement : ils recouvriraient votre équipement et masqueraient efficacement votre identité humaine. Si vous souhaitez vous accoutrer de la Panoplie du Messenger, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous revenez sur vos pas en direction de la caverne d'avant-poste des Elfes Obscurs. Vous la scrutez à nouveau et voyez encore la porte non surveillée sur votre gauche et les feux de camps droit devant. Si vous possédez une Potion d'Invisibilité et souhaitez la boire avant de raser le mur gauche jusqu'à la porte, rendez-vous au **154**. Si vous préférez quitter votre position retranchée et vous mettre à la vue de tous pour tenter d'atteindre cette porte ou l'une des autres sorties de la caverne, rendez-vous au **111**. Pour revenir à votre position initiale dans la caverne en longeant le mur de droite vers la porte non gardée qui s'y trouve, rendez-vous au **146**.



312

Vous décidez de poursuivre vers l'ouest pendant un moment, lorsque le chemin bifurque soudain vers le nord. Vous pouvez entendre les pépiements d'oiseaux nichés dans les frondaisons. Votre marche jusqu'ici s'est passée sans événement particulier et hormis un écureuil et quelques lapins, vous n'avez croisé aucune faune sauvage. Vous conservez néanmoins votre main proche du pommeau de votre arme, prêt à dégainer à tout instant. Plus loin, vous percevez ce qui semble être

une conversation houleuse entre deux hommes. Allez-vous voir de quoi il retourne (rendez-vous au **224**) ou bien poursuivre au nord (rendez-vous au **167**) ?

313*

Si vous avez visité les cinq, ou au moins trois des lieux marqués sur la carte et souhaitez stopper vos recherches, vous pouvez contacter Yaztromo en vous rendant au **383**. Dans le cas contraire, vous devez refaire le long trajet en solitaire à travers le Plat-Pays, mais cette fois-ci dans l'autre sens.

En peu de temps, vous atteignez l'endroit où vous aviez découvert le macchabée dans un fossé. Une angoisse vous étreint lorsque vous constatez qu'un animal charognard a traîné le corps en plein milieu du chemin puis s'est repu du bras gauche. Vous ne pouvez accepter qu'une telle scène reste ainsi à la vue de tous. Aussi vous arrêtez-vous le temps de redonner un peu de dignité à l'infortuné en le replaçant dans le fossé. Ce faisant, vous remarquez un morceau de parchemin coincé dans la menotte de sa cheville droite et contenant vraisemblablement des inscriptions. Vous ôtez le manuscrit, qui s'avère être le coin déchiré d'une carte du nord-ouest d'Allansia. Crocheroc et Salamonis y sont visibles, ainsi que la chaîne de montagnes qui les sépare. Une note écrite en langue elfique a été griffonnée juste à côté de Salamonis.

Si vous avez déjà enquêté dans cette cité, vous réalisez le peu d'intérêt à la visiter de nouveau (rendez-vous au **195**). Si vous ne l'avez pas encore explorée, il paraît logique de vous y rendre sur le champ afin de savoir si

l'un des Lieutenants n'y ferait pas des siennes. Notez le Fragment de Carte sur votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au **255**.



314

Pendant une demi-heure, vous poursuivez votre marche dans les tunnels jusqu'à atteindre une ouverture vers l'extérieur. Un corps est étendu en travers, avec deux flèches plantées dans le dos. D'une main, le mort tenait une dague et de l'autre, une pioche. En inspectant la dague, vous remarquez que sa lame est recouverte d'une espèce de fluide : du poison, assurément. Dehors, de nombreux mineurs sont en train de creuser dans la carrière en contrebas. Des humains et des Nains portant les mêmes braies et chemises grises constituent la population attelée à cette tâche ingrate. Plusieurs gardes les encerclent, certains se contentant de surveiller tandis que d'autres, munis de fouets à deux queues, s'acharnent à augmenter le rythme de travail. Ces ouvriers sont, sans le moindre doute, des esclaves extrayant quelque chose de bien précis pour leurs oppresseurs. En observant les gardes de plus près, vous distinguez aisément leurs oreilles pointues et leurs visages sombres, vous amenant à la conclusion qu'il s'agit d'Elfes Obscurs, peut-être ceux que vous recherchez. Mais comment comptez-vous gérer une telle situation ? Allez-vous vous faufiler vers le garde le plus proche et l'éliminer avant de vous attaquer au reste (rendez-vous

au **187**) ou bien vous grimer en esclave avec les vêtements du mineur décédé et vous joindre aux ouvriers, dans l'espoir qu'une opportunité se présente (rendez-vous au **83**) ?



315

– Comprenez bien que mes informations n'ont d'intérêt que si vous êtes suffisamment doué pour intercepter ces Lieutenants avant qu'ils n'aient rempli leur mission. Le premier, Delgar Elanchaeath, est un maître de l'illusion et du déguisement. Il est sans conteste le plus dangereux de vos ennemis. Si vous pensez vous trouver au même endroit que lui et souhaitez le démasquer, dites-lui qu'*Etnàxios Xidtpés* lui adresse ses plus sincères salutations. Nous avons une histoire... commune.

Il vous lance un sourire carnassier.

– J'imagine qu'il sera totalement incapable de se contrôler et par conséquent, se trahira tout seul. Quant à l'émissaire du Clan Rovane, il se vante d'être un fin bretteur. Donc si vous le rencontrez, vous êtes sans nul doute en mesure de le battre à son propre jeu. Vous êtes

également doué dans ce domaine, n'est-ce pas ? (Il racle sa gorge avec excès.) Évidemment, vous connaissez déjà le tireur d'élite du Clan Uinolon, sinon ni vous, ni ce *petit enchanteur* ne seriez là. Bien entendu, c'est une allégorie... en ce qui concerne Yaztromo.

Il glousse d'un air pince-sans-rire.

– Et je terminerai par Ishenla Physonray. Elle pratique une forme dégénérée des arcanes. À considérer donc comme une sorcière... primitive. Sa magie, tellement médiocre, n'est fondée que sur des hypothèses incorrectes et une logique erronée, contrairement à la mienne, ô combien supérieure et éprouvée durant des siècles de techniques ésotériques. En tout état de cause, vous n'aurez aucun mal à la vaincre.

Il renifle avec dédain, puis vous toise en fronçant le nez et en plissant les yeux.

– Si toutefois vous avez besoin d'aide, je peux appliquer sur vous un sortilège de bouclier contre ce que sa soi-disant magie a de plus... invalidant. En contrepartie, il me faudra un soupçon de votre... essence, de votre *moi* profond.

Si vous acceptez de prendre le risque qu'il lance sur vous ce charme de protection, rendez-vous au **102**. Sinon, il est à présent l'heure de vous éclipser, rendez-vous au **129**.

316*

Si vous avez visité les cinq lieux, ou au moins trois, que Yaztromo avait marqués sur la carte et souhaitez stopper vos recherches, vous pouvez le contacter au **383**. Sinon, poursuivez la lecture de ce paragraphe.

Comme il fait déjà bien sombre, vous pensez avec justesse qu'il serait déraisonnable de s'installer pour la nuit si près du Port du Sable Noir. Aussi prenez-vous le temps de vous éloigner suffisamment de la ville pour installer votre campement. Rayez une Provision pour votre repas du soir.

À votre réveil le lendemain matin, vous apercevez une goélette mouillant dans une calanque non loin. Le souvenir du marin que vous aviez croisé brièvement à votre arrivée dans la Cité des Voleurs vous revient en mémoire. Serait-ce là son navire ?

Vous vous en approchez pour en avoir le cœur net, mais avant que vous ne soyez assez près pour lire le nom inscrit sur la coque, une voix familière vous interpelle.

– Je vois que tu t'es sorti vivant de Sable-Noir ! Monte, l'ami !

Il est évident que Tully n'est rien moins que le Capitaine de ce navire et cela vous donne une idée. En récompense de lui avoir sauvé la vie, vous lui demandez s'il peut vous amener jusqu'à votre prochaine destination – ou du moins, vous en approcher le plus possible. Le Capitaine, bien que peu enclin à perdre une journée de profit, accepte votre requête et à midi, l'*Hippocampe* prend le large. C'est la première fois que vous partez en mer et sur le pont, vous êtes captivé durant des heures par la vue de la côte qui défile d'un côté et l'immense étendue d'eau presque immobile de l'autre.

Le soir venu, Tully vous invite à dîner, ce que vous acceptez volontiers. Durant le repas, vous lui donnez quelques explications sur votre quête, puis il débouche une bouteille de vin et vous raconte son histoire.

– Il y a de nombreux voyages de cela, j'ai transporté un passager qui avait volé une gemme dans une espèce de temple primitif. Les adeptes de la secte en question ont traqué l'énergumène jusqu'à l'*Hippocampe* dans le but de récupérer leur breloque. Et certains hommes d'équipage n'ont rien trouvé de mieux à faire que d'envoyer par-dessus bord notre voleur et son butin, qu'un requin de passage a dévorés aussitôt... Dès lors, les cultistes ont pris pour cible toutes les personnes qui se trouvaient à bord à l'époque, mais ils ne manifestent heureusement aucun intérêt pour les membres d'équipage arrivés récemment. À ce jour, je reste le seul et unique survivant de ce voyage fatidique et comme tu le sais, j'ai pu leur échapper encore une fois grâce à toi.

Tandis qu'il soupire et se lève de son siège, vous prenez conscience du sort funeste que Tully doit endurer quotidiennement.

– Je suppose qu'ils m'auront moi aussi, tôt ou tard, reprend-il. Et je ne peux pas faire grand-chose à cela, si ce n'est continuer à naviguer de mer en océan jusqu'à ce que la chance m'abandonne. Sur ce, mon ami, je te souhaite une bonne nuit.

Tully se rend à sa cabine en chancelant légèrement et vous vous dirigez vers celle qui vous a été réservée. Le sommeil est long à venir, car vous ne cessez de vous interroger sur les dangers qui vous attendent lors des prochains jours. Vous ne gagnez qu'un seul point d'ENDURANCE pour le peu de repos obtenu.

Au matin, l'*Hippocampe* entre par l'estuaire du fleuve qui vous mènera à votre destination. S'il s'agit du Kok qui longe Fang et Zengis, rendez-vous au **3**. S'il s'agit du

Fleuve des Eaux Blanches et que vous comptiez donc gagner Salamonis ou Crocheroc, rendez-vous au **117**.

317

Vous suivez le tunnel en pente descendante légère jusqu'à vous placer hors de vue de la caverne principale. Des champignons phosphorescents poussant sur les parois éclairent faiblement le chemin. La pente s'accroît ensuite sur une distance conséquente. Vous songez au chemin retour qui s'avérera bien plus ardu, lorsque vous débouchez sur une vaste caverne.

Majestueux ! Vous êtes immédiatement frappé par la magnificence d'une grande cité dominant le centre de la caverne, illuminée par le scintillement de milliers de lanternes. Un maillage complexe de tours et de minarets torsadés s'élevant dans les airs vous coupe le souffle d'admiration. Mais après une observation approfondie, la face sombre des lieux se révèle à vous : des effigies démoniaques aux regards lubriques et de noires protubérances s'insinuent telles un cancer au milieu de cette splendeur. Vous prenez enfin conscience que ce que vous contemplez à présent ne peut être que la mythique capitale souterraine des Elfes Obscurs : *Tiranduil Kelthas* ! Peu d'êtres humains ont foulé le sol de cette ville et pratiquement aucun n'a vécu assez longtemps pour en conter la description. Vous réalisez alors que vous êtes l'un des rares privilégiés qui aura pu contempler ce spectacle rarissime. Restaurez votre CHANCE à son *total de départ*.

À présent vous devez partir, car il est peu probable que les Elfes Obscurs déploient si près de leur cité une

magie aussi dangereuse que celle consistant à ouvrir un Anarthex. En outre, chaque instant passé ici augmente vos chances d'être découvert. Vous faites demi-tour dans le tunnel et vous heurtez à un Elfe Obscur aux traits dissimulés sous sa tenue de camouflage. Vous luttez tous deux pour vous rétablir au plus vite et dégainer vos armes avant que l'autre ne puisse frapper.

ELFE OBSCUR

MASQUÉ

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 9

Celui qui remporte le premier assaut est celui qui aura réagi le plus rapidement et profite de la surprise pour infliger à son adversaire une grave blessure. Doublez les dommages en ENDURANCE de ce premier tour. Ensuite, continuez le combat à la normale. Si vous remportez cet affrontement, rendez-vous au **311**.



318

Vous voici à l'extérieur de l'arène. Il se fait tard. Si vous possédiez un Veau de Gantamar, il a maintenant disparu. Que vous ayez été expulsé, soyez parti de votre plein gré ou que vous n'ayez pas pu entrer dans la Fosse aux Combats, vous n'avez plus d'autre choix que d'abandonner votre recherche de l'Elfe Obscur... à moins d'avoir eu vent d'une autre option. Il pourra être

n'importe où désormais, car la neige aura recouvert ses traces de pas. Vous espérez juste qu'il ne s'agissait pas de l'un des Lieutenants. À présent, il est temps de vous éclipser au **46**.



319

Vous longez la rive vers l'aval et repérez bientôt un endroit propice pour traverser le cours d'eau, puis vous coupez à travers les Plaines Paiennes en direction de Fang. Il vous reste encore beaucoup de chemin à parcourir. Durant votre long périple en solitaire, vous gardez un œil sur tout ce qui pourrait s'avérer comestible. Jetez un dé pour chaque jour révolu. Sur 1 ou 2, vous trouvez assez pour vous sustenter correctement. Autrement, vous devez piocher une portion de vos Provisions. Rien de particulier ne survient lors des deux premiers jours de cette étape. À la fin du troisième, vous atteignez un village nommé Anvil, où vous pouvez vous procurer une chambre pour la nuit et souper pour 4 Pièces d'Or. Si vous payez, récupérez 2 points d'ENDURANCE pour le repos dont vous profitez. Tant que vous êtes à Anvil, vous pouvez également acheter assez de Provisions pour 2 repas, à raison de 3 Pièces d'Or en tout. Au quatrième jour, vous apercevez Fang dans le lointain mais arrivez trop tard pour le dernier bac qui franchit le Fleuve Kok. Vous établissez votre campement à portée de vue de votre objectif.

