

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
Chroniques de Titan

STUART LLOYD

1

L'ASCENSION DES TÉNÈBRES

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

L'ASCENSION
DES TÉNÈBRES

BRUENOR JEUNESSE

Chroniques de Titan

Tome 1

L'ASCENSION DES TÉNÈBRES

Vous êtes l'un des plus grands guerriers de Carsepolis et vous avez remporté de nombreuses victoires contre les forces du Chaos. Vous êtes en plein combat contre les Caarth dans le nord du Désert des Crânes quand un message alarmant vous apprend l'assassinat de votre père. Celui-ci enquêtait avant de mourir sur un culte mystérieux qui infiltrait votre cité. Vous devez vous rendre à Carsepolis pour découvrir ce qui se trame et venger la mort de votre père mais c'est un long et périlleux voyage qui vous attend...

*Venez vivre des récits extraordinaires en participant à de formidables aventures. Deux dés, un crayon et une gomme seront vos seuls armes pour affronter les dangers des **LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS.***

*Couverture illustrée par Rafał Górnjak
Illustrations intérieures de Mickael Wolmarans
Traduit de l'anglais par Bruenor*

BRUENOR JEUNESSE



L'Ascension des Ténèbres

de Stuart Lloyd

Chroniques de Titan / 1



Illustrations intérieures de Mickael Wolmarans

Couverture réalisée par Steiph (illustration de Rafał Górniak)

Traduit de l'anglais par Bruenor

COMMENT COMBATTRE LES ENNEMIS DE CARSEPOLIS

Vous êtes l'un des plus grands guerriers de Carsepolis et vous avez remporté de nombreuses victoires contre les forces du Chaos. Vous êtes en plein combat contre les Caarth dans le nord du Désert des Crânes quand un message alarmant vous parvient...

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, votre *total de départ* d'HABILETE est 9. Si vous obtenez de 4 à 6, votre *total de départ* d'HABILETE est alors de 10.

Lancez un dé. Ajoutez 13 à ce nombre et inscrivez ce nombre dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Il s'agit de votre *total de départ* d'ENDURANCE.

Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, votre *total de départ* de CHANCE est 9. Si vous obtenez de 4 à 6, votre *total de départ* de CHANCE est alors de 10.

Pouvoirs et points faibles d'un héros

Etant un puissant guerrier, vous disposez de grands pouvoirs que vous avez élevés à un niveau presque surhumain. Cependant, comme la plupart des légendes, vous avez un point faible, un talon d'Achille qui pourrait causer votre perte.

Vous devez sélectionner un *pouvoir de héros* et l'ajouter à votre *Feuille d'Aventure*. Votre Pouvoir de héros modifie également l'un de vos scores initiaux. Vous devez aussi choisir un *point faible* et l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*.

Les pouvoirs :

La Force de Telak

C'est comme si le dieu de la guerre vous avait béni. Vous avez prouvé votre force et votre endurance à vos camarades dans une bataille qui a duré pendant trois jours sans vous arrêter, même pas pour dormir. Vous avez également fracassé les portes d'une ville Orque dans les montagnes afin que vos soldats puissent entrer et abattre toutes ces bêtes immondes. Personne ne vous a défié à un pugilat depuis maintenant une décennie car vous avez écrasé accidentellement votre dernier adversaire .

Modification des caractéristiques : Augmentation de 6 points du *total de départ* d'ENDURANCE.

La Vitesse de Pangara

Votre agilité et votre vitesse de course sont légendaires. Vous semblez avoir été béni par le dieu du vent lui-même. Les histoires de vos exploits se sont répandues très loin. Vous avez couru si vite que vous avez réussi à sauter par dessus un gouffre pour tuer des archers gobelins qui avaient essayé de tendre une embuscade à vos hommes. Aucun cheval au galop ne peut égaler votre allure ou votre endurance et votre rapidité vous rend plus redoutable au combat.

Modification des caractéristiques : Augmentation de 1 point du *total de départ* d'HABILETE.



La Ruse de Logaan

Votre rhétorique convainc les plus têtus des hommes et votre vivacité d'esprit surprend vos ennemis les plus méfiants. Vous avez vaincu une hydre puissante sans lui porter le moindre coup. Vous avez esquivé ses attaques de telle façon que ses sept têtes soient toutes nouées et qu'elle étouffe jusqu'à la mort. Lorsque vous avez été capturé par les Orques, vous leur avez dit que votre nom était *Personne*. Après vous être échappé de votre cellule, vous avez atteint sans encombre la sortie de la ville car les soldats ne régissaient pas aux cris de votre geôlier : «*Personne s'est échappé!*». Une de vos idées a également mis fin au siège du château *Dracos*, une forteresse dirigée par un chef de guerre cruel. Vous avez laissé un dragon en bois rempli de vos hommes devant les portes du château. Quand les soldats ennemis ont fait rentrer le dragon dans leurs murs, vos hommes ont alors profité de la nuit pour ouvrir les portes de la forteresse et permettre à votre armée de s'infiltrer et d'exterminer la garnison. Vous êtes aussi réputé pour être capable d'échapper à tous les dangers qui se présentent, si ce n'est pas par votre intelligence, alors par votre extraordinaire chance. Certains disent même que *Logaan* veille sur vous, vous préservant pour une tâche plus importante.

Modification des caractéristiques : Augmentation de 2 points du *total de départ* de CHANCE.

Les points faibles :

Hubris

Vos capacités ne sont dépassées que par votre arrogance. A de trop nombreuses occasions, vous vous êtes montré trop ambitieux, vous mettant en danger ainsi que vos amis. Beaucoup d'hommes sont morts à cause de votre désir grandissant de gloire. Vous avez aussi une tendance à la vantardise notamment lors des banquets qui provoque le dégoût de vos convives et peut même conduire à des bagarres. Heureusement pour vous, vous en êtes toujours sorti vainqueur mais vous devez faire attention à ne pas provoquer un jour un adversaire qui vous surpasse.