Le matin suivant, vous pouvez payer la traversée pour 2 Pièces d'Or. Si l'argent vous manque, le bateleur

accepte de vous conduire gratuitement si vous lui prêtez main forte aux rames, mais l'effort vous fatigue tant que vous devrez déduire un point à votre *Force d'Attaque* lors des deux prochains combats.

Le fleuve néanmoins franchi, vous arrivez à votre destination. Rendez-vous au **131**.

320

Vous réalisez que vous rencontrez une fois encore les soldats de Salamonis. Vous leur criez vos salutations, auxquelles ils répondent par d'enthousiastes exclamations. Quel accueil ! Ils vous annoncent néanmoins qu'ils n'ont pas encore débusqué l'armée de Chao-tiques qu'ils traquent depuis des semaines. Puis ils vous demandent si vous avez bien progressé dans votre quête. Si vous possédez le Sceptre de Roc-Dragon, le récit de vos exploits remonte votre moral et les encourage aussi (vous gagnez 1 point de CHANCE).

Comme la dernière fois, vous passez la nuit dans le campement militaire. Leurs ressources se sont encore réduites ; aussi devez-vous piocher dans vos propres Provisions ou bien vous coucher affamé (déduisez dans ce cas 3 points d'ENDURANCE). Cependant, leur nombre est un gage de sécurité et votre nuit de sommeil se déroule sans incident. Ajoutez-vous 2 points d'ENDURANCE.

Le lendemain, vous quittez le Capitaine Ritter et ses hommes en pleine inspection des ruines d'une citadelle, à la recherche de signes de l'armée ennemie. Vous poursuivez votre route le long du Défilé en direction de l'ouest. Rendez-vous au **199**.

321

Le vieil homme, surpris et choqué à la vue de votre arme dégainée, trébuche vers l'arrière en se prenant le pied dans une racine et s'effondre au sol. D'un vif moulinet de votre arme, vous mettez rapidement fin à ses jours. Après une rapide inspection, vous découvrez qu'il ne possédait qu'un crucifix en argent. Il s'avère que l'homme que vous avez tué était un Prêtre et en retour, son dieu vous a jeté une terrible malédiction. Vous perdez 5 points de CHANCE. Regrettant amèrement votre décision, vous repartez penaud et affligé en direction du nord. Rendez-vous au **193**.



322

Cette silhouette dans les roseaux est bel et bien un cadavre, au visage mutilé bien au-delà du soutenable et ne portant plus que des sous-vêtements détrempés. Il doit macérer dans l'eau depuis longtemps, car son état est véritablement épouvantable. Lancez 4 dés. Si le total est supérieur à votre ENDURANCE actuelle, vous perdez 2 points d'ENDURANCE (ou ajustez-la à 1 si cette perte devrait vous tuer) car la vision et l'odeur de ce corps boursoufflé provoquent en vous une nausée incontrôlable.

D'après la manière dont le visage a été lacéré, il apparaît évident qu'on a tout fait pour rendre ce corps impossible à identifier. Cependant, vous remarquez que la

main droite du défunt a le poing serré. Contiendrait-il une quelconque information ? Si vous essayez d'en forcer l'ouverture, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **366**. Si vous êtes Malchanceux ou que vous ne souhaitez pas le faire, plus rien ne vous retient par ici et vous regagnez le couvert de la forêt au **221**.

323

Après une bonne marche hors de la ville, vous localisez rapidement la hutte d'Herand. Lorsque vous touchez à la porte, une voix de stentor claironne de l'intérieur.

– Disparaissez ! Je ne reçois aucun visiteur.

– Je viens de la part de Skolar, criez-vous en frappant de nouveau.

Après un moment de silence, la porte s'ouvre, révélant un homme aux larges épaules, aux cheveux longs et à la barbe bien taillée. Il est vêtu de fourrures et porte autour du cou un petit appeau. Il vous observe avec une longue attention avant de prendre la parole.

– Ainsi donc, mon frère vous envoie. Ça doit être important, car il sait combien je tiens à ma tranquillité.

– Skolar m'a parlé d'une bête dans les montagnes que vous avez repérée. J'ai besoin de connaître la direction qu'elle a prise.

Herand vous fixe avec suspicion.

– Vous devez être vraiment courageux ou complètement cinglé pour rechercher une telle créature. Je passe mes journées en pleine nature à chasser des animaux pour le sport et la nourriture, mais je ne serai jamais assez fou pour me confronter à une telle chose.

– Ce n'est pas la créature mais son maître que je traque. Herand pousse un léger soupir.

– Tout s'explique. Vous êtes un parfait idiot. La bête est tout ce qu'il y a de plus maléfique, alors imaginez un peu ses dresseurs ! Si vous êtes déterminé à poursuivre cette quête insensée, je vous montrerai où elle a disparu mais à partir de là, vous serez tout seul. Je ne gagne rien à la chasser et s'il vous reste un tant soit peu de jugeote, vous ne devriez pas non plus...

Vous lui réitérez avec détermination votre intention de prendre un tel risque. Il s'empare alors d'une lance, passe la porte et vous fait signe de le suivre. Vous arpentez de petits sentiers de montagne, mettant vos pas dans ceux d'Herand, jusqu'à ce qu'il vous indique l'entrée d'une caverne.

– Voici la grotte que vous vouliez. J'espère que vous en ressortirez vivant, mais il vous faudrait bien un petit miracle pour cela... Bonne chance quand même.

Sur ces mots, Herand redescend par les mêmes sentiers que vous venez d'emprunter, puis disparaît de votre champ de vision. Vous grimpez jusqu'à l'entrée de la cavité rocheuse et en observez l'intérieur. De nombreuses galeries sinueuses mènent dans toutes les directions. Il serait très facile de s'y perdre, assurément. Possédez-vous une Carte des Mines ? Si oui, rendez-vous au **227**. Sinon, rendez-vous au **66**.

324

L'épée de l'Elfe Obscur pourrait vous servir d'arme de remplacement au cas où vous perdiez la vôtre, mais une mystérieuse aura vous empêche de vous en emparer.

Elle doit bénéficier d'un enchantement spécial n'autorisant son utilisation que par un Elfe Obscur. En revanche, vous pouvez conserver son arc et en fouillant le carquois, vous découvrirez quatre flèches fonctionnelles. Avant qu'un combat ne débute, vous aurez la possibilité de tirer sur un adversaire. Si vous décidez de le faire, *Testez votre Habileté*. En cas de succès, la flèche infligera une perte de 2 points d'ENDURANCE et sinon, vous aurez simplement manqué votre cible. Rappelez-vous que vous n'avez droit qu'à une seule flèche. Ensuite, le combat au corps à corps s'engage. Toute flèche décochée, qu'elle ait ou non atteint sa cible, ne peut être réutilisée.

Vous revenez en arrière par le sud pour tourner cette fois-ci à l'ouest. Un nouveau croisement vous attend. Vous ignorez le chemin sud et pouvez prendre soit le nord (rendez-vous au **204**), soit l'ouest (rendez-vous au **128**).

325

Le Barbare fait la sourde oreille. La hache brandie au-dessus de sa tête, il se met à vous charger en hurlant : « Je t'ai dit de me laisser tranquille ! » Il est trop tard à présent pour le raisonner, vous n'avez pas d'autre choix que l'affronter.

BARBARE

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 9

En tant que berserker, il ne peut ni capituler, ni vous laisser prendre la *Fuite*. C'est donc un combat à mort qui s'engage. Si vous gagnez, rendez-vous au **222**.

326

Plus loin, vous entendez de l'eau chuter en abondance et en effet, une cascade apparaît bientôt devant vos yeux. Elle se déverse dans une gorge et s'écoule vers l'ouest sans discontinuer. Soudain, votre anneau s'illumine et réchauffe votre doigt. La voix fantomatique de Yaztromo s'adresse à vous.

– Tu te trouves exactement là où j'avais senti la présence des Elfes Obscurs. L'entrée de leur repaire secret doit se trouver quelque part dans les environs. Regarde attentivement.

L'anneau se refroidit après ces derniers mots. Vous scrutez les alentours en quête de cette fameuse entrée.

Si, plus tôt, vous avez croisé Vermithrax, rendez-vous au **369**. Sinon, *Testez votre Habilité*. Si vous échouez, votre recherche prend plus de temps que prévu et *vous devez dîner*. Rendez-vous dans tous les cas au **369**.



327

Vous suivez un groupe de marchands le long de la rue principale, vers ce que vous supposez être le marché de la ville. À peine avez-vous dépassé une taverne que deux hommes se postent face à vous : « Pour continuer par-là, c'est trois Pièces d'or », dit froidement le premier au nez tordu, tandis que l'autre soupèse un gourdin de

taille conséquente. Les autres passants ignorent prudemment la scène, vous laissant décider de la suite.

Si vous attaquez ces deux ostrogoths, rendez-vous au **299**. Si vous tentez de les passer en force, rendez-vous au **388**. Si vous avez de l'or et acceptez de les payer, rendez-vous au **145**.

328

L'avenue du palais est évidemment la voie la plus directe mais elle s'avère bien plus longue qu'elle n'y paraît en premier lieu. Le temps pour parcourir une telle distance épuise ce qu'il vous reste d'énergie. Les murs de l'édifice sont vraiment singuliers, scintillant sous les faibles réverbères comme s'ils étaient constitués de morceaux brisés de pierres précieuses. Vous gravissez, fourbu, la volée de marches menant à l'entrée principale, mais êtes stoppé par deux gardes pointant à l'unisson leurs lances à votre approche.

– Quelle affaire peut bien amener un aventurier au palais royal à cette heure ? demande l'un.

Votre véritable objectif – à savoir, fouiller le palais à la recherche d'un Elfe Obscur – n'est peut-être pas la réponse la plus adéquate à leur apporter. Au lieu de cela, vous leur déclarez simplement que vous souhaitez un entretien avec Salamon, leur Roi, car vous êtes porteur d'un message de la plus haute importance de la part de son allié, le mage Yaztromo. Les gardes, fort peu convaincus, s'apprêtent à vous repousser, jusqu'à ce que vous leur dévoiliez l'anneau magique qui vous a été spécialement confié. Au même instant, un jeune homme surgit de l'intérieur du palais dit quelques mots

aux gardes, qui vous autorisent à entrer. Le valet saisit sans finesse votre tunique et vous entraîne le long d'un couloir.

– Je leur ai dit que le Roi vous attendait.

Vous écartez ses mains de vos vêtements.

– Qui êtes-vous ?

– Ce n'est pas important. Disons simplement que le Roi n'a aucune connaissance de votre arrivée ici mais que moi, si. Je connais l'anneau que vous portez et je suis ici pour vous avertir qu'il se passe des choses étranges dans le palais. Surveillez vos arrières, nous devons...

– Que faites-vous, Gregor ? interrompt une voix. Pourquoi n'êtes-vous pas à votre poste et... que fait cet individu ici ?

Un homme en armure vient d'apparaître et vous observe tous deux avec suspicion.

– Euh... Commandant Loth. Ce... guerrier m'a sauvé d'une bande de ruffians cet après-midi. J'ai pensé qu'il serait convenable de lui proposer le gîte et peut-être, en récompense de son action, de lui permettre de s'adresser à sa Majesté.

Le Commandant vous toise de haut en bas avec attention.

– Certainement. Le Roi serait même enchanté de rencontrer un si louable individu, mais cela devra attendre demain. Je m'occupe personnellement de ce guerrier et par ailleurs, je suis persuadé que vous avez encore beaucoup de travail.

À contrecœur, le jeune serviteur se retire. Le Commandant Loth vous accompagne jusqu'à vos quartiers, au premier étage, après vous avoir laissé admirer sur le

chemin les superbes fresques du palais. On vous apporte sans tarder un en-cas appréciable, sur quoi le Commandant vous souhaite une bonne nuit. Tandis que vous consommez avec avidité ce copieux repas, vous prenez soudain conscience de quelque chose dans votre poche : un Passe-Partout. Comment a-t-il pu se glisser là ? Intrigué, vous décidez de le conserver, puis vous affalez lourdement sur le lit afin de profiter enfin de quelques heures de repos. Récupérez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE puis rendez-vous au **33**.

329

Vous gagnez le vestibule par lequel vous êtes entré la première fois dans le palais. Les deux gardes à l'entrée sont encore à leur poste ; vous vous esquiviez vers un passage latéral pour ne pas vous faire repérer, mais en tournant au coin, vous percutez presque le Commandant Loth.

– Vous voilà enfin, murmure-t-il en guettant les gardes du coin de l'œil. Je vous ai cherché partout. Dépêchez-vous. Tournez ici puis suivez ce couloir. Votre vie court un très grand danger !

Empruntez-vous le passage qu'il vous indique (rendez-vous au **274**) ou l'attaquerez-vous (rendez-vous au **95**) ?

330

Il faut peu de temps pour parcourir ce sentier avant de retomber sur une nouvelle jonction. Vous ignorez le chemin sud et empruntez soit le nord (rendez-vous au **204**), soit l'ouest (rendez-vous au **128**).

331

Étables et auberges bordent exclusivement le début de cette longue et large rue. L'agitation y est telle qu'en vous promenant, vous ne cessez de croiser des personnes de tous horizons. Le nombre de visiteurs et de négociants que cette ville doit brasser chaque jour doit être phénoménal ! Lorsque l'avenue tourne sur la gauche, vous apercevez une bijouterie. Si vous souhaitez la visiter, rendez-vous au **198**. Sinon, poursuivez votre chemin sur la Rue de l'Opale au **287**.