Rage

Vous nourrissez une grande colère en vous. La plupart du temps, votre volonté de héros vous permet de la contrôler. Mais parfois lorsque votre vigilance est affaiblie par le vin ou que vous êtes la cible de railleries, cette colère refait surface. Un voile rouge descend alors sur vous et vous perdez le contrôle, attaquant à la fois vos ennemis et vos amis. Même vos alliés craignent vos accès de folie furieuse et certains refusent de marcher à vos côtés lors des batailles. Se faire des amis est plus difficile dans ses conditions et les hommes les plus faibles se tiennent à bonne distance. Un ennemi plus rusé que la moyenne peut utiliser votre rage contre vous en vous faisant perdre le contrôle et vous rendre ainsi plus vulnérable.

Le Talon d'Achille

Une prophétie dit qu'un jour, les Dieux guideront un coup qui causera votre perte, même si ça doit être le coup le plus faible porté par l'homme le plus faible. Cela ne vous a pas poussé à éviter les affrontements, mais a eu plutôt pour effet de vous croire invulnérable au danger. Vous ne faites pas vraiment attention aux Dieux. Mais si cette prophétie est vraie et qu'ils ont préparé une mort spéciale pour vous, ils vous épargneront d'ici là. Quand vous combattez des adversaires qui rivalisent avec votre stature héroïque, ils peuvent vous tuer s'ils obtiennent une *Force d'Attaque* suffisante en vous touchant. Si c'est le cas, vous en serez informé dans le texte.

Batailles

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

tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature sur une feuille. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*).
5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*).
6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage - voir rubrique *Utilisation de*

la chance dans les combats)

7. Vous pouvez maintenant tenter un coup héroïque (voir rubrique *Coups Héroïques*)

8. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 7).

Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Coups Héroïques

Vous êtes un puissant guerrier qui a appris de nombreuses techniques de combat. Cela signifie qu'au cours d'un assaut, vous pouvez réussir un *coup héroïque* afin d'essayer d'obtenir un avantage sur votre adversaire. Vous tentez votre *coup héroïque* après que les *Forces d'Attaque* aient été calculées et les blessures aient été infligées (étape 7 du combat tel que décrit ci-dessus). Si vous décidez de le faire, choisissez quel coup vous voulez essayer et lancez un dé. Si vous obtenez le résultat nécessaire (voir ci-dessous), vous réussissez votre *coup héroïque* et suivez les instructions correspondantes. Si vous n'obtenez pas le résultat nécessaire au dé, vous avez échoué et votre adversaire en profite pour vous blesser et vous devez perdre 2 points d'ENDURANCE (sans tenir compte des dommages que votre adversaire inflige normalement). Vous connaissez trois types de *coups héroïques*. Le *pouvoir de héros* que vous avez choisi vous rendra meilleur dans l'un de ces 3 coups qui sont les suivants :

Coup de Bouclier

Réussite sur un lancer de 4 à 6, ou de 3 à 6 si vous avez la *Force de Telak*.

Vous ne pouvez effectuer ce coup que si vous utilisez un bouclier en combat. Si vous réussissez, vous frappez votre adversaire avec votre bouclier, lui faisant perdre l'équilibre. Il perd alors 2 points d'ENDURANCE et sa *Force d'Attaque* sera réduite de 1 pour le prochain assaut.

Déluge de Coups

Réussite sur un lancer de 4 à 6, ou de 3 à 6 si vous avez la *Vitesse de Pangara*.

Si vous réussissez, vous frappez tous vos ennemis avec un déluge de coup trop rapides pour être esquivés et chacun de vos adversaires perd 3 points d'ENDURANCE.

Faiblesse Adverse

Réussite sur un lancer de 4 à 6, ou de 3 à 6 si vous avez la *Ruse de Loogan*.

Si vous réussissez, vous avez décelé une faille dans l'armure de votre adversaire ou une baisse de sa garde et en profitez pour le frapper. Votre adversaire perd alors 1 point d'ENDURANCE cet assaut et chacun des autres assauts jusqu'à la fin du combat. Cet effet est cumulatif, c'est-à-dire que si vous réussissez à exploiter la *Faiblesse Adverse* deux fois au cours d'un combat, votre ennemi perdra 2 points d'ENDURANCE à chaque assaut. Si vous combattez plusieurs adversaires à la fois vous pouvez répartir ces points de la manière que vous voulez entre ceux-ci.



Fuite

A certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la Fuite, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappez. (Vous ôterez alors deux points à votre ENDURANCE.) C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*). La Fuite n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouvez.

Combat avec plus d'une Créature

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une. Si vous devez les combattre toutes en même temps, au début de chaque assaut vous devez choisir laquelle vous désirez attaquer. Ensuite lancez les dés pour chacun de vos adversaires pour déterminer leurs *Forces d'Attaque* et faites de même avec la vôtre. L'assaut se déroule de la manière habituelle avec l'adversaire que vous avez choisi de frapper, cependant vous devez comparer votre *Force d'Attaque* avec celles de tous les autres adversaires. Si un de ces adversaires a une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre, il vous blesse et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez une *Force d'Attaque* supérieure à un adversaire que vous n'avez pas choisi de frapper, vous ne le blessez pas, vous ne faites qu'esquiver son attaque.

Chance

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

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le nombre obtenu est égal ou inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre

faveur. Si ce nombre est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé.

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

Utilisation de la Chance dans les Combats

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

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

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

Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Testez votre Habileté

A certains moments de l'aventure, il vous sera demandé de *Tester votre Habileté*. La règle pour *tester votre habileté* est la même que pour *Tenter votre Chance* si ce n'est que vous ne déduisez pas un point de votre total d'HABILETE après avoir réalisé le test.

Testez votre Endurance

Vous pouvez aussi être amené à *Tester votre Endurance*. Vous procédez de la même façon que pour les tests de chance et d'habileté à la différence que vous comparez le résultat obtenu en lançant 3 dés à votre ENDURANCE. Comme pour l'habileté vous ne perdez pas de points d'ENDURANCE après avoir réalisé le test.

Comment rétablir votre **Habilité**, votre **Endurance** et votre **Chance**

Habilité

Vos points d'HABILITÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILITÉ. Vos points d'HABILITÉ ne peuvent jamais excéder leur total de départ.

Endurance

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi, soyez prudent !

Dans cette aventure les repas ne redonnent pas des points d'ENDURANCE mais vous pourrez trouver d'autres moyens d'en récupérer.

Chance

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous cependant que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILITÉ, vos points de CHANCE ne peuvent en aucun cas excéder leur niveau de départ sauf instruction contraire.

Équipement

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum, mais vous pourrez trouver ou acheter d'autres accessoires au cours de vos voyages. Vous êtes armé d'une épée et d'une lance. Vous portez un bouclier que vous pourrez utiliser non seulement pour bloquer des attaques mais aussi de manière offensive en frappant vos adversaires. Quand vous portez votre bouclier en combat, réduisez la *Force d'Attaque* de chacun de vos adversaires de 1. Vous portez également un casque en acier, cependant vous n'avez pas d'armure corporelle car elle pourrait restreindre vos mouvements en combat. Vous êtes muni d'une bourse contenant 50 pièces d'or.

Au début de votre aventure, vous êtes aux commandes d'une armée qui a beaucoup de porteurs et des chariots pleins de provisions et équipements dont vous n'avez cependant pas besoin de garder de traces dans cette aventure.



DANS LE DESERT...

Epoque : 1997 ans après la création de Titan.

Lieu : La bordure nord du Désert des Crânes en Allansia.

L'air est sec et vous brûle la gorge à chaque inspiration. Le sable taché de sang se confond avec le rose du coucher de soleil sur le Désert des Crânes. Vous fixez l'horizon, vous demandant si d'autres Caarth attaqueront vos hommes ce soir. Vos soldats au bord de l'épuisement se tiennent derrière vous. Aujourd'hui a été une dure journée de combats sans répit contre des adversaires forts et habiles et qui ont l'avantage de connaître le terrain. Vos prouesses et connaissances tactiques vous ont amené la victoire, mais à un coût très élevé. Chaque guerrier Caarth est fort et rapide en plus d'être doté de crocs venimeux. Malgré leur infériorité numérique, chaque homme serpent a tué au moins deux de vos soldats, pourtant surentraînés. Votre armée de mille trois cents hommes n'en compte maintenant plus que trois cents.

Ne voyant aucun signe d'une nouvelle attaque, vous donnez le signal du retour vers Karnak Tor. Vos soldats, exténués, obéissent avec soulagement.

Vous vous souvenez avoir visité la ville frontalière de Karnak Tor dans votre jeunesse. Malgré la proximité du Désert des Crânes, la campagne environnante était faite de prairies verdoyantes, adaptées aux cultures et aux animaux de pâturage. Depuis lors, toutefois, le sol s'est asséché et beaucoup de récoltes se sont perdues. C'est comme si le désert lui-même s'était mis en marche vers le nord pour envahir vos terres. Les habitants de la ville ont souffert des raids Caarth et d'attaques des diverses créatures du désert au fil des ans ce qui les a endurcis. Cependant, il y a quatre mois, un messenger est arrivé à Carsepolis quérir de l'aide car Karnak Tor subissait les assauts quotidiens des Caarth. En plus d'envoyer des guerriers, les sorciers Caarth frappent la ville avec des tempêtes de sable qui font trembler les murs et étouffent les animaux. C'est pourquoi vous avez été envoyé avec votre légion.

Votre arrivée à Karnak Tor n'est pas saluée par un accueil triomphal pour célébrer votre victoire. Les citoyens ont grandi avec l'habitude des conflits pour se soucier du résultat de l'une des nombreuses batailles qu'ils doivent subir. Vos hommes n'ont pas besoin d'invitation pour se reposer. Ils déposent leurs armes et armures près de leur lit, mangent leurs rations en silence et s'effondrent dans leurs couchettes, épuisés.

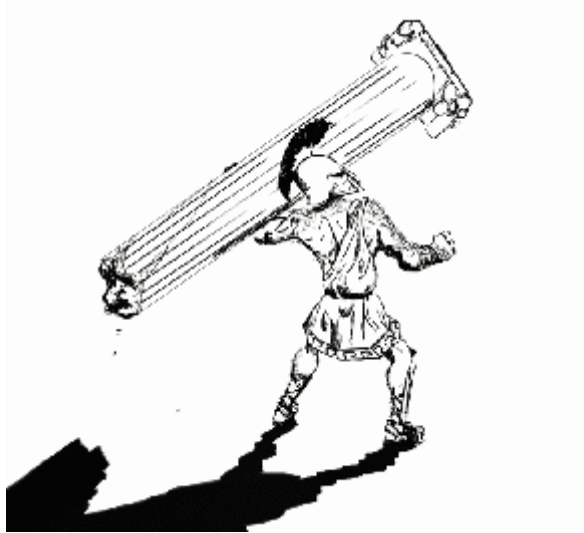
Cependant vous préférez rester éveillé afin de réfléchir à une nouvelle stratégie. Vous montez sur la tour la plus haute du mur de la ville et scrutez le désert avec votre longue-vue, profitant des dernières lumières du soleil. C'est là que vous voyez les formes.

Les Caarth n'ont pas besoin de tentes. Ils dorment sous les dunes de sable, mais vous avez appris à repérer les formes de S dans le sable pour éviter les embuscades. Vous voyez beaucoup de ces formes maintenant. Ils sont à peu près à une heure de marche. Vous remerciez votre bonne étoile d'avoir quelques heures devant vous avant le prochain assaut. En effet le Caarth, étant une créature à sang froid, ne voyage pas ni ne se bat la nuit, la froideur du désert le rendant lent et somnolent. Vous avez huit heures avant l'aube, suffisamment de temps pour reposer vos hommes, puis tendre une embuscade à ces Caarth. C'est une terrible menace mais vous avez prouvé aux peuples d'Allansia que vous pouvez faire face à de grands défis.

Tous disent que vous êtes béni des dieux, mais vous vous moquez de telles superstitions. Vous ne devez vos victoires qu'à vous-même. Vous avez enduré des douleurs atroces mais vous n'en êtes sorti que plus fort. Vous n'avez failli à aucun défi ni reculé devant aucune tâche. C'est de cette façon uniquement que vous vous êtes bâti votre réputation légendaire.

Vous descendez de la tour et vous rendez à vos quartiers afin de dormir quelques heures

avant que la bataille ne recommence. Après avoir vérifié vos armes, vous vous glissez dans votre lit et vous endormez instantanément. Cependant, les dieux ne veulent pas vous laisser vous reposer ce soir et ils tourmentent votre sommeil avec toutes sortes de rêves étranges ... Rendez vous au [1](#).