332

Vous entrez sur la pointe des pieds. Personne. Un bureau. Une lampe éteinte. Vous l'allumez afin de chasser la pénombre. Ce cabinet aux étagères pleines de parchemins et d'antiques grimoires appartient à quelqu'un dont l'érudition ne fait nul doute. Le plus intrigant est sans conteste l'appareillage complexe tout en métal posé sur le bureau. Vous inspectez les notes éparpillées autour, mais il vous faudrait une éternité pour les passer au crible et déchiffrer toutes ces formules. Un liquide rouge sombre et translucide semble être le composé obtenu grâce au dispositif. Allez-vous en verser une infime quantité dans une palette en argent et en goûter un échantillon (rendez-vous au **346**), ou bien ne pas prendre ce risque et quitter la pièce (rendez-vous au **86**) ?

333

En continuant votre chemin, vous reconnaissez certains points du paysage et vous rendez compte que vous n'êtes pas loin de la gorge où vous aviez croisé les Bêtes Rocheuses. Vous faites donc un détour par l'est pour ne pas avoir à les affronter encore. Vous constatez vite que vous n'êtes pas le seul à éviter cette dangereuse vallée. Deux Gobelins ont aussi choisi cet itinéraire de substitution et vous assaillent aussitôt que vous apparaissez dans leur champ de vision. L'un trébuche en voulant foncer vers vous, ce qui vous permet de les combattre un par un.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier GOBELIN	5	6
Deuxième GOBELIN	5	5

Si vous gagnez, vous faites une rapide fouille des cadavres, ne trouvant rien d'intéressant hormis un petit Bouclier. Il ne semble pas avoir de propriété magique mais pourrait s'avérer utile. Que vous l'emportiez ou pas, vous poursuivez votre route et le soir venu, vous montez votre camp. *Vous devez dîner.* La nuit passe dans une plaisante tranquillité. Rendez-vous au **382**.



Vous faites mine de farfouiller dans votre bourse aux Pièces d'Or. Tandis que le Gnome est occupé à regarder la foule au-dehors, vous sautez par-dessus le comptoir et le plaquez au sol.

Êtes-vous *saoul* (auquel cas vous devez avoir déduit temporairement un point d'HABILETÉ ou plus en raison de l'ivresse) ? Si oui, le Gnome parvient à ramper et à se frayer un chemin jusqu'à une corde qui pend le long d'un mur. Il tire dessus avant que vous ne puissiez l'empêcher (rendez-vous au **54**). Si vous n'êtes pas ivre, vous réussissez à le maintenir fermement et à le menacer.

– Prenez tout ce que vous voulez ! implore-t-il.

En réalité, prenez tout ce que vous *pourrez*, car le vacarme provoqué par les objets tombant du comptoir a attiré l'attention de curieux qui vous observent désormais à travers la fenêtre. Lancez un dé pour chaque article ci-dessous ; si votre score est supérieur au chiffre indiqué, vous parvenez à le dérober.

2	Cape avec capuche
3	Gousset de Nectars
2	Corde
3	Sarbacane et sa fléchette empoisonnée
2	Quatre Pièces d'Or

Le Gousset de Nectars contient trois doses, chacune restaurant jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Quand vous en avez terminé, vous quittez les lieux par la porte de derrière au moment où surgissent des gardes. Rendez-vous au **284**.

Vous blessez grièvement l'une des brutes, qui titube en arrière, lorsqu'une voix s'écrie dans votre dos :

– Au nom de la loi !

Les deux lascars ont légèrement reculé, vous donnant l'opportunité de jeter coup d'œil rapide derrière vous. L'un des gardes de la ville a surgi de l'entrée de la taverne, suivi par de nombreux clients vraisemblablement en état d'ébriété ; en effet, beaucoup s'esclaffent grassement et certains vous désignent même du doigt.

– Les agressions constituent une grave infraction, dit le garde en s'adressant à *vous*.

Les clients de la taverne ne dissimulent même plus leur hilarité.

– Ce sera une amende de 10 Pièces d'Or pour avoir troublé la paix et causé du tort à nos concitoyens. (Il se poste face à vous, le nez à quelques centimètres du vôtre.) Vous avez intérêt à payer, grogne-t-il d'un air menaçant.

Ils vous ont piégé et vous n'avez aucune option si ce n'est de les dédommager. Si vous ne possédez pas 10 Pièces d'Or, ils s'emparent du reste de votre monnaie ainsi que de toutes les potions que vous transportiez. Rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*. Vous êtes accompagné manu militari sur la voie principale et poursuivi pendant de longues minutes par d'insupportables éclats de rires.

Si vous continuez votre chemin en direction du marché, rendez-vous au **85**. Si vous préférez abandonner cette idée et passer les dernières heures de la journée à questionner les gens dans l'espoir de localiser l'un des Lieutenants, rendez-vous au **69**.

À l'instant même où le précieux minéral tombe au creux de vos mains impatientes, votre destin est scellé. Lorsque vous voyez l'or liquide s'infiltrer dans vos chairs et rigidifier votre corps et vos membres, une peur panique s'empare de vous. En quelques secondes, l'or s'est entièrement solidifié : il ne reste de vous qu'une statue sans vie, pétrifiée dans un instant de terreur viscérale. À pas légers, la femme Lieutenant s'approche et contemple son œuvre.

– Les humains, ironise-t-elle, vous aurez décidément toujours plus de valeur morts, que vivs. Votre généreuse contribution à notre campagne tombe à « poids » nommé !

Vous avez eu ce que vous méritez. Votre cupidité et votre égoïsme vont coûter la vie à tant d'âmes innocentes... Comme vous l'avait dit un jour Tareg, *vous n'êtes pas un héros.*



La demeure n'est pas difficile à trouver : c'est de loin le plus grand bâtiment du quartier et décoré de telle manière qu'on ne peut absolument pas l'ignorer. Cela dit, lorsque vous entrez, vous n'allez guère plus loin que le vestibule. Le préposé vous stoppe et vous intime de laisser le formulaire sur son bureau. Vous lui expliquez que vous n'êtes pas ici pour travailler et lui mentionnez

Lady Emathura. Il reste silencieux un instant en vous observant avec curiosité, puis s'exprime à nouveau.

– Vous êtes ici pour une carte, n'est-ce pas ?

Vous acquiescez. Il déniche alors une boîte cylindrique et vous la présente. Vous tendez la main pour vous en emparer mais l'employé se refuse à la lâcher, la retenant d'une poigne de fer.

– Vous avez l'air de quelqu'un d'honnête, étranger. J'espère que vous savez dans quoi vous vous engagez, murmure-t-il.

Il relâche son emprise.

– Soyez clair, objectez-vous avec fermeté.

– Je travaille ici depuis cinq ans et je peux aisément différencier un expert en minerais d'un... *aventurier*. La carte que vous possédez conduit à la mine de ces « sombres gens ». Ils sont arrivés il y a quelques semaines seulement et ont conclu des arrangements avec Lord Reinholt. Depuis, ils ont un contrôle total des souterrains et ont transformé d'humbles ouvriers en véritables esclaves. Aucun visiteur n'y est autorisé et ceux qui s'invitent se font capturer et ajouter au lot. Je suppose que ma dame a conservé cette carte spécialement pour vous.

– Pourquoi me dire tout cela ?

– Vous avez l'air d'être quelqu'un en mesure de changer les choses ici. J'essaierais bien de libérer les esclaves moi-même si je n'avais...

Il vous dévoile sa main gauche, ou plutôt son absence.

– Perdue il y a des années, dans les mines. Sur le flanc est, vous trouverez un conduit secret. On le reconnaît car le gravier est d'un gris plus clair. Il faut y ramper

pendant longtemps, mais vous arrivez dans les souterrains sans vous faire repérer. Vous devez vraiment libérer ces malheureux, je vous en prie.

Les « sombres gens » qu'il a mentionné peuvent référer aux Elfes Obscurs que vous recherchez. Néanmoins, la tâche risque de s'avérer plus que difficile.

Si vous décidez de quitter la ville et chercher ailleurs, rendez-vous au **313**. Si vous pensez être à la hauteur du défi, vous vous dirigez vers la carrière au **135**.

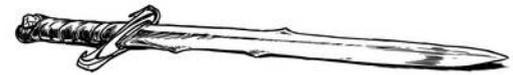
338

Votre estomac se noue quand vous identifiez cette vallée comme celle où vous aviez ramassé les Pierres de Lune. Vous jetez un œil dans les deux directions pour essayer d'évaluer quelle sortie de la gorge est la plus proche. Vous vous précipitez en espérant l'atteindre avant d'attirer l'attention de l'une des Bêtes Rocheuses, mais il est trop tard. Lancez un dé, divisez le score par deux arrondissant à l'entier supérieur pour savoir combien de Bêtes viennent à votre poursuite avant que vous parveniez à vous échapper. Comme précédemment, pour chaque Bête Rocheuse, *Testez votre Habileté* pour savoir si vous survivez à son assaut initial ou finissez réduit en bouillie. Si vous survivez, vous la combattez normalement. Elle possède 8 points d'HABILETÉ et 11 points d'ENDURANCE, subit des dégâts normaux des armes contondantes mais seulement la moitié de tout autre type d'arme. Elle est automatiquement détruite si vous la frappez avec le Sceptre de Roc-Dragon.

Si vous parvenez à survivre à votre seconde visite ici, ajoutez-vous 1 point de CHANCE et décidez de la suite.

Si vous avez visité les cinq – ou au moins trois – lieux marqués sur la carte et souhaitez terminer vos recherches, vous pouvez contacter Yaztromo en vous rendant au **383**.

Dans le cas contraire, la nuit tombe assez vite et *vous devez dîner* (ôtez une portion de vos Provisions ou perdez 3 points d'ENDURANCE s'il vous en manque). Vous êtes bientôt reparti. Si vous vous dirigez vers le Port du Sable Noir, rendez-vous au **130**. Si votre prochaine étape est Fang, rendez-vous au **390**. Si vous décidez de visiter Crocheroc, votre route se situe au sud, de l'autre côté de la Rivière d'Argent, puis vers le Défilé de la Dent-du-Troll (rendez-vous au **301**).



339

Malheureusement, vous devez laisser votre animal de compagnie ici, car il est trop gros pour passer entre les barreaux de la cage. De toute manière, votre veau semble s'intéresser à tout autre chose désormais. Lorsqu'il aperçoit la silhouette prostrée du monstre encore évanoui, il s'en approche pataudemment puis lui arrache la gorge ! Vous détournez les yeux de ce spectacle écoeurant et vous vous glissez hors de la cage. Le prochain garde qui viendra l'inspecter sera bien étonné de découvrir, non plus un veau, mais un *Taureau* de Gantamar ayant dévoré l'ancien occupant !

Le couloir semble sûr, mais des voix de gardes se rapprochent. Vous vous escamotez à la hâte dans une allée pour esquiver la patrouille. Rendez-vous au **360**.

340

Vous localisez bientôt un chaland à destination de Zengis. Le Capitaine vous prend comme passager pour 3 Pièces d'Or ou sinon, vous pouvez participer aux corvées de navigation et d'entretien. Si vous payez, un repas frugal est inclus, ainsi qu'une cabine exigüe pour la nuit (ajoutez 2 points d'ENDURANCE). Si vous travaillez, vous devez piocher un repas dans vos *Provisions* et ne vous reposez pas. Quelle quoi la manière dont vous choisissez de monnayer votre voyage en amont du fleuve, Zengis est en vue le matin suivant. Rendez-vous au **124**.

341

Ce saut réflexe vers l'arrière vient à point nommé ! Vous retenez votre souffle tandis que le rocher s'écrase à terre juste devant vous. Il s'en est fallu d'un cheveu... Vous scrutez la cime de la colline pour vérifier si quelqu'un de malintentionné pousse des rochers de là-bas, mais vous n'apercevez personne. L'instant d'après, vous réalisez que vous ne regardiez pas au bon endroit car un bras pierreux se déplie du bloc que vous avez à l'instant évité ! Une fois de plus, vous vous écarterez juste à temps puis saisissez une arme pour contrer cette Bête Rocheuse.

BÊTE

ROCHEUSE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 11

La plupart des armes ne sont pas efficaces contre une créature constituée de pierre vivante. Si vous n'avez pas

d'arme contondante comme un Marteau de Guerre, vos attaques n'infligent qu'un seul point d'ENDURANCE de dommages (2 si vous *Tentez votre Chance* et réussissez, ou 0 si vous échouez). Si vous utilisez le Sceptre de Roc-Dragon, un seul coup de cette arme fracassera instantanément la Bête Rocheuse en mille morceaux. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **231**.

342

Les heures se suivent et se ressemblent tandis que vous cheminez péniblement vers le sud, scrutant en permanence le paysage à la recherche de signes de vie hostiles ou amicaux. Néanmoins, ce ne sont pas vos yeux mais vos oreilles qui vous alertent d'un danger imminent : un glattement familier venu du ciel à l'est vous glace le sang. Vous vous tournez pour repérer d'où le cri aigu provient et contemplez avec effroi ce que vous aviez pressenti : une colonie d'Hommes-Oiseaux, sans nul doute les créatures les plus dangereuses dans cette région d>Allansia.

Quelques mois auparavant, Tareg et vous aviez attiré par mégarde l'attention de quelques-uns de ces vicieux prédateurs. Ils vous ont facilement déboutés et vous avez été contraints de vous réfugier à l'intérieur de la roulotte. Vous ne vous souvenez plus combien de temps vous étiez resté prostrés là, les oreilles saturées par leurs crissements et grattements frénétiques sur le toit, craignant que l'un d'eux ne trouve une faille et s'introduise. Vous aviez eu l'impression de vieillir d'une année dans cet espace confiné avant qu'ils ne finissent par abandonner et aillent voler vers d'autres proies.