1

Vous rêvez que vous êtes dans une vallée rocheuse, quelque part près de chez vous. Une forme s'approche de vous, planant au-dessus du sol. Comme elle se rapproche vous vous rendez compte que c'est votre père, son visage est blême et émacié. Il ne dit rien, mais vous observe attentivement.

Survient alors un bruit sourd et vous ressentez une douleur aiguë dans le bras. Vous le regardez et vous voyez une flèche saillir de votre épaule. Vos veines semblent s'enflammer. L'agonie est insupportable.

Vous vous réveillez. Vous êtes dans vos quartiers, couché sur votre lit. Il fait sombre. Vous rassemblez votre équipement, quittez votre chambre et sortez dans la cour du château où vous séjournez.

'Dilios !' vous criez à un garde armé debout près d'une horloge hydraulique. 'Quelle heure est-il ?'

'Deux heures avant l'aube, mon seigneur', répond Dilios.

'Dans ce cas rassemblez les hommes. Nous nous mettons en marche dans trente minutes.'

Après une activité frénétique, votre escouade de trois cents soldats d'élite triés sur le volet se tient à votre écoute devant vous, prête à affronter la horde Caarth qui l'attend. Vous marchez en silence à travers le désert, en gardant toujours un œil attentif aux traces étranges dans le sable. Lorsque vous approchez d'où les Caarth dorment, vous arrêtez vos hommes. Vous avez l'avantage - le Caarth sera toujours lent à cette heure, mais comment allez-vous profiter de leur vulnérabilité ?

Si vous choisissez d'attaquer les Caarth maintenant, rendez-vous au [168](#). Si vous choisissez de manœuvrer vos hommes afin d'avoir dans une position plus avantageuse, rendez-vous au [63](#).

2

Vous vous écarterez précipitamment de la horde, en faites le tour et la prenez à revers. En un clin d'oeil, vous avez rattrapé les zombies, en décapitant un avec votre épée pendant votre course. Le bossu est figé par la terreur et la confusion ; il n'a pas vu grand chose si ce n'est un zombie sans tête s'effondrer. Les zombies, confus, marchent autour de vous sans savoir où vous êtes. Vous répétez votre approche rapide et coupez la tête d'un autre zombie. Finalement, tout ce qui reste de la horde est un tas de cadavres sans têtes. Le bossu s'enfuit alors dans la grotte. Si vous voulez le poursuivre et faire disparaître ce fléau de Titan, rendez-vous au [126](#). Si vous voulez quitter cet endroit, rendez-vous au [176](#).

3

Vous cherchez sur les quais, à la recherche d'un capitaine qui vous fera traverser. Cependant, aucun ne le fera pour quelque somme d'argent que ce soit. Finalement, vous tombez sur un marchand qui vous propose de vous faire traverser si vous le débarrassez d'un capitaine pirate particulièrement vicieux qui terrorise la côte. 'J'ai perdu deux expéditions par sa faute dans les six derniers mois', se plaint le capitaine. Il vous précise que le capitaine pirate est dans l'une des tavernes sur les quais et vous en donne une description. Vous pénétrez dans

les tavernes à la recherche du capitaine pirate, un homme grotesque, grand et musclé. Vous finissez par le trouver et le défiez en combat singulier. Il sourit, dévoilant des dents noires, tire un coutelas et vous attaque impitoyablement.

CAPITAINE PIRATE

HABILETE : 11

ENDURANCE : 10

Si vous l'emportez, rendez-vous au [100](#).

4

Vous trébuchez sur une racine et Atalanta vous distance. La ligne d'arrivée n'est pas loin, mais vous ne serez pas en mesure de battre Atalanta, sauf si vous avez une pomme d'or pour la distraire. Si c'est la cas rendez-vous au [102](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

5

Le temple de Telak est un simple bâtiment de pierre dans le centre de la ville. Il n'y a que quelques adorateurs dans le temple, mais vous voyez plusieurs prêtres portant une armure d'or gravée et portant des massues. Le grand prêtre s'approche de vous. 'Bienvenue dans notre temple, mon seigneur. Comment pouvons-nous vous aider? ". Si vous avez le code *Heracles* sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [158](#). Sinon, le prêtre peut vous offrir deux bénédictions. Tout d'abord, il peut bénir votre lance afin qu'elle cherche le cœur de tous ceux qui ont baigné dans le sang. Il vous en coûtera 100 pièces d'or. Si vous achetez cette bénédiction, déduisez 100 pièces d'or de votre argent et notez le code *Cherche-cœur* sur votre *Feuille d'Aventure*. Le prêtre pourra également vous bénir en vous procurant de la force dans la bataille pour 50 pièces d'or. Si vous prenez cette bénédiction, déduisez 50 pièces d'or de votre *Feuille d'Aventure* et vous pouvez augmenter votre *Force d'Attaque* de 1 dans votre prochain combat. Lorsque vous avez terminé, vous partez. Rendez-vous au [177](#).

6

Le temple de Vuh a connu des jours meilleurs. Une statue sans bras ni tête de Vuh se tient devant ce qui était autrefois un bâtiment de marbre blanc immaculé. Vous entrez par les portes en bois pour trouver une salle dépourvue de fidèles. La seule personne présente est un vieux prêtre en robe blanche qui s'approche de vous. 'Bienvenue dans le temple de Vuh, déesse de la vie. Comment puis-je vous aider ?' Si vous avez un calice d'or, rendez-vous au [143](#). Si vous dites que vous voulez rejoindre le culte de Vuh (vous ne pouvez pas le faire si vous avez le code *Ashra* sur votre *Feuille d'Aventure*), rendez-vous au [95](#). Sinon, vous partez ; rendez-vous au [177](#).

7

A votre dernier coup, vous plongez votre épée dans le corps de l'Ancien. Au lieu de s'effondrer, son corps se désagrège dans un sifflement et de minces morceaux de membrane volent partout dans la caverne. Une lumière dorée inonde la caverne et une femme dans une robe d'or se tient devant vous. Si vous avez le point faible du *Talon d'Achille*, rendez-vous au [30](#). Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au [151](#).

8

'Cette pierre est portée par nos gardes. Elle leur confère de meilleures aptitudes au combat et à la chasse. A partir de maintenant, chaque fois que vous utilisez un *coup héroïque* au combat, vous pouvez ajouter 1 au nombre obtenu en lançant le dé pour savoir si vous avez réussi ce coup. De plus, tant que vous possédez cette pierre, vous pouvez dépenser 3 points de CHANCE au début d'un combat pour augmenter votre *Force d'Attaque* de 1 pour cet affrontement. Rendez-vous au [48](#).

9

Vous jetez votre torche et votre lance, tirez votre épée et prenez votre bouclier et chargez vers la horde de zombies en poussant un cri de guerre. Le bossu ordonne à ses zombies de vous détruire. Vous tailladez et frappez les cadavres animés, essayant désespérément de les immobiliser et de les mettre hors d'état tandis qu'ils vous agrippent et vous portent des coups avec leurs bras et leurs jambes. Vous êtes en infériorité numérique et ne pouvez parer tous les coups de si nombreux adversaires, mais vous continuez à vous battre. Combattez la horde de zombies comme s'il s'agissait d'une seule créature. Tant que l'ENDURANCE de la horde de zombies est de 10 ou plus, vous devez perdre 1 point d'ENDURANCE à la fin de chaque assaut car vous ne pouvez bloquer tous les coups.

HORDE DE ZOMBIES

HABILETE : 9

ENDURANCE : 25

Vous ne pouvez pas vous échapper étant trop pris par la rage du combat. Si vous gagnez, rendez-vous au [173](#).

10

En vous voyant, le visage jovial du prêtre devient sérieux. 'Je vois que vous avez subi de grandes épreuves, mon seigneur, et je suis heureux que la ruse des voleurs vous aie aidé. Cependant, je peux encore sentir que la balance penche en faveur du chaos, et pour cela, nous devons vous aider afin de rétablir l'équilibre.' Le prêtre vous emmène dans une pièce où un Elvin plane au-dessus d'une étendue d'eau miroitante de nombreuses couleurs. Le prêtre murmure quelque chose à l'Elvin qui plonge dans l'eau. Après quelques minutes, l'Elvin refait surface et souffle au prêtre : ' Il y a un puissant et maléfique artefact des anciens dieux enterré et oublié dans les archives de la guilde des magiciens. Ceux qui bouleversent l'équilibre sont à sa recherche. Trouvez-le en premier pour nous sauver.' Ajoutez le code *Archives* à votre *Feuille d'Aventure*. Le prêtre vous donne la bénédiction des voleurs. Restaurez votre CHANCE à son *total de départ*. Vous reprenez votre route. Rendez-vous au [177](#).

11

Berem vous frappe et la foule est en délire, l'acclamant et le félicitant. Vous vous retirez dans la honte (vous perdez 2 points de CHANCE). Rendez-vous au [177](#).



9 *Le bossu ordonne à ses zombies de vous détruire.*

12

Vous commandez à vos hommes de lever l'ancre, vous fixez le cap vers l'Île de Feu et en profitez pour vous reposer. Bientôt, votre trirème est au large et vous pouvez apercevoir la fumée du volcan de l'Île de Feu de cette distance. Pendant que les heures s'écoulent, l'île devient plus grande. La regardant avec votre longue-vue, vous pouvez voir des silhouettes se déplacer sur la plage, cependant vous ne pouvez deviner ce qu'elles font. Vous êtes à environ une heure de l'Île de Feu quand le bateau commence à tanguer. Vous regardez le capitaine, qui est déconcerté quant à la présence de vagues par un temps aussi clair. C'est alors que vous voyez cinq têtes géantes de serpent émerger de l'eau pour vous dominer de leur hauteur. Elles regardent fixement vers la trirème, prêtes à frapper votre fragile navire. Les marins, terrorisés, sont cloués sur place. Vous faites face à une hydre géante ! Si vous avez le code *Rafale* votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [57](#). Si vous avez une lance enchantée et souhaitez la jeter sur l'hydre, rendez-vous au [74](#). Autrement, rendez-vous au [147](#).

13

Sans hésitation, vous plongez votre épée dans le cou du vaurien gémissant. Ses supplications et menaces sont remplacées par un bruit de gargouillis pendant que le sang remplit sa trachée-artère. Alors qu'il gît sur le plancher dans une mare de son propre sang, vous vous rendez compte qu'il s'était installé dans la vieille chambre de votre père. Ce qui est pire, c'est que le sac qu'il préparait incluait certaines de ses possessions. Alors vous repérez une lettre parmi elles avec le cachet personnel de votre père. Vous prenez la lettre et la lisez.

Mon enfant,

Au moment où j'écris cette lettre, j'ai peu de temps devant moi. J'ai découvert un terrible secret qui peut ravager la ville et voire même tout Titan. Depuis des années maintenant, les cultes des dieux ancestraux, Ashra, porteur de lumière, et Vuh, porteur de la vie, ont diminué. Bien que le culte d'Elim le porteur de l'obscurité ait toujours été proscrit dans cette ville, il semble que des adeptes d'Elim détiennent un pouvoir invisible derrière le trône depuis de nombreuses années maintenant. Dans quel but ? Je l'ignore encore, mais ça ne peut être bon pour aucun d'entre nous. Si je suis tué par les Elimites, alors tu dois continuer ce que j'ai entrepris pour moi et sauver Carsepolis de ce mal. Il y a un indice que je peux te donner. J'ai capturé un Elimite qui allait essayer de pénétrer par effraction dans les archives de la guilde des magiciens à la recherche d'un certain objet perdu, mais il n'a eu aucune idée ce que c'était. Il y a quelque chose à cet endroit qu'ils veulent. Trouve ce que c'est et détruis-le ou assure-toi qu'il est hors de leur portée.

Agamemnon

La lettre de votre père vous touche profondément. Vous pouvez vous renseigner au sujet de cette lettre dans la ville. Toutes les fois que vous lisez un paragraphe qui commence par « Vous approchez des grandes portes... », vous pouvez additionner 10 au paragraphe et vous rendre vers le nouveau paragraphe pour interroger quelqu'un au sujet de la lettre. Ajoutez le code *Archives* à votre *Feuille d'Aventure*. Vous remarquez également l'anneau de votre père, portant l'emblème de votre maison. Vous pouvez l'emporter. Ajoutez l'anneau de votre père à votre *Feuille d'Aventure*.