Si le souvenir de cet épisode suscite de la peur, il attise aussi en vous la rage et le désir de combattre, de verser le sang de ces créatures aériennes et de leur faire payer la terreur qu'elles vous avaient causée. Si ces Hommes-Oiseaux n'étaient pas si nombreux dans cette colonie, si le sort d'Allansia ne dépendait pas de l'accomplissement de votre quête, vous pourriez céder à cette rage. La raison l'emporte néanmoins car l'enjeu est trop important pour se risquer dans un tel combat. Vous vous dissimulez dans des fourrés proches jusqu'à ce que les Hommes-Oiseaux se soient assez éloignés. Ajoutez 1 point de CHANCE pour avoir évité une si dangereuse confrontation.

Si vous êtes passé par le village de Coven, rendez-vous au **280**. Sinon, rien de notable ne survient dans la journée et au crépuscule, vous installez votre camp pour la nuit. *Vous devez dîner.*

Le jour suivant, vous êtes encore à cran après cette quasi-rencontre avec les Hommes-Oiseaux, mais les cieux et les plaines demeurent inoccupés. Aucun animal ni voyageur ne vient en effet troubler cette quiétude et tôt dans la soirée, vous apercevez au loin les chaumines de Pont-de-Pierre.

Si vous possédez au moins une dent gravée en plus de celle que vous a confiée Yaztromo, rendez-vous au **355**.

Sinon, la pensée d'avouer aux Nains que vous n'avez encore neutralisé aucun Lieutenant Elfe Obscur – ou pire, d'être assailli par les moqueries de ce crétin de Tareg à cause de votre échec, est plus que vous ne pouvez supporter. Vous décidez donc de dévier vers l'est avant d'établir votre campement. Tout comme

hier, *vous devez dîner*. La nuit se déroule sans incident mais votre moral est au plus bas lorsque vous reprenez la route le matin. Rendez-vous au **399**.

343

Vous jetez un œil dans la ruelle, où deux hommes se tiennent devant un troisième qu'ils ont envoyé valser sur des tonneaux. Ils sont armés de gourdins et de toute évidence, sont sur le point de flanquer une rouste au malheureux. Allez-vous intervenir pour l'aider (rendez-vous au **84**) ou ignorer la scène (rendez-vous au **294**) ?



344

Le toit de la voiture finit par s'ouvrir. Vous vous hissez sans hésitation, mais au même instant, le reflet d'une lame étincelle juste sous vos yeux. *Tentez votre Chance* et retranchez 2 au score des dés si vous portez un casque. Si vous êtes Chanceux, le coup ricoche sur votre protection ou votre armure. Sinon, la pointe de l'épée vous blesse juste sous l'arcade sourcilière. Votre œil est épargné de justesse mais vous perdez 1 point d'HABILETÉ car votre vision sera moins accrue qu'auparavant. Bien entendu, l'Elfe Obscur est l'auteur de ce coup vicieux.

– Très tenace, ricane-t-il. Mais je dois m'éclipser. Amuse-toi bien avec les chevaux.

Il s'élançait et atterrit sur le sol avec la souplesse d'une panthère. Allez-vous faire de même (rendez-vous au **196**) ou monter sur le siège du conducteur pour stopper la course des chevaux (rendez-vous au **23**) ?

345*

Lorsque vous arrivez à Crocheroc vers midi, le soleil est haut dans le ciel et la chaleur, étouffante. Cette petite cité poussiéreuse n'existe que grâce aux riches gisements d'or et de pierres pullulant dans la montagne. Les marchands et négociants de tout poil qu'elle attire la rendent plus animée que sa taille ne le laisserait entendre.

En vous approchant, vous remarquez que des gardes armés patrouillent autour de la cité, contrôlant l'identité des nouveaux arrivants. Ils vous observent avec suspicion mais vous autorisent à entrer. Tous les bâtiments de la ville sont façonnés en pierre et vous paraissent très robustes, car probablement conçus pour résister aux tempêtes de sable dont vous avez entendu dire qu'elles soufflent depuis le Désert des Crânes.

Vous vous attardez un moment afin de décider de votre prochain coup. En même temps que vous observez les environs, vous pouvez acheter des Provisions à un colporteur, à raison d'une Pièce d'Or par repas.

La majeure partie de la ville est résidentielle, mais des panneaux indicateurs vous révèlent l'existence d'un quartier huppé et de zones minières. Les deux artères principales réservées aux visiteurs seront un bon point de départ à vos investigations. La Rue du Diamant mène à la place du marché et la Rue de l'Opale est celle

où les voyageurs laissent leurs chevaux et réservent un logement pour séjourner. Allez-vous emprunter la Rue du Diamant (au **253**) ou la Rue de l'Opale (au **331**) ?

346

Avec prudence, vous avalez le composé. Rien ne se passe, si ce n'est l'arrière-goût de métal et de vinaigre qui provoque en vous un haut-le-cœur désagréable. Vous vous demandez ce qu'en penserait Yaztromo. En vous tournant pour repartir, vous apercevez soudain une silhouette dans la pièce ! La lampe en main, vous êtes soudain ébloui par un éclair lumineux : Yaztromo lui-même se tient devant vous, la mine aussi surprise que la vôtre ! Vous lui demandez ce qu'il fait ici et il prononce exactement les mêmes mots que vous, en parfaite synchronisation. C'est là que vous réalisez que vous parlez à un miroir... Mais comment cela se peut-il ? Vos habits se sont en effet changés en une robe écarlate, ces cheveux et cette longue barbe blanche... Vous êtes devenu Yaztromo ! La panique commence à s'emparer de vous lorsque votre reflet s'auréole d'une lueur rougeâtre puis se déforme doucement devant votre mine effarée. Après quelques secondes, vous avez recouvré votre apparence physique. Vous vérifiez votre visage et que vos affaires sont bien là et les retrouvez tels qu'ils étaient. Fascinant ! Ce liquide doit sûrement être la variante d'une Potion de Métamorphose. Mais qui l'utiliserait et dans quel but ? Vous n'avez guère le temps d'y réfléchir mais si vous possédez une Bouteille en Verre vide, vous pouvez y verser le reste de la décoction et l'emporter avec vous, auquel cas, notez la Potion

de Métamorphose dans votre *Feuille d'Aventure*. Vous refermez le rideau puis ressortez dans le couloir. Rendez-vous au **86**.



347

Lorsque vous vous présentez à leur table, l'un d'eux vous propose un siège. Vous pouvez jouer si vous avez deux Pièces d'Or ou un objet à parier. Si vous ne voulez ou ne pouvez pas miser, vous quittez la taverne au **309**.

Si vous choisissez de jouer, placez votre or ou l'objet de valeur au centre de la table. Le premier homme mise deux Pièces d'Or ; le second mise une Potion d'Escalade. Il vous explique que le plus haut score remporte tout ce qui se trouve sur la table. Lancez un dé pour chaque participant (vous en premier) et relancez en cas d'égalité. Notez bien le score de chacun.

– Attendez une minute, dit l'un. Faisons une seconde mise (ils jettent chacun 2 autres Pièces d'Or). Tu relances ou tu fiches le camp ?

L'autre se met à ricaner dans sa barbe. Si vous acceptez d'égaliser le montant de la mise, lancez à nouveau un dé pour chaque joueur en commençant par vous-même. Vous pouvez sacrifier un point de CHANCE pour jeter encore une fois le dé, mais ce dernier score est alors définitif. Multipliez-le par dix et additionnez cela au résultat du premier lancer. Si votre total est le plus élevé, vous gagnez tout ce qu'il y a sur la table et, agacés par leur défaite, les hommes vous rejettent et refusent de jouer à

nouveau. Si vous perdez ou ne relancez pas, ils se moquent de votre défaite et prennent tout ce que vous aviez parié en précisant qu'ils ne rejoueront pas contre un perdant.

Si vous empochez la Potion, notez qu'elle doit être consommée avant d'escalader un mur et vous octroie un succès automatique sans avoir besoin de lancer les dés. Il est à présent temps de quitter la taverne. Rendez-vous au **309**.

348

À l'intérieur logent une vingtaine d'individus de races diverses : Humains, Elfes, Orcs, Gobelins et même quelques Nains. Pas d'Elfe Obscur à la ronde. Les prisonniers lèvent des têtes stupéfaites à votre soudaine arrivée devant eux. L'un des Nains vous semble plus alerte que les autres esclaves. Vous vous adressez à lui, expliquant qui vous êtes et la nature de votre quête. D'une voix bourrue, renforcée par la souffrance et les privations, il vous relate les informations qu'il a pu glaner.

– Leur Grand-Prêtre régit tout ce qu'il se passe ici, explique-t-il. Chaque jour, il se rend derrière la petite porte juste à côté de nos cellules pour accomplir une espèce de rituel maléfique, a priori bientôt arrivé à son terme, mais je ne sais pas ce dont il s'agit.

Lorsque vous lui expliquez comment vous êtes arrivé dans la caverne, il vous fait une offre courageuse.

– Libérez-nous de ces chaînes. Les Elfes Obscurs sont plus nombreux que nous – qu'ils soient damnés pour l'éternité ! – mais nous pouvons provoquer une diversion pour que vous entriez dans le repaire et stoppiez ce

rituel. Avec la grâce des dieux, quelques-uns d'entre nous en sortiront peut-être sains et saufs.

Sous le grondement approbateur des autres prisonniers, vous établissez un plan. Vous commencez par les délivrer, frappant de votre arme leurs chaînes si vous ne possédez pas un Passe-Partout. Puis vous leur distribuez les armes secondaires dont vous n'avez plus l'utilité.

Avant que vous ayez pu les libérer tous, la porte d'entrée du quartier aux esclaves s'ouvre soudain ; deux Elfes Obscurs lancent un cri d'alerte en découvrant ce qui se trame. Accompagné des prisonniers que vous avez pu désenchaîner, vous poussez un hurlement rageur et passez à l'attaque. Les deux gardes rapidement submergés, vous pénétrez en trombe dans la caverne principale. Vous piquez directement vers la petite porte tandis que les esclaves foncent dans toutes les directions, créant la confusion autant que possible.

Lancez deux dés. Il s'agit de la *Force d'Attaque* de votre escouade improvisée. Ajoutez 4 si vous possédez un Passe-Partout, car vous aurez alors libéré plus d'esclaves avant d'être repéré. Ajoutez 1 par arme que vous auriez confiée aux esclaves. Ajoutez 3 si vous avez noté le code *Chevaliers*, car moins d'Elfes Obscurs affronteront vos forces dans la caverne. Enfin, vous pouvez dépenser un point de CHANCE pour gagner 2 points supplémentaires – votre démarche repose en effet sur la faveur des dieux du Bien !

Si la *Force d'Attaque* finale de votre escouade vaut au moins 13, les esclaves provoquent assez de pagaille pour que vous atteignez la porte sans être remarqué (rendez-vous au **394**). Dans le cas contraire, vos alliés se font

aisément supplanter par les Elfes Obscurs, qui reportent leur attention sur vous tandis que vous courez vers la porte (rendez-vous au **171**).



349

La salle a basculé dans le chaos, les clients tentent désespérément de s'échapper par la porte d'entrée. Beaucoup ont dégainés leurs armes et les coups pleuvent à l'aveuglette, tandis que les trois Squelettes abattent sans relâche et méthodiquement tous ceux qui se trouvent à leur portée. Comme tout le monde, vous êtes bringuebalé au milieu de cette mêlée sanglante.

Lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous pour savoir ce qu'il advient de vous. Suivez les instructions en italiques en bas de tableau tant que le texte ne vous aura pas dit de vous rendre à un nouveau paragraphe.

Si vous combattez un Squelette, une arme tranchante, comme une épée par exemple, ne le blessera que d'un point d'ENDURANCE (2 points si vous choisissez de *Tenter votre Chance* et réussissez, 0 si vous êtes Malchanceux). Seules les armes contondantes, comme un Marteau de Guerre, infligent des dégâts habituels.

- 1 À couvert sous une table, vous attendez une opportunité pour vous frayer un chemin vers la sortie.
- 2 Un vagabond en proie à une terreur démente vous confond avec l'ennemi.

CLIENT FOU HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 4

- 3 Luttant au milieu de la cohue, vous recevez un coup de poing dans l'œil. Déduisez 1 point d'ENDURANCE.
- 4 Vous vous mettez à couvert derrière le bar. Hors de danger pour un instant, vous attrapez un verre à moitié plein et le buvez d'un trait. Gagnez 1 point d'ENDURANCE pour cette racinette revigorante.
- 5 Vous progressez à quatre pattes et serpez entre les clients paniqués, une méthode plutôt efficace pour éviter d'être blessé.
- 6 Un Guerrier Squelette vous barre la route, dévoilant un sourire sinistre de ses dents écartées. Si vous l'avez déjà combattu, passez à l'étape 7.

GUERRIER
SQUELETTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

- 7 Un Guerrier Squelette embroche une femme en haillons devant vous et s'approche en brandissant son épée

dégoulinante de sang frais. Si vous l'avez déjà combattu, passez à l'étape 8.

GUERRIER
SQUELETTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 5

- 8 Cerné par les cadavres de ses précédentes victimes, un Guerrier Squelette muni d'une Claymore se tient devant la porte d'entrée. Quelqu'un vous pousse dans le dos et vous trébuchez à portée de son arme. Si vous avez déjà combattu cet adversaire, passez à l'étape 9.

GUERRIER
SQUELETTE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 4

- 9+ Un silence troublant, annonçant la fin des combats, s'installe dans la taverne. Le dernier des Guerriers Squelettes a été vaincu. Rendez-vous au **213**.

À présent, lancez à nouveau le dé et ajoutez 1 au score pour chaque fois où vous l'avez lancé précédemment. Par exemple, si vous aviez lancé deux fois le dé, ajoutez 2 au score vous donnera donc un chiffre de 3 à 8. Rendez-vous ensuite à l'étape correspondant au total obtenu.

350

À quelques foulées du Pont-Qui-Chante, vous longez plusieurs échoppes où l'on vend des friandises au miel

aux passants. Si l'envie vous prend d'y acheter quelques bonbons, dépensez 1 Pièce d'Or et récupérez 2 points d'ENDURANCE.