Maintenant que les courtisans ont été écartés, vous retournez voir votre mère. Rendez-vous au [174](#).

14

Vous engloutissez le sédatif et la rage diminue. Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 de votre *Force d'Attaque* dans votre prochain combat. Alors vos sens vous avertissent de quelque chose.

Vous faites volte-face pour voir une femme habillée en noir s'avancer vers vous avec un poignard. L'Elimite essayait de vous distraire pendant que cet assassin tentait de vous tuer. Vous faites maintenant face à l'assassin dans un combat à la loyale. Si vous avez le point faible du *Talon d'Achille* et si l'assassin obtient des 11 ou 12 aux dés pour calculer sa *Force d'Attaque* tout en remportant l'assaut, alors elle plonge son poignard dans votre cou, vous tuant immédiatement.

ASSASSIN

HABILETE : 10

ENDURANCE : 12

Si vous l'emportez, rendez-vous au [160](#).

15

Vous approchez des grandes portes du palais et demandez à voir le roi de toute urgence. Les gardes vous laissent entrer en vous saluant mais vous font patienter dans l'antichambre. Vous commencez à vous impatienter quand un prêtre en robe blanche fait son entrée. Il se présente comme étant le grand prêtre Ikunum. Vous n'avez jamais entendu parler de lui auparavant alors que vous pensiez connaître tout le monde. ' Je suis désolé mais le roi ne peut pas vous recevoir mon seigneur, mais peut-être puis-je faire quelque chose pour vous ?'. Vous lui dites que vous avez un message de la plus haute importance que vous ne pouvez révéler qu'au roi lui-même. 'Alors vous allez devoir revenir une autre fois car le roi est occupé par des affaires d'Etat'. Ikunum demande aux gardes de vous raccompagner. Six gardes lourdement armés s'approchent de vous. Vous ne voulez pas combattre les hommes du roi alors vous vous en allez. Si vous voulez restez aux alentours du palais essayer de découvrir qui est cet Ikunum et ce qu'il fait, rendez-vous au [191](#). Si vous voulez retourner en ville et essayer un autre endroit, rendez-vous au [177](#).



16

Malgré leur infériorité numérique, vos hommes tiennent bon contre les guerriers Caarth qui semblent s'essouffler devant l'assaut implacable de vos soldats. C'est alors que vous apercevez quelque chose. Un Caarth en robe se tient debout à quelque distance. Il remue un bâton orné d'un cristal devant lui. Se faisant, une lueur se forme autour du cristal et devient progressivement plus lumineuse. Pendant ce temps, à proximité un autre groupe de Caarth a surgi du sable et vos hommes semblent aux abois face au surnombre.

Si vous voulez attaquer le Caarth en robe brandissant le bâton, rendez-vous au [218](#). Si vous voulez prêter main forte à vos hommes contre les guerriers Caarth, rendez-vous au [206](#).

17

Vous prenez un air enjoué et demandez aux hommes s'ils veulent faire partie de votre équipage sur la trirème. La plupart d'entre eux sont d'accord. Le prix pour les embaucher est de 150 pièces d'or. Si vous êtes prêt à payer cette somme, notez le code *Equipage* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [177](#). Si vous ne voulez pas payer cette somme, vous pouvez si vous ne l'avez déjà fait, parler à votre ami le capitaine marchand (rendez-vous au [64](#)) ou partir (rendez vous au [177](#)).

18

A cette distance, vous ne pouvez pas rater votre coup. Votre lance frappe la tête du bossu qui éclate dans un sifflement en une gerbe de liquide jaunâtre. Les zombies avancent toujours vers vous malgré tout et vous voilà encerclé. Ils vous attrapent et vous frappent avec leurs bras. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous jetez votre torche et tirez votre épée et votre bouclier pour vous défendre. Vous devez réduire ses cadavres en morceaux afin de stopper leurs inexorables attaques. Vous êtes en infériorité numérique et ne pouvez parer tous les coups de si nombreux adversaires, mais vous continuez à vous battre. Combattez la horde de zombies comme s'il s'agissait d'une seule créature. Tant que l'ENDURANCE de la horde de zombies est de 10 ou plus, vous devez perdre 1 point d'ENDURANCE à la fin de chaque assaut car vous ne pouvez bloquer tous les coups.

HORDE DE ZOMBIES

HABILETE : 9

ENDURANCE : 25

Vous pouvez vous échapper une fois que l'ENDURANCE de la horde est réduite à 15 ou moins, dans ce cas rendez-vous au [176](#). Si vous l'emportez, le dernier zombie s'écroule en morceaux. Si vous voulez explorer la grotte du bossu, rendez-vous au [195](#). Si vous voulez vous en aller rendez-vous au [148](#).

19

Vous buvez une petite quantité du liquide contenue dans la fiole et immédiatement vous avez une sensation étrange. Vous avez bu une potion du destin, ses effets peuvent être bénéfiques ou funestes, mais ils sont toujours totalement imprévisibles. Lancez un dé pour déterminer quel effet cette potion a sur vous.

Dé	Effet
1	Maudit ! Vous devez réduire votre total de CHANCE actuel et de départ de 1 point.
2 ou 3	Mauvaise fortune – Vous échouez automatiquement à votre prochain test de CHANCE hors combat (vous perdez quand même un point de CHANCE lors de ce test)
4 ou 5	Bonne fortune – Vous réussissez automatiquement votre prochain test de CHANCE et vous n'avez pas besoin de perdre un point de CHANCE pour passer ce test.
6	Béni ! Augmentez votre <i>total de départ</i> de CHANCE de 1 point et ramenez votre total actuel à ce niveau.

Une fois que vous avez lancé le dé, rendez-vous au [195](#).

20

Vos coups viennent facilement à bout des courtisans. Certains s'enfuient à la vue de vos compétences au combat mais vous les rattrapez et les achevez. Telle est la punition pour avoir été si irrespectueux envers votre maison et votre mère. Vous chassez un homme dans sa chambre en le faisant voler à travers la porte. Il est recroquevillé sur le sol ' Pitié ' crie t-il. Quand il voit le regard sur votre visage, il change de tactique 'Je suis le prince héritier de Salamonis ! Tuez-moi et vous apporterez la guerre sur Carsepolis. Nous sommes peut-être trop faibles pour vous combattre maintenant, mais pensez à l'impact qu'aura mon assassinat parmi les cités-états. Epargnez-moi et je ne vous tiendrai pas rigueur de tout ceci. Si vous avez le point faible de la *Rage*, rendez-vous au [13](#). Sinon, vous pouvez l'épargner (rendez-vous au [120](#)), ou faire fi des conséquences et l'exécuter pour son impertinence (rendez-vous au [13](#)).

21

' Ces gants vont guider vos mains en combat et donneront plus de précision à vos coups.' Une fois par combat vous pouvez gagner automatiquement un assaut ou réussir à coup sûr un *coup héroïque*. Rendez-vous au [48](#).

22

Vous projetez de toutes vos forces votre lance vers la tête du sorcier, pour un coup qui devrait lui être fatal. Cependant, la lance s'arrête à quelques centimètres de la tête du sorcier et se brise en mille morceaux, laissant celui-ci sain et sauf. Rayez la lance de votre équipement. Vous jurez en vous apercevant que le sorcier a une protection magique. Vous n'avez plus le temps d'attaquer le sorcier car le guerrier est sur vous! Du sang vert s'écoule d'une entaille sur son visage mais ça ne le ralentit pas dans son assaut implacable.

Si vous tuez le guerrier en quatre assauts ou moins (souvenez-vous que vous pouvez utiliser des *coups héroïques*), rendez-vous au [184](#). Si vous combattez toujours le guerrier à la fin du quatrième assaut, rendez-vous au [77](#).

23

Comment allez-vous attraper les pommes ? Si vous essayez d'escalader l'arbre, rendez-vous au [36](#). Si vous essayez de secouer l'arbre, rendez-vous au [49](#). Si vous essayez de les faire tomber de l'arbre, rendez-vous au [178](#).

24

Vous continuez le long du chemin jusqu'à ce que vous entendiez une voix derrière vous. Un magicien en robe bleue de la guilde des magiciens de Carsepolis psalmodie. Il pointe son doigt vers vous déclenchant une explosion d'éclairs. Si vous avez le linceul de Vuh, rendez-vous au [163](#). Autrement, vous n'avez pas le temps d'esquiver le projectile qui vous frappe de plein fouet et vous projette dans les airs. Perdez 2d6 + 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, le magicien brandit une baguette et une lumière rouge en jaillit dans un bourdonnement. Le magicien la manie comme une épée, vous devez combattre le magicien Elimate Erishum. Si vous avez le bâton d'Ashra, il se met à briller d'une lumière blanche. Si vous le combattez avec le bâton d'Ashra, vous le tuez dès que vous remportez un assaut (les dommages provoqués par les *coups héroïques* demeurent les mêmes).

ERISHUM LE MAGICIEN HABILETE : 12 ENDURANCE : 10

(avec une baguette-épée)

Si vous l'emportez, rendez-vous au [103](#).

25

Le garde vous laisse entrer dans le palais en vous saluant. En voyant le sceau personnel de votre père, il s'empresse d'aller prévenir le roi. Quelques minutes plus tard, le roi entre dans l'antichambre. Il lit la lettre. 'Mes condoléances, jeune homme. Il était un grand guerrier et un habile diplomate. Je n'aurais pas pu rêver d'un meilleur conseiller. Il semble qu'il aie essayé de m'aider jusqu'à son dernier souffle. Comme vous avez pris sur vous de finir ce qu'il a entrepris, ce qui est à moi est à vous. Je peux vous offrir l'aide de mes hommes dans tout ce que vous voulez entreprendre.' Ajoutez le code *Equipage* à votre *Feuille d'Aventure*. Entre nous, j'ai des soupçons sur des arrivées insidieuses depuis quelques temps. Des prêtres puissants ont surgi de nulle part et se sont infiltrés parmi les riches et les puissants. Il en est un dans ce palais dont je me méfie, mais je n'ai encore rien trouvé contre lui. Je le garde près de moi afin d'avoir toujours un œil sur lui. J'ai envoyé des espions pour enquêter sur lui mais ils ont été assassinés. Si vous trouvez quelque chose, s'il-vous plaît prévenez-moi. Maintenant vous devez y aller car les affaires de l'Etat m'attendent.' Vous saluez le roi en vous inclinant puis retournez en ville. Rendez-vous au [177](#).

26

Les éclairs illuminent le ciel, mais soudain vous voyez une lumière différente sur la mer. La lumière danse sur la surface de l'océan avant de se diriger vers la plage de sable d'où vous venez. Si vous souhaitez retourner à la plage pour voir ce dont il s'agit, rendez-vous au [52](#). Si vous voulez continuer votre voyage, rendez-vous au [156](#).

27

Vous demandez à l'apprenti de vous montrer les archives. Il vous fait descendre plusieurs escaliers en colimaçon jusqu'à une immense salle caverneuse contenant des étagères aussi loin que porte votre vue. Sur ces étagères se trouvent des parchemins, livres et artefacts de toutes sortes. C'est comme si vous recherchiez une aiguille dans une botte de foin. *Tentez votre Chance*, si vous êtes chanceux, rendez-vous au [182](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [203](#).

28

Vous avalez une gorgée du liquide, il a le goût de vin. Vous remarquez également que la blessure infligée par le bossu se referme. Vous en buvez un peu plus et elle disparaît complètement. Vous avez trouvé un bon vin infusé avec des herbes médicinales. Récupérez 4 points d'ENDURANCE. Vous pouvez ajouter ce vin à votre équipement. Il en reste une dose qui restaurera 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [195](#).

29

Cependant, vous n'obtenez jamais l'occasion de grimper car vous ressentez une douleur atroce, quelque chose qui s'enfonce dans votre dos ! Vous vous retournez juste pour voir le visage masqué de votre assassin tandis qu'elle plante son poignard dans votre poitrine. C'est la dernière chose que vous voyez.