Arrivé au pont, vous évitez aisément les gardes Trolls, du fait de la foule animée qui accapare toute leur attention, puis vous vous baissez pour vous faufiler sous l'arche. La puanteur est absolument atroce ! Devant vous se dresse une hutte cernée d'écriteaux aux messages plus qu'explicites tels que « Ouste ! » ou encore « Entrée interdite ! » ; la demeure de Nicodème, sans le moindre doute.

Vous vous dirigez vers la porte et frappez avec force. De l'intérieur, quelques murmures et jurons se font entendre, puis la porte s'ouvre, dévoilant un homme sans manière et aux cheveux blancs hirsutes.

– Qu'est-ce que vous voulez ? QU'EST-CE QUE VOUS VOULEZ ! Je suis débordé, allez-vous-en !

Vous commencez à raconter votre mission, lui expliquant que vous avez été mandaté par Yaztromo, son confrère et ami.

– Vous avez un problème d'audition ? coupe-t-il sans ménagement. Je vous ai dit de PARTIR !

Alors qu'il est en train de refermer la porte, vous pouvez essayer d'insister et de mieux lui expliquer l'importance de votre quête (au **41**), ou bien quitter les lieux et tenter d'entrer en contact avec la Guilde des Voleurs (au **251**).

351

Dix autres concurrents et vous-même, serrés comme du bétail, êtes amenés de force vers d'immenses doubles portes. Le gardien distribue armes, boucliers et casques,

la plupart brisés ou tordus, et de fragiles pièces d'armures qui n'ont jamais été réparées. Vous écarterez toute cette camelote, sauf si vous êtes désarmé, auquel cas vous choisirez une lance rouillée qui diminue d'un point votre *Force d'Attaque*.

Sous le tumulte d'un public assoiffé de sang, les doubles portes s'ouvrent en grinçant lentement dans un tourbillon de flocons. Les gardes vous poussent au centre de l'arène avant de refermer les battants derrière vous. À cette heure avancée, des torchères ont été allumées pour éclairer la Fosse aux Combats. Face à vous, deux bêtes sauvages aux airs de dragons sont en train de dévorer le dernier membre de l'équipe précédente ; un autre, inerte, baigne dans le sable rouge que sa jugulaire ouverte a détrempé. Quasiment aucun de vos coéquipiers ne maîtrise une quelconque discipline de combat. Certains, avisés ou lâches, se retranchent à l'arrière-garde tandis que d'autres chargent en braillant, ce qui provoque les représailles immédiates des deux créatures reptiliennes. L'escarmouche est brève et funeste, la taille et la sauvagerie de ces DRACS ayant engendré la panique et le chaos chez ces apprentis gladiateurs. En quelques instants, ils sont tous anéantis.

Les Dracs reportent alors leur attention sur le petit groupe dont vous faites partie et se ruent dans votre direction. La plupart de vos comparses s'enfuient vers les murs d'enceinte, entraînant avec eux l'une des deux bêtes. Vous devenez d'office la cible de l'autre Drac, avec une porte derrière vous et trois personnes recroquevillées qui s'accrochent à vos vêtements telles des hirudinées ! Les lourdes pattes de l'animal s'enfoncent

dans le sable, leur rythme s'accélérait à mesure qu'il se rapproche. Débarrassez-vous vite de vos sangsues et écartez-vous !

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **169**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **271**.

352

Heureusement, votre corps tombe juste à côté du pieu. Vous perdez néanmoins 3 points d'ENDURANCE à cause de l'impact, mais gagnez 1 point de CHANCE pour avoir survécu à ce qui aurait pu être une bien triste conclusion. Vous repérez une échelle en bois qui doit servir pour descendre collecter les proies tombées dans le piège. En grim pant au dehors, vous maudissez en silence ce chasseur qui a failli sceller le sort d'Allansia.

Vous continuez le long du sentier, à l'affût d'autres pièges éventuels. Les sous-bois s'épaississent à mesure que vous vous enfoncez et la lumière à travers les frondaisons se raréfie. Peu après, vous rejoignez un croisement en T. Vous pouvez bifurquer vers le nord (rendez-vous au **384**) ou l'ouest (rendez-vous au **92**).

353

Vous guettez le moment où l'un des Elfes Obscurs pénètre dans le quartier des esclaves. Lorsqu'il ressort avec deux prisonniers humains derrière lui, vous buvez la potion et commencez à vous déplacer. Invisible, vous couvrez rapidement la distance puis vous faufilez par la porte quelques instants avant qu'elle ne se referme. Rendez-vous au **348**.

354

Vous arpentez la Rue du Diamant, prenant le temps d'examiner quelques boutiques. Si vous souhaitez acheter un ou plusieurs des objets proposés, vous en avez le droit :

Ail	1 Pièce d'Or
Lanterne	2 Pièces d'Or
Flûte en Os	3 Pièces d'Or
Bouclier	3 Pièces d'Or
Épée	4 Pièces d'Or
Cotte de Mailles	9 Pièces d'Or
Armure de Plates	12 Pièces d'Or

L'Ail vous sera utile pour repousser les créatures vampiriques. La Lanterne éclairera votre chemin dans les lieux et aux heures où l'obscurité prédomine. La Flûte est finement sculptée et le commerçant vous en fait la démonstration en jouant une courte mélodie. Le Bouclier ne vous apporte pas d'avantage en combat mais pourra s'avérer une protection efficace dans des situations périlleuses. L'Épée est on ne peut plus banale. La Cotte de Mailles (ou l'Armure de Plates) réduit les dommages en ENDURANCE de 1 point en combat, à condition que votre *Force d'Attaque* pour l'assaut courant soit inférieure de 2 points maximum à celle de votre adversaire (3 points pour l'Armure de Plate). Mais porter ce type d'armure ajoute nécessairement 1 au score des dés lorsque vous *Testez votre Habileté*.

Lorsque vous en avez terminé, vous continuez le long de la rue du Diamant (rendez-vous au **294**).

Les Nains de Pont-de-Pierre maintiennent toujours une surveillance accrue car un petit comité d'accueil vient à votre rencontre dès que vous êtes assez proche pour que l'on vous reconnaisse. Ils vous bombardent de questions et lorsque vous leur révélez avoir réussi en partie votre quête, deux d'entre eux se ruent vers le village pour répandre la nouvelle.

À votre entrée dans Pont-de-Pierre, une foule s'est rassemblée sur la place principale et Gillibran, le roi du village, vous salue personnellement avant d'annoncer qu'une célébration se tiendra dans la taverne locale.

Au dîner, vous vous nourrissez de mets d'excellente qualité et contez vos exploits plusieurs fois de suite. Terré dans un coin en marge des festivités, Tareg lève un sourcil derrière sa chope de bière, mais il faudra bien plus que sa mesquinerie pour gâcher votre bonne humeur. La foule se dissipe finalement et l'on vous conduit à la meilleure chambre de l'établissement, où vous profitez d'un sommeil nocturne des plus satisfaisants. Ajoutez 6 points d'ENDURANCE pour le copieux dîner et le repos gagné.

Au petit matin, l'aubergiste vous confie un paquet contenant du pain typique de la gastronomie naine (ajoutez 2 portions de Provisions) pour vous apporter l'énergie nécessaire à la recherche du Portail du Chaos. Vous repartez gonflé à bloc sous les acclamations de vos amis Nains résonnant dans vos oreilles. Rendez-vous au **399**.



Vous vous engagez avec prudence dans un large couloir creusé devant vous, puis suivez une volée de marches grossières jusqu'en bas, où le passage s'ouvre sur une caverne humide et éclairée par des dizaines de bougies soigneusement disposées en cercle. Au centre, un motif atypique, irrégulier – le symbole du Chaos ! La Lieutenant, assise en tailleur, a les yeux fixés sur un visage éthéré en suspension dans l'air. Votre intrusion perturbe les flammes des bougies, qui s'éteignent une à une comme des dominos s'effondrant en rythme et l'apparition fantomatique disparaît alors dans un nuage de fumée. La Lieutenant se lève lentement, sa silhouette élancée évoque la malveillance et la corruption. Pour la première fois, elle s'adresse à vous directement, le regard fulminant de haine.

– Vous me causez bien du souci, humain, mais votre chance éhontée touche à sa fin. Croyez-vous sérieusement être de taille à affronter la puissance des arcanes du mal ? Je pourrais vous anéantir sur le champ... mais mon maître vous offre une alternative. Contemplez la richesse de ces mines.

Ce qu'elle démontre en arrachant un morceau de roche dont elle fragmente la gangue sans effort par le truchement d'une énergie magique, avant de vous présenter l'or qui s'y terrait !

– Oui, humain. De l'or, massif, mais aussi des bijoux. Car tout ce qui nous entoure contribuera à notre campagne de domination. (Elle sourit.) Vos capacités sont impressionnantes pour un humain et nous en aurions besoin dans nos rangs. Rejoignez-nous et vous



356 *La Lieutenant, assise en tailleur, a les yeux fixés sur un visage éthéré en suspension dans l'air.*

recevrez votre propre poids en or, des troupes à commander et une part des territoires que nous aurons conquis. Alors qu'en est-il, humain : votre mort immédiate ou toute une vie d'opulence et de gloire ?

Elle vous lance la grosse pépite d'or afin de conclure le pacte. Cette offre alléchante, allez-vous l'attraper au vol (rendez-vous au **336**) ou la laisser tomber à terre (rendez-vous au **24**) ?



357

La carte vous avertit d'une zone particulièrement dangereuse un peu plus loin et par acquis de conscience, vous choisissez un chemin évitant la partie de la vallée que le cartographe a gratifié d'une « tête de mort ». Votre détour recèle toutefois ses propres dangers. Un OGRE surgit de l'entrée d'une caverne sur le flanc d'une colline. Il fond sur vous en brandissant un os nu en guise de massue.

OGRE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, vous n'allez même pas fouiller la caverne tellement l'odeur du corps de l'Ogre est insupportable. Des petits chuintements proches attirent votre attention sur un lièvre blessé se tordant comme un ver dans la poussière. Il semble avoir été piétiné par l'Ogre

et ses chances de survie sont nulles. Vous lui brisez le cou pour mettre fin à ses souffrances, puis décidez de l'emporter comme repas du soir. Vous ne rencontrez rien d'autre durant le reste de la journée et montez votre campement au coucher du soleil. La nuit se déroule sans incident. Rendez-vous au **174**.

358

Après une ascension assez longue, vous entendez jouer des flûtes de bois et apercevez des cracheurs de feu. Le nombre de spectateurs amassés sur la crête et au-delà vous ébahit. En contre-bas sur votre gauche, les portes du tristement célèbre Labyrinthe de Fang sont scellées par des chaînes, mais le plus époustouflant reste la structure géante à votre droite : une arène colossale, haute de plusieurs étages. Qui sait quels affrontements ont lieu à l'intérieur ? Vous vous en approchez tandis que le vent se lève, plus froid qu'à votre arrivée dans la cité. Vous frayant un chemin dans la foule, vous passez à côté de cages où sont enfermées des monstres féroces et des bêtes sauvages. Vous protégez votre sac à dos après avoir remarqué une fripouille en train d'escamoter la bourse d'un promeneur peu avisé. Soudain, quelqu'un vous tape sur l'épaule. Un homme maigre, à la chevelure frisée et grisonnante vous salue.
– Bonjour l'ami, si tu veux m'acheter quelque chose, fais-le tout de suite. Tu n'auras pas d'autre chance après, car je vais rentrer dîner chez moi au coucher du soleil.
Il vous propose des Bouchées de Bataille valant 1 Pièce d'Or chacune et enveloppées dans une feuille, ainsi que des Fioles d'Antitoxine pour 3 Pièces d'Or chacune.

Les Bouchées de Bataille sont des biscuits nourrissants en forme de monstres populaires dans les arènes. Chacune restaure 3 points d'ENDURANCE et peut se substituer à un repas afin de raviver vos forces. Elles ne comptent pas dans vos Provisions et sont assez légères pour être considérées comme un seul article dans votre équipement. L'Antitoxine peut être utilisée juste avant le début d'un combat : elle annihile toute attaque de poison ou de venin.

Lorsque le colporteur prend congé, vous entrevoyez ce qui ressemble fort à un Elfe Obscur en train de pénétrer dans l'arène ! Pourrait-il s'agir de... ? Vous vous précipitez vers l'entrée principale en poussant çà et là mais êtes stoppés par un grand quidam vêtu d'une armure de cuir noire. Si vous êtes recherché comme voleur *et* ne portez pas de capuche, rendez-vous au **279**. Sinon, rendez-vous au **116**.

359

Pénétrant enfin dans l'enceinte de Port Sable-Noir, vous observez la foule qui crie et festoie dans un véritable déluge de boissons. Il vous est possible d'acheter des Provisions, à raison de 2 Pièces d'Or par repas. Vous prenez rapidement conscience que débusquer l'un des Lieutenants Elfes Obscurs est peine perdue dans cette masse grouillante. Le simple fait de se frayer un chemin dans ces rues bondées est une épreuve en soi, car les gens se bousculent constamment les uns les autres. À un moment, vous êtes contraint de faire une embardée pour éviter un gros homme dans son armure mal ajustée et vous vous retrouvez nez à nez contre un

marin barbu. Lorsque vous reculez tous deux par réflexe, une fléchette métallique frôle vos visages et se plante dans le cadre en bois d'une fenêtre. Vous tournez le regard dans la direction d'où provient la fléchette mais dans une telle foule, il vous est impossible d'identifier celui qui l'a tirée. Aussi reportez-vous votre attention sur le projectile.

– Touche surtout pas ! prévient le marin. Le poison pourrirait tes doigts en quelques secondes... Une bonne chose que tu te sois trouvé sur mon chemin, sinon c'est moi qui me la prenais !

Un instant déconcerté, vous supposez qu'il s'agissait d'un stratagème pour vous empêcher d'appréhender les Elfes Obscurs, mais la surprise se lit sur votre visage lorsque le marin reprend de plus belle :

– Pour sûr que c'était pour moi ! Ce n'est pas la première fois que ces maudits sauvages me jouent un tel tour !

Il tend la main puis secoue vigoureusement la vôtre.

– J'ai une dette envers toi pour m'avoir sauvé la vie, mais j'ai une affaire urgente à traiter, là, de suite. Avant demain soir, passe à mon bateau, l'*Hippocampe* et on te trouvera une bonne compensation. Il est amarré dans l'anse sud de l'embouchure du fleuve, car la taxe portuaire est vraiment hors de prix pendant le festival !

Sans même attendre votre réponse, il vous contourne et part se faufiler dans la rue bondée. Vous vous glissez dans une ruelle voisine à l'écart de la foule pour prendre le temps de réfléchir. Deux possibilités pour recueillir des informations vous viennent à l'esprit.

Tout d'abord, le reclus et néanmoins magicien du Bien Nicodème, dont le domicile est situé sous l'arche du

Pont-Qui-Chante. Si l'un des Lieutenants bâtit un sombre plan à Sable-Noir, il ne pourra qu'être au courant. Si vous vous dirigez vers le Pont-Qui-Chante et Nicodème, rendez-vous au **5**.

Votre seconde idée comporte plus de risques. Vous connaissez l'existence d'une sombre et sinistre Guilde des Voleurs au sein de la cité. Le centre de leurs opérations se trouverait quelque part dans l'un de ses faubourgs les plus cachés, adéquatément nommé le « Nœud Coulant ». Quel meilleur moyen, lorsque l'on cherche une information, que d'utiliser le réseau des Voleurs ? Si vous prenez le risque de rechercher le Nœud Coulant pour y contacter la Guilde des Voleurs, rendez-vous au **290**.

360

Vous arrivez bientôt devant une cage avec un symbole particulier gravé sur sa base. Vous retirez la bâche et vous trouvez face à d'énormes yeux ronds, aussi noirs que la nuit. La chose possède une large mâchoire remplie d'incisives fines et pointues, rappelant celle des piranhas. Son corps trapu et puissant est recouvert d'une peau caoutchouteuse et tachetée. Quelle qu'elle soit, la créature semble vous considérer avec le même intérêt. Alors que vous la fixez attentivement, des protubérances disposées en colonne sur son front clignotent en rythme. Peut-être essaie-t-elle de communiquer ? Vous détournez le regard au cas où il s'agirait d'une stratégie pour attirer ses proies potentielles. Dans tous les cas, vous n'avez absolument pas envie de vous frotter de près ou de loin à une force brute et monstrueuse telle que

celle-ci. Possédez-vous un poison, sous n'importe quelle forme, que vous souhaiteriez utiliser ? Si oui, la créature convulse et s'effondre dans une mare de sang. Rayez le poison de votre *Feuille d'Aventure* et notez que vous avez tué Dents-de-Scie. Ceci fait ou non, vous filez immédiatement d'ici espérant que personne ne vous repère ; mais quelques secondes plus tard, vous êtes malheureusement interpellé par une troupe de gardiens armés.

– Eh bien, eh bien ! Qu'avons-nous là ? Vous êtes perdu ? interroge l'un d'eux.

– Non. Le Baron demande une vérification de routine sur chacun des animaux, mentez-vous en prenant un ton autoritaire.

Ce qui ne convainc absolument pas le garde.

– Un inspecteur ? Je ne vois pas votre identification et... pourquoi tant de hâte pour partir ? De toute évidence, vous vous êtes *perdu* l'ami. Emmenez-moi cet imbécile ! Ils vous entraînent à coups de pieds le long du couloir malgré vos protestations, lorsqu'un petit homme tenant un parchemin arrive à votre rescousse. « Arrêtez ça ! Laissez-le en paix ! » Les gardes obéissent aussitôt et s'éclipsent.

– Z'excuses... 'sont aussi excités qu'un vers de terre un jour de pluie !

– Qui êtes-vous ?

– Devriez plutôt d'envoyer ce que moi j crois qu'*vous* êtes ! Bon, t'penses que j'suis qui ? Suis-moi l'guerrier. J'crois bien tu vas m'rendre riche...

Vous n'êtes pas certain d'avoir saisi clairement ce qu'il entend par là. Rendez-vous au **289**.

361

Vous grimpez aussi haut que possible sous le couvert de la forêt de stalactites qui vous cachent des regards, puis vous varappez à l'horizontale le long de la fissure. La paroi est humide mais la surface inégale présente de nombreuses prises pour les pieds et les mains, simplifiant grandement votre progression. Quelques passages s'avèrent néanmoins beaucoup plus compliqués.

Testez votre Habileté, en ajoutant 2 au score des dés si vous ne possédez pas de corde *avec* grappin. Si vous réussissez, vous atteignez l'anfractuosité et vous y glissez pour entrer dans les quartiers des esclaves (rendez-vous au **348**). Si vous échouez, votre pied glisse et vous chuter sur le sol, provoquant bien trop de bruit. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous vivez encore, rendez-vous au **118**.

362

Le petit voleur vous trimbale exclusivement dans les contre-allées et arrière-cours, ce qui ne manque pas de vous agacer. Vous l'avertissez des conséquences s'il tente de vous égarer. D'une voix tremblante, il vous assure que vous êtes bientôt arrivés.

C'est la fin d'après-midi. Vous supposez avoir atteint le quartier du Nœud Coulant lorsque vous voyez un ensemble de bâtiments délabrés et vraisemblablement surpeuplés, car l'unique rue étroite qui permet d'entrer est bordée d'ombres en mouvement. Plus vous vous en approchez, tenant fermement l'Homme-Rat contre vous, plus vous entendez d'invectives, curieusement non dirigées contre vous.

– Hey l’raton ! M’est avis qu’t’as pêché un poisson bien trop gros pour toi ! hurle une voix couvrant le chahut et provoquant un flot d’éclats de rires.

Vous pénétrez enfin au cœur du Nœud Coulant, les Voleurs alentour s’arrêtent net et vous fixent de leurs yeux noirs lorsque vous passez près d’eux. Votre prisonnier, tremblant de tout son être, vous mène jusqu’à une porte anonyme.

– Ici, gémit-il. Vous y trouverez ce que vous cherchez.

Dans un effort désespéré, il s’arrache à votre emprise et s’échappe précipitamment dans l’obscurité. Vous touchez à la porte. Rendez-vous au **257**.



363

Alors que la distance entre le bloc rocheux en pleine chute et le sol se rétrécit, vous vous préparez à plonger dans l’espace restant. À cet instant précis, votre pied glisse sur une pierre perdue et vous percutez le sol. Il ne vous reste plus qu’un court instant pour maudire votre mauvaise fortune avant de finir en bouillie.

364

Moult échoppes sont disposées çà et là et proposent à la vente à peu près de tout. Flânant de l’une à l’autre, vous repérez quelques objets qui piquent votre intérêt.

Corde	2 Pièces d’Or
Grappin	3 Pièces d’Or
Provisions (par repas)	1 Pièce d’Or
Gants en Cuir	2 Pièces d’Or
Lanterne	3 Pièces d’Or
Eau Bénite (par flacon)	3 Pièces d’Or
Dague en Argent	7 Pièces d’Or

La plupart de ces objets n’ont pas besoin d’explication pour un aventurier comme vous. Notez cependant que le Grappin s’utilise conjointement avec une Corde. Un petit présentoir tenu par un vieux Prêtre rachitique propose tout un attirail d’instruments utiles contre les morts-vivants, dont 2 flacons d’Eau Bénite. Chacun occasionne des dommages valant 1D6 points d’ENDURANCE aux créatures telles que les squelettes ou les esprits, si vous les aspergez avec à l’entame d’un combat. La Dague en Argent est une arme peu efficace car vous devez soustraire un point de *Force d’Attaque* lorsque vous combattez avec, mais elle peut blesser des créatures immunisées contre les armes conventionnelles. Vos emplettes achevées, vous pouvez entrer chez « Talson : Cartes & Voyages » (rendez-vous au **250**) ou bien chez « Malféus le Talentueux : Magie en toute occasion » (rendez-vous au **181**). Enfin, si vous n’avez plus rien à acheter, vous quittez le Marché au **4**.

365

D'un claquement de doigts, il fait léviter l'objet jusqu'à lui et s'en empare avec une écœurante délectation.

– Excellent. Maintenant, que souhaitez-vous savoir ?

Si vous lui demandez où s'accomplit le rituel, rendez-vous au **134**. Si vous voulez connaître la localisation de chaque Lieutenant, rendez-vous au **272**. Si vous préférez connaître l'identité de chacun d'eux et être informé des pouvoirs dont il dispose, rendez-vous au **315**.

366

Les doigts du mort émettent un craquement répugnant lorsque vous les forcez pour ouvrir sa main. Ils étreignent un Sceau de Marbre orné, que vous décidez d'emporter. Vous le glissez dans votre poche puis gagnez le couvert de la forêt. Rendez-vous au **221**.

367

Lorsque vous frappez l'Anarthex, une explosion d'énergie magique fluctue entre le Portail et votre arme, la faisant vibrer avec violence et frénésie. La Porte crépite et libère son pouvoir de façon incontrôlée et dans toutes les directions, puis explose en de furieuses gerbes multicolores. Vous êtes projeté vers le côté opposé de la caverne, votre dos frappant la paroi rocheuse. L'Incarnation du Chaos éclate et se dissout, ne pouvant plus exister sur ce plan puisque la source de son pouvoir est à présent détruite.

Vous éprouvez un logique sentiment de triomphe pendant un instant, avant qu'une énorme poussée

d'énergie provenant du Portail du Chaos se répande à travers le sol, lequel tremble sur son passage. La caverne ne peut supporter le choc de cette ultime libération d'énergie et s'effondre alors sur vous. Une intense douleur vous envahit. Vous sombrez. Rendez-vous au **400**.

368

Ça ne colle pas. Bien que le Commandant Loth ait affirmé être l'un des Lieutenants, vous n'avez trouvé aucun objet sur lui susceptible de localiser l'Anarthex. Et Yaztromo n'a-t-il pas dit que *tous* les Lieutenants étaient des Elfes Obscurs ? Un imposteur rôde peut-être encore librement dans le palais.

Si vous souhaitez accuser l'un des courtisans d'actes de trahison et de conspiration contre la cité, convertissez les lettres de son nom en nombres (A=1, B=2, etc.) en omettant le titre. Vous pouvez vous référer au paragraphe **252** pour relire la liste des personnes présentes à la Cour. Rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant à la somme obtenue. Si ce paragraphe n'a aucun sens, c'est que vous aurez fait porter le chapeau à la mauvaise personne : rendez-vous dans ce cas au **207**. Alternativement, si vous avez pris connaissance d'une astuce utile au cours de vos péripéties et souhaitez l'appliquer maintenant, rendez-vous au paragraphe correspondant au nom que vous souhaitez mentionner, mais dans le sens inverse.

Si enfin vous considérez qu'une accusation à l'aveugle pourrait s'avérer trop risquée, gardez cela pour vous et quittez les lieux au **151**.

369

Vous repérez à quelques mètres au-dessus de la base de la cascade ce qui ressemble à une rangée de marches sculptées grossièrement dans la pierre. Vous montez assez facilement jusqu'à elles et découvrez que le passage derrière la chute d'eau mène à l'entrée d'une grotte. Ces marches descendantes sont néanmoins très glissantes et leur largeur se rétrécit à chaque nouveau pas. Seule une personne dotée d'une agilité au-delà de la moyenne peut se permettre de les emprunter sans encombre. À votre tour d'essayer. Une corde pour sécuriser votre progression avec une gorgée de Potion d'Escalade seraient les bienvenues. Si vous les possédez, les jets de dés qui suivent sont automatiquement réussis.

Vous avancez le long des marches en redoublant de prudence. Pour cela, *Testez votre Habileté* deux fois, en ajoutant 1 au résultat des dés.

Si vous échouez mais êtes muni d'une corde, vous glissez et quelques écorchures vous coûtent 2 points d'ENDURANCE à chaque test d'HABILETÉ. Vous parvenez toutefois en bas des marches.

Si vous échouez et ne possédez pas de corde, vous vacillez sur le rebord et tombez à l'eau. Votre chute s'avère courte puisque vous vous trouviez dans la partie basse de la cascade, mais les terribles trombes d'eau vous percutent le crâne et occasionnent une perte de 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous nagez jusqu'à la rive avant que le courant ne vous emporte. Là, vous pouvez vous reposer et consommer l'une de vos Provisions. Vous renâchez à remonter le

chemin jusqu'en haut des marches de pierre car vous devez recommencer depuis le début.

Vous vous doutez que l'abandon n'est pas envisageable. Vous devez essayer coûte que coûte jusqu'à atteindre le bas des marches ou bien mourir ici. Si vous réussissez ces deux tests d'HABILETÉ, rendez-vous au **225**.

370

Les gardes sont immédiatement suspicieux et vous interpellent dans leur langue maternelle d'un ton acerbe. Comme vous êtes incapable de répondre, les Elfes Obscurs vous attaquent sans autre forme de procès. Ils s'écartent pour vous encercler mais vous vous retranchez dans le tunnel ce qu'il les oblige à vous attaquer l'un après l'autre. Ils vous combattent avec adresse et une fureur déçuplée.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier GARDE		
D'ÉLITE ELFE OBSCUR	10	6
Deuxième GARDE		
D'ÉLITE ELFE OBSCUR	9	7

Si vous les terrassez, vous fouillez leurs corps et trouvez une Clef en Os. Leur armure n'a pas la silhouette adéquate pour que vous puissiez la revêtir mais ils possédaient tous deux un Casque Orné d'un Œil stylisé. Vous pouvez vous coiffer de l'un de ces casques si vous le souhaitez. Vous insérez la clef dans la serrure : elle tourne et vous ouvrez la porte avec précaution. Rendez-vous au **385**.

371

Vous fouillez le cadavre du Barbare. Il portait des Bottes aux Ailes Dorées. Décidez si vous les emportez ou non avec vous, puis retournez dans la rue principale au **55**.