30

Sans un mot, la femme tend sa main pour vous offrir un calice en or. Elle fait un signe vers l'une des étendues d'eau brillante dans la caverne. Vous y plongez le calice et buvez de cette eau. Immédiatement, vous vous sentez mieux. Vous regardez vos blessures se soigner et vous sentez vos douleurs disparaître. Vous vous sentez plus fort que jamais. Augmentez votre *total de départ* d'ENDURANCE de 2 points et ramenez votre total actuel à ce niveau. Vous êtes maintenant immunisé contre les poisons. Jusqu'à la fin de cette aventure, s'il vous ai demandé de perdre des points d'ENDURANCE à cause du poison, vous pouvez ignorer cette instruction. Aussi, si vous lisez la phrase « le poison se répand dans vos veines », ajoutez 10 au paragraphe auquel vous vous trouvez et rendez-vous à ce nouveau paragraphe. Une fois que vous avez bu l'eau, vous remarquez que la lueur a disparu mais le calice est toujours là. Ajoutez le calice en or à votre équipement. Rendez-vous au [54](#).

31

Vous offrez une tournée de bière forte et les hommes deviennent tous très joyeux et entonnent des chants de marins. Vous offrez ensuite une tournée d'hydromel et ils sont alors complètement saouls. Si vous avez le point faible de la *Rage*, rendez-vous au [153](#). Si vous avez le point faible *Hubris*, rendez-vous au [123](#). Si vous avez le point faible du *Talon d'Achille*, rendez-vous au [17](#).

32

Le prêtre vous regarde dans les yeux ' Je vois que vous êtes un véritable enfant de Pangara, venez avec moi.' Vous le suivez jusqu'au grand prêtre qui détecte immédiatement votre talent. 'Je vois que vous devez accomplir une mission très difficile. Consultons l'oracle pour voir si elle a entendu quelque chose par les vents.'

Le prêtre vous emmène dans une chambre où une jeune femme en robe blanche est assise sur un trône. Une douce odeur de gaz s'infiltre par une fissure près du trône. Le prêtre approche de la femme et lui murmure à l'oreille. L'oracle ferme les yeux et marmonne quelque chose. Elle s'arrête et penche la tête comme si elle écoutait quelqu'un. Se faisant, sa respiration se fait plus lourde et elle se met à trembler. Puis, dans un soupir, elle s'arrête et s'effondre sur son siège immobile et comme sans énergie. Vous êtes inquiet mais le prêtre vous fait un clin d'œil en vous assurant que tout va bien. Les yeux de la femme s'ouvrent soudainement et elle traverse la pièce dans votre direction. Quand elle se met à parler, sa voix est profonde et puissante, pas celle vous attendriez d'une femme d'apparence fragile. ' Les anciens ennemis refont surface et ils sont à la recherche d'un artefact dans la cité. Il a été oublié et conservé pendant une longue période dans la ville.' La femme vous fixe alors avec un regard confus comme si elle ne vous avait jamais vu auparavant.

' Tenez compte des paroles de l'oracle mon ami, j'espère qu'elles vous aideront. Recevez la bénédiction du dieu des vents. Bonne chance dans votre voyage car il semble que le sort de nombreuses personnes repose sur vous.' Ajoutez les codes *Archives* et *Rafale* à votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [177](#).

33

Vous nagez plus d'une heure avant d'atteindre la plage de l'Ile du Feu où vous vous effondrez, épuisé. Finalement, vous vous levez pour explorer les alentours, en restant vigilant quant à la présence de crabes géants. Vous entendez des cris à distance. Vous suivez l'origine des bruits et vous tombez sur des hommes-lézards ordonnant à des esclaves humains de déplacer des gros morceaux de marbre vers l'intérieur des terres. Ce doit être l'endroit où ils sont en train de construire le temple d'Elim. Confiant qu'aucun des esclaves ou des hommes-lézards ne constitue une réelle menace, vous tirez vos armes et vous dirigez à grands pas vers la plage, paré au combat. Les hommes-lézards vous regardent nerveusement et finalement une dizaine d'entre eux trouvent le courage de vous approcher armés de fouets et d'épées courbes. Combattez les hommes-lézards comme s'il s'agissait d'un seul adversaire. Tant qu'ils ont 10 points d'ENDURANCE ou plus, vous perdez 1 point d'ENDURANCE à la fin de chaque assaut car vous ne pouvez repousser tous leurs coups. Si vous utilisez une lance enchantée, vous infligez 2 points de dégâts supplémentaires aux hommes-lézards lorsque vous les blessez (les dommages des *coups héroïques* sont inchangés).

HOMMES-LEZARDS ESCLAVAGISTES HABLETE : 10 ENDURANCE : 18

Si vous l'emportez, rendez-vous au [42](#).



33 *Vous tombez sur des hommes-lézards ordonnant à des esclaves humains de déplacer des gros morceaux de marbre vers l'intérieur des terres.*

34

Le champion s'effondre, saignant de ses nombreuses blessures. Maintenant le chemin vers le temple est dégagé. Préparez-vous pour l'affrontement final. Rendez-vous au [164](#).

35

' Ainsi vous avez pu survivre à ma lance, mais je vais quand même vous planter comme le porc que vous êtes !' crie l'homme. Si vous avez le point faible de la *Rage*, rendez-vous au [71](#). Sinon, rendez-vous au [82](#).

36

Grimper à l'arbre s'avère difficile car il est grand et n'a que peu de branches basses. *Testez votre Habileté*, ajoutez 4 au nombre obtenu par les dés sauf si vous avez la *Vitesse de Pangara*. Si vous échouez, vous tombez à mi-hauteur et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [141](#).

Si vous réussissez, vous atteignez le sommet où vous trouvez des pommes toutes de couleurs différentes. Vous êtes en mesure d'en cueillir trois avant de sentir la branche sur laquelle vous êtes craquer. Vous redescendez et inspectez vos prises. Vous avez trouvé une pomme d'argent de guérison (vous pouvez manger la pomme à tout moment en dehors d'un combat. Elle restaurera votre ENDURANCE à son *total de départ*), une pomme de bronze de prouesses (vous pouvez manger la pomme lorsqu'il vous ai demandé si vous avez les pouvoirs de héros de la *Force de Telak* ou la *Vitesse de Pangara* et faire comme si vous les aviez) et une pomme dorée des dieux (vous pouvez manger cette pomme pour augmenter votre *total de départ* de CHANCE de 1 et amener votre