372

Deux soldats surgissent à l'intérieur et vous repèrent à côté des trois hommes en train de se tordre de douleur. Ils font un pas vers vous et saisissent leurs armes, mais le tenancier intervient aussitôt :

– Ce sont ces trois vers de terre qui ont provoqué la rixe, dit-il au plus gradé.

Ce dernier vous toise longuement avant de vous alerter :

– Bien, je vous laisse partir avec un avertissement, mais que je ne vous retrouve pas impliqué dans une autre histoire de ce genre. Sinon, gare à vous !

Les gardes réveillent les trois hommes encore sonnés et les informent qu'ils vont devoir passer quelque temps derrière les barreaux pour réfléchir à leur délit. Pendant ce temps, vous récoltez vos gains éparpillés sur le sol puis quittez la taverne, puisqu'il n'y a plus rien à y faire. Rendez-vous au **261**.

373

Vous continuez votre périple jusqu'au soir sur une route qui doit mener à coup sûr au Port du Sable Noir. Cependant, à la nuit tombante, vous n'apercevez toujours pas l'enceinte de la ville et êtes à nouveau contraint de camper. *Vous devez dîner.*

La brise matinale apporte avec elle une écoeurante puanteur, qui s'intensifie à mesure que vous approchez de votre destination. Vous mettez un long moment à réaliser que c'est la cité de Sable-Noir elle-même qui est la source de cette pestilence. Vous prenez sur vous, car des souvenirs de situations bien plus ardues que de supporter une telle infection vous reviennent en tête. Vous soufflez avec détermination. Allez ! Pressez le pas et rendez-vous au **93**.

374

L'homme remarque soudain l'étoile épinglée à votre tunique.

– Attendez, où avez-vous eu cela ?

– Silek me l'a donnée, expliquez-vous, après que je l'ai sauvé des deux malfrats qui le brutalisaient.

Les trois hommes s'apaisent aussitôt et vous offrent un siège.

– Mon nom est Borak, reprend l'homme. Silek est... mon fils.

– Je recherche une carte des mines, demandez-vous.

Ils vous regardent tous trois d'un air circonspect.

– Je pourrais vous fournir une carte des galeries, dit Borak, mais elle ne vous sera pas d'un grand secours car vous ne pouvez entrer seul dans les mines. Elles sont

gardées par des soldats en armes et l'accès n'est autorisé qu'aux employés. Je ne peux donc pas vous aider à entrer... mais j'ai bien une carte. Retrouvez-moi au vingt-huit rue du Saphir dans une heure et vous l'obtiendrez.

Vous le remerciez et quittez la table. Peu de temps après, les trois hommes sortent de l'auberge. Vous pouvez maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, parler à l'aubergiste (au **115**), à l'homme et la femme (au **43**) ou demander à rejoindre les joueurs de dés (au **395**).



375

Vous parvenez jusqu'à la porte que vous entrebâillez avec précaution, puis observez attentivement à l'intérieur. À en juger par les onéreux tapis et suspensions qui décorent la pièce, il doit s'agir des quartiers privés de quelqu'un d'important dans la hiérarchie. Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez vous risquer à fouiller la pièce en vous rendant sur le champ au **72**.

Sinon, de cette position vous pouvez mieux voir dans le mur de droite la porte gardée qui mène aux quartiers des esclaves. Au-dessus se trouve une petite cavité prolongée par une fissure à l'abri des regards du fait des ombres et stalactites du plafond. Peut-être un autre moyen d'entrer dans ces fameux quartiers... Et plus loin sur la même paroi, une autre petite porte située tout au fond de la caverne. Elle est cette fois sans surveillance mais clairement visible par plusieurs groupes d'Elfes

Obscurs. De plus, vous devrez d'abord passer devant la première porte gardée pour espérer l'atteindre.

Qu'allez-vous faire ?

Si vous possédez une Potion d'Invisibilité et souhaitez la consommer avant de longer le mur de droite vers la porte surveillée, rendez-vous au **353**.

Si vous tentez une difficile et dangereuse escalade sur le mur puis la fissure, risquant une très probable chute ou bien encore de vous faire repérer, rendez-vous au **361**.

Si vous quittez votre abri pour traverser la caverne en plein milieu et à la vue de tous afin d'atteindre la porte du fond, rendez-vous au **111**.

Si enfin vous longez le mur de gauche vers l'entrée par où vous êtes arrivé puis continuez jusqu'au tunnel menant vers le côté opposé de la caverne, rendez-vous au **386**.

376

Vous débouchez la fiole et buvez une petite quantité de liquide vert : fétide, infect, l'impression que l'on vous pique à l'intérieur de la bouche ! Cette sensation de piqûre s'amenuise, mais elle se transforme rapidement en brûlure qui, fort heureusement, disparaît au bout de quelques secondes et laisse votre langue un peu desséchée. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.

Néanmoins, vous avez l'impression que chaque muscle de votre corps a subi un vif regain d'énergie. Vous avez en effet entre les mains une Potion d'Adrénaline. Vous pouvez emporter l'unique dose restante avec vous. Vous pourrez la boire avant le début d'un combat : le premier effet vous causera les douleurs que vous avez

ressenties dans la gorge et occasionnera la perte d'un point d'ENDURANCE. En contrepartie, vous ajouterez 2 points supplémentaires à votre *Force d'Attaque* lors des trois premiers assauts, au-delà desquels les effets de la potion se seront estompés.

Vous rangez avec soin la fiole dans votre sac à dos puis quittez la cabane. En refermant la porte, vous constatez que le renfort d'énergie qu'apportait l'adrénaline a déjà disparu. Un peu déçu par la courte durée de vie de l'effet, vous regagnez la jonction et suivez le sentier nord, espérant vous trouver enfin sur la bonne piste. Rendez-vous au **204**.

377

Le sentier se poursuit vers l'est puis rejoint une bifurcation où le chemin se divise au nord et au sud. Vous rappelez de ce que vous a dit Yaztromo, vous décidez de prendre la direction du nord. Rendez-vous au **384**.

378

Si vous êtes en affaire avec la Maison Reinholt, rendez-vous au **337**. Sinon, si vous connaissez quelqu'un en dehors de la ville et souhaitez lui rendre visite, rendez-vous au **323**. Enfin, si vous n'êtes concerné par aucune de ces options, rendez-vous au **170**.

379

Évoquer à brûle-pourpoint le sujet des esclaves ne serait pas la meilleure tactique, aussi prétendez-vous être un estimateur expert venu de Sardath à Crocheroc pour examiner les carrières de minerais précieux. Vous

ajoutez que vous venez d'arriver en ville et n'êtes donc pas familier des lieux. Vous lui demandez de vous guider, ce qui l'intrigue un instant d'après son regard suspicieux, mais semble fonctionner.

– Chance indéniable pour vous de m'avoir croisée, étranger, puisque les carrières que vous évoquez ne sont ni plus ni moins que les miennes. (Quelques gardes paraissent toutefois choqués en entendant cela). Enfin, elles appartiennent à mon mari, pour être exacte. Mais comme il me l'a dit, *ce qui est à moi est à toi*.

Les gardes se détendent alors, mais vous ne pouvez vous empêcher de sentir quelque chose d'inquiétant dans ses paroles.

– Néanmoins, je crois que c'est cela qu'il vous faut, dit-elle en sortant un grand parchemin et en le déroulant face à vous. Voici une carte de la plus grande carrière en notre possession. Elle est très précise et indique les différents types de minerais que nous extrayons. Je m'y trouvais justement il y a peu. Suivez les panneaux et vous y serez bientôt.

Votre attention est immédiatement attirée par un symbole étrange marqué sur la carte, sur l'une des zones minières. Il ressemble à l'une des runes elfiques présentes sur la dent que Yaztromo vous a confiée. Pourquoi détient-elle ce genre de carte ? Serait-elle en affaire avec les Elfes Obscurs ? Vous lui demandez si elle possède une carte de cette mine en particulier.

– Vous avez assurément un œil expert, car il s'agit de l'une de nos possessions les plus riches en minerais, que beaucoup d'autres colonies nous envient. Je n'ai pas cette carte avec moi, mais si vous passez plus tard dans la

journée à la Maison Reinholt, on vous l'aura réservée. Dites seulement que vous venez de la part de Lady Emathura.

Elle vous indique la direction à suivre. Vous la remerciez et lorsque vous êtes sur le point de partir, elle conclut : – Évidemment, vous devez comprendre que cette carte n'est pas gratuite. Trois Pièces d'Or donc. Les affaires sont les affaires.

Si vous êtes intéressé pour acheter la carte, vous devez la payer sur le champ et pourrez la récupérer à la Maison Reinholt plus tard. *Notez bien le nom de cette famille si vous choisissez de payer.* Puis vous continuez le long de la rue en vous rendant au **354**.

380

Vous poursuivez inlassablement votre recherche du Nœud Coulant lorsque tout à coup sortent des ombres un bon nombre de créatures – des Gobelins. Pire, une hideuse femelle Troll au visage couvert de verrues se poste face à vous, brandissant deux couteaux émoussés, ou plutôt qu'on a tenté d'aiguiser sans la moindre finesse. L'un des Gobelins vous introduit votre imposante adversaire : « Fétiléine, elle cherche un aventurier depuis qu'un de tes semblables a tué son compagnon Pansaigre. Elle va te le faire payer. » La femelle Troll au regard meurtrier s'avance.

FÉTILEINE

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si vous gagnez, les Gobelins s'éparpillent en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Les deux couteaux de

Fétiléine sont de trop mauvaise qualité pour que vous puissiez les utiliser, mais vous trouvez 2 Pièces d'Or sur son cadavre.

Il fait désormais très sombre, la ville est bien trop dangereuse pour qu'un étranger, même un aventurier comme vous, y déambule en pleine nuit. Vous décidez donc de vous diriger vers la porte de la cité la plus proche, rendez-vous au **89**.

381

Hélas, ils sont bien trop nombreux pour que vous puissiez leur échapper. Lorsque vous atteignez la porte, les créatures vous ont déjà submergé. Les rats vous mordent cruellement le visage et les mille-pattes s'enfouissent dans votre chair ! Rendez-vous au **48**.

382

Poursuivant votre chemin, vous contournez une butte et apercevez à quelque distance la cime si reconnaissable de la Montagne de Feu. Vous en avez pratiquement terminé avec les Collines de la Pierre de Lune et la route à suivre dépend maintenant de la destination que vous aviez choisie. Si vous visiez Zengis, bifurquez vers le nord-est (au **206**). Si vous comptiez visiter Fang, obliquez au nord-ouest (au **390**).

383

Pendant que vous attendez la réponse de Yaztromo, de gros nuages s'amoncellent dans les cieux, enveloppant de leur ombre la campagne environnante. L'orage s'annonce par un coup de tonnerre rompant la quiétude de

l'air – un mauvais présage ? Votre quête pour trouver les Lieutenants arrive à son terme et l'Anarthex qui menace tout Allansia est peut-être déjà prêt à libérer ses abominations. Vous espérez que vos efforts n'ont pas été vains. Soudain, l'anneau en cuivre brille et chauffe légèrement votre doigt, tandis qu'une voix éthérée s'adresse à vous. Yaztromo tente de vous contacter à distance. Vous lui assurez que vous l'entendez de manière suffisamment claire et lui relayez les conclusions de votre mission. Yaztromo vous coupe lorsque vous entrez dans les détails et vous indique que son analyse l'a amené à croire que les inscriptions runiques gravées sur chaque dent devraient permettre de déterminer l'emplacement de l'Anarthex. Il est évident que plus vous en possédez, mieux c'est.

Si vous n'en possédez qu'une seule, rendez-vous au **176**.

Si vous en possédez deux, rendez-vous au **209**.

Si vous en possédez trois, rendez-vous au **10**.

Enfin, si vous les possédez toutes les quatre, additionnez le nombre de runes sur chacune d'elles, multipliez le total par sept puis rendez-vous au paragraphe correspondant.

384

Les arbres commencent à se clairsemer peu à peu et vous entrez bientôt dans une clairière d'herbes hautes. Le soleil brille intensément et dans le lointain se dressent des tertres et des collines vertes de basse altitude. Peut-être que les Elfes Obscurs se nichent ici ? Soudain, vous sentez une chose s'enrouler autour de

votre jambe et la frappez d'instinct avec votre arme. Elle relâche son étreinte et tombe sur le sol. Vous réalisez qu'il s'agissait simplement d'un long brin d'herbe, mais pendant que vous l'observiez, d'autres du même type s'agitent et s'étirent, jusqu'à ce que tout le tapis d'herbe prenne vie.

Derrière vous, un froissement se fait entendre. Vous faites volte-face et découvrez un être en train de se constituer à partir de l'herbe elle-même ! Si vous possédez une Potion de Feu Liquide et souhaitez l'utiliser, l'Herbe Mutante prend feu et est réduite en cendres en quelques secondes, ce qui vous permet de fuir précipitamment. Rendez-vous au **38**. Si vous n'en avez pas ou ne voulez pas la gaspiller, vous devez vous défendre contre les coups de fouets et les lacerations de ses bras surnaturels.

HERBE

MUTANTE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 10

Durant le combat, l'Herbe Mutante projette une multitude de brins tranchants. Excepté si vous possédez un Bouclier, ces coupures sur votre peau exposée réduisent votre ENDURANCE d'un point à chaque tour, que vous ayez ou non la *Force d'Attaque* la plus élevée.

Si vous gagnez, vous courez le long du sentier afin d'éviter de croiser encore l'une de ses jumelles. Rendez-vous au **38**.

385

Vous entrez dans une petite caverne naturelle qui s'ouvre sur une autre, beaucoup plus spacieuse dans le

côté opposé. L'air est empli d'un parfum d'encens amer et par la résonance d'un chant mystique. Vous marchez jusqu'à la grande cavité.

Au travers des stalagmites et d'un rideau de brume du fait de l'écoulement permanent de l'eau, vous pouvez apercevoir un cercle éclairé par des bougies aux longues flammes immobiles. À l'intérieur de ce cercle se dresse un chambranle gravé de runes – l'Anarthex, le Portail du Chaos ! Il palpète de manière menaçante, la substance de chaos pur tournoyant en son centre et s'étirant jusqu'aux limites de la réalité. A priori, vous êtes arrivé à temps car le rituel n'est pas terminé.

Et vous réalisez seulement que le chant s'est arrêté. Une vague d'énergie provenant de l'intérieur du cercle se dirige sur vous, brisant et broyant la roche, ce qui provoque la chute des stalactites en une pluie meurtrière. Un Elfe Obscur encapuchonné se révèle au sein du cercle des arcanes, son invisibilité ayant été interrompue par son dernier sortilège. Ses traits sont à la fois nobles et cruels, marqués par une vie consacrée à canaliser le pouvoir de son dieu maléfique. Il est le meneur, le guide des Elfes Obscurs, celui qu'il vous faut vaincre pour que votre mission soit couronnée de succès.

Néanmoins, vous devez d'abord tenter de survivre à sa magie tandis que la vague de destruction vous engloutit. Si vous foncez tête baissée dans le champ rocheux dévastateur afin d'atteindre l'Elfe Obscur, rendez-vous au **113**. Si vous plongez sur le côté pour éviter la vague destructrice, rendez-vous au **246**. Si vous reculez jusqu'à la porte pour tenter de vous protéger de cette tempête meurtrière, rendez-vous au **393**.



385 Un Elfe Obscur encapuchonné se révèle au sein du cercle des arcanes...

386

Vous vous faufillez entre les colonnes de concrétions jusqu'à atteindre le tunnel sortant. Vous constatez, de ce nouveau point de vue, qu'il s'allonge vers une lointaine obscurité. Dans le mur de gauche, en bordure de la caverne, vous apercevez une autre porte, non gardée elle aussi, mais qui ne dispose d'aucun abri à proximité. Elle est donc clairement visible par les Elfes Obscurs qui campent dans l'avant-poste souterrain.

Pour emprunter le tunnel sortant (si vous ne l'avez pas déjà exploré), rendez-vous au **317**. Si vous possédez une Potion d'Invisibilité et souhaitez la boire avant de rejoindre la porte dans le mur gauche, rendez-vous au **154**. Si vous prenez le risque de sortir de votre abri et vous mettre à la vue de tous pour atteindre cette porte ou tout autre sortie que vous découvririez en chemin, rendez-vous au **111**. Enfin, vous pouvez revenir à votre point de départ dans la grotte puis longer le mur de droite vers la première porte non surveillée (rendez-vous au **146**).



387

Le brouillard s'étant levé, vous apercevez quelque chose au ras de la berge qui ressemble à un corps humain enchevêtré dans les roseaux. Vous le signalez au Capitaine Tully, qui ne s'en émeut pas car il a d'autres préoccupations.

– Le courant est vicieux par ici. Si tu veux vraiment inspecter ce mort, je peux te faire débarquer mais on ne pourra pas t'attendre ensuite.

Si vous souhaitez quitter définitivement l'*Hippocampe* afin d'étudier ce cadavre de plus près, rendez-vous au **88**. Si vous poursuivez vers votre destination, rendez-vous au **230**.



388

Les hommes ne s'attendaient pas à ce que vous les chargiez. L'un tente de vous bloquer le passage tandis que l'autre vous assène un coup de massue. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE mais restez concentré sur celui qui vous empêche de passer.

MALFRAT

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 7

Ne jouez qu'un seul assaut. Si vous le gagnez, vous projetez violemment ce gredin sur le côté et vous vous échappez au **85**. Si vous perdez, déduisez les 2 points d'ENDURANCE habituels ; le malfrat vous a empêché de fuir. Rendez-vous au **299** et continuez le combat.

389

Vous sentez votre corps tout entier soulevé et emporté par des mains invisibles jusqu'à destination. Tout devient flou pendant un court un instant et avant

même de réaliser ce qu'il vient de se passer, vous vous retrouvez debout, à l'intérieur de la grande Tour de Yaztromo.

– Parfait, cela a fonctionné comme je l'avais envisagé, dit le vieux magicien en s'avachissant dans un antique fauteuil en chêne. Lancer ce sortilège était assez épuisant, surtout à cause de tous ces objets que tu transportais.

Vous lui demandez si quelqu'un d'autre s'était porté volontaire dans la lutte pour la protection d'Allansia.

– Personne dans le coin n'a assez de courage pour risquer sa vie. Cela dit, si rien n'est fait, tout le monde mourra tôt ou tard. Si je t'accompagnais, il est probable que les Elfes Obscurs détecteraient mon pouvoir magique et se prépareraient à notre venue. Tu dois donc t'y rendre seul. Je pourrais te remettre sur pied mais là, je suis épuisé. Tu devras te contenter d'une potion.

Il vous tend donc une Potion de Santé que vous buvez et en ressentez aussitôt les effets bénéfiques. Vous gagnez 6 points d'ENDURANCE.

Yaztromo se lève ensuite et vous invite à le suivre. Il vous mène à son garde-manger et vous offre un paquet contenant du pain, du fromage, des fruits et de la viande séchée afin que vous reconstituez votre stock de nourriture. Ajoutez 5 rations de Provisions. Avant que vous ne partiez, le magicien a encore quelques mots :

– Voici la dernière étape de ton voyage et assurément la plus dangereuse. Le sort d'Allansia est entre tes mains. Bonne chance à toi, aventurier.

Vous opinez puis vous dirigez vers les profondeurs de la Forêt des Ténèbres avec une farouche détermination. Rendez-vous au **212**.

390

Vous poursuivez votre chemin et gagnez la rive sud de la Rivière Rouge peu de temps avant que le soleil ne disparaisse à l'horizon. Plutôt que de prendre le risque de traverser de nuit, vous préférez monter votre campement. *Vous devez dîner.*

Le jour suivant, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **39**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **319**.

391

Quelle belle journée ensoleillée ! Il vous semble pratiquement inimaginable qu'un danger survienne dans les parages. Vous restez cependant sur vos gardes lorsque vous pénétrez dans une longue vallée creusée entre deux hautes collines parsemées de rochers et d'éboulis. Rendez-vous au **30**.



392

Vous laissez la Montagne de Feu derrière vous et en début d'après-midi, vous apercevez une petite troupe d'Orcs s'y rendant. Vous les évitez soigneusement en bifurquant vers le nord-ouest. Rendez-vous au **162**.

393

Vous ne parvenez jamais à vous réfugier en lieu sûr. La vague d'énergie vous encercle, vous déchiquette de sa multitude de pierres tranchantes et meurtrières. Une

fois le sort achevé, il ne reste plus grand-chose de vous, à l'exception de quelques débris d'équipement en lambeaux et des parties de votre corps éparpillées et méconnaissables. Votre aventure se termine ici.

394

Vous atteignez la porte sans encombre, la refermez derrière vous puis empruntez le passage étroit qui en repart. Le boyau débouche rapidement sur une petite salle avec, dans le mur opposé, un passage en pente descendante qui permet de la quitter. Les murs de la pièce sont couverts d'alcôves et de gravures. À proximité de la sortie se trouve une curieuse encoche torsadée. Si vous possédez une Chevalière du Chaos et souhaitez la placer dans l'encoche avant de quitter la salle, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **141**. Si vous n'en avez pas ou que vous ne voulez pas vous en séparer, rendez-vous au **27**.

395

Vous approchez des joueurs de dés, qui vous remarquent immédiatement et vous invitent à participer avant même que vous le leur proposiez. Vous leur demandez quelles sont les règles du jeu et ils vous expliquent que chacun possède cinq dés et les lance à l'abri des regards avant de les observer attentivement. Le but est d'estimer combien de dés sur la table ont fait un score donné. Par exemple, vous annoncez que sept dés ont obtenu cinq. Le joueur suivant doit alors faire une proposition plus élevée ou bien prétendre que vous avez tort. S'il annonce que vous mentez, vous dévoilez

tous deux vos dés : si vous aviez raison, vous enlevez l'un de vos dés, sinon c'est lui qui supprime l'un des siens. Le gagnant est celui qui s'est débarrassé de tous ses dés en premier.

Pour jouer, vous devez miser 1 Pièce d'Or et *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous gagnez 4 Pièces d'Or (incluant celle que vous avez mise). Vous pouvez jouer autant de fois que vous le souhaitez, du moment que vous possédez au moins une Pièce d'Or pour pouvoir miser. Si vous gagnez trois parties d'affilée, rendez-vous au **202**.

Lorsque vous aurez assez joué, vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait, parler à l'aubergiste (au **115**), rejoindre l'homme et la femme (au **43**) ou tenter de discuter avec les trois hommes à l'écart (au **26**). Enfin, il vous est aussi possible de quitter l'auberge (au **261**).

396

Vous obliquez légèrement à l'est tout en conservant le cap vers le sud, en permanence à l'affût du moindre signe de créature hostile infestant la région. D'après ce que vous avez ouï dire, cette route vous épargne la dangereuse traversée du Défilé de la Dent-du-Troll. Tard dans l'après-midi, vous avisez un lac aux eaux sombres et recouvert d'une couche brumeuse. Vous faites un détour pour l'éviter ; qui sait quelles horreurs peuvent bien rôder en ses profondeurs... Au crépuscule, vous montez votre campement et *devez dîner*.

Le lendemain, vous poursuivez en direction du sud. Si vous possédez ou *avez possédé* une Bourse de Pierres de Lune, rendez-vous au **280**. Si vous possédez une carte

des Collines de la Pierre de Lune, rendez-vous au **357**.
Si vous n'avez ni l'une ni l'autre, rendez-vous au **30**.

397

Les runes se mettent à luire et la porte s'ouvre en glissant. Vous passez à travers prestement puis dites à Yaztromo que vous êtes entré à l'intérieur de la base des Elfes Obscurs. Aucune réponse. Vous refaites un pas au dehors et essayez de le recontacter.

– J'ai bien peur que l'aura maléfique qui réside à l'intérieur de la base soit trop puissante pour que ma magie puisse y pénétrer, dit-il. Je ne pourrai plus te contacter dorénavant et ce, jusqu'à ce que tu mettes un terme à ces plans machiavéliques. Je crains que tu doives terminer seul cette terrible quête, à l'étape la plus difficile de ton voyage...

Rendez-vous au **157**.



398

Vous esquiverez sans grande difficulté les coups de poings de vos adversaires et vous échappez dans la rue. Vous apercevez des soldats qui s'approchent de l'auberge mais ils n'essaient pas de vous arrêter. Vous concluez qu'il est préférable de ne plus revenir dans les environs. Rendez-vous au **261** pour choisir une route alternative. Hélas ! Avant de vous enfuir, vous n'avez pas récupéré vos gains et avez également perdu la Pièce d'Or que vous aviez mise à la dernière partie.

399

Une fois le pont de la Rivière Rouge franchi, vous mettez le cap à l'est pour éviter d'avoir à traverser la tristement notoire Forêt des Ténèbres. À votre grand soulagement, quelles que soient les créatures maléfiques qui s'y terrent, aucune n'a décidé de sortir vous déranger et votre journée se déroule donc sans incident. Vers le coucher du soleil, vous dressez votre camp pour la nuit et *devez dîner*.

Au matin, vous continuez vers le sud et traversez à gué la Rivière d'Argent. Votre prochaine route dépend de votre destination. Si vous souhaitez investiguer Salamonis, votre chemin s'étire au sud à travers la Plaine du Vent (rendez-vous au **122**). Si vous voulez explorer Crocheroc, vous devez bifurquer au sud-est par le Défilé de la Dent-du-Troll (rendez-vous au **51**).

400

Vous êtes assis à la table d'un banquet grandiose en plein centre de Pont-de-Pierre. Une corne d'abondance des nourritures les plus diverses trône devant vous et la bière coule à flots dans votre chope. À votre gauche, Yaztromo et à sa droite, un autre aventurier, celui qui a tué Malbordus et brisé les artefacts du Dragon. Ce banquet a été dressé en votre honneur à tous les deux, pour avoir accompli haut la main vos quêtes respectives. Néanmoins, tandis que votre alter ego vit à Pont-de-Pierre depuis un certain nombre de jours, on ne vous a permis de fêter votre victoire qu'aujourd'hui. Vous vous remémorez alors la semaine passée. Vous vous êtes éveillé dans le noir absolu, cerné par les lourds

amas rocheux de la caverne effondrée. Piégé dans une petite cavité avec une infime quantité d'air poussiéreux à respirer, vous aviez perdu connaissance plusieurs fois avant d'être réveillé par un son incroyablement agréable : quelqu'un creusait au-dessus de vous !

La destruction de l'Anarthex a en effet annihilé la barrière magique qui empêchait Yaztromo de vous contacter. Il était donc immédiatement informé de votre succès, mais aussi de l'épineuse situation dans laquelle vous vous trouviez. Il a rassemblé des volontaires Nains avec leur matériel minier puis les a menés au cœur de la Forêt des Ténèbres, où ils ont passé trois jours entiers, entre deux attaques de monstres, à excaver avec minutie l'endroit où vous étiez piégé en de lointaines profondeurs. Sans la magie de Yaztromo pour vous localiser avec précision et l'efficacité légendaire des Nains dans le forage, vous auriez sûrement péri. Ainsi vous êtes vous reposé pendant plusieurs jours afin de remettre de cette terrible épreuve. Yaztromo estime que le séisme a non seulement détruit l'avant-poste des Elfes Obscurs, mais aussi leur cité de Tiranduil Kelthas. Il s'écoulera des décennies, si ce n'est plus, avant qu'ils redeviennent une menace pour les peuples de la surface.

Lorsque vous sortez de vos souvenirs, le Roi des Nains Gillibran s'avance vers vous en soulevant sa chope bien haut. « Un toast ! » rugit-il. « Aux Héros de Pont-de-Pierre ! »

Son cri tonitruant est repris par toute la table et vous vous relaxez dans votre fauteuil sous les clameurs qui scandent votre héroïsme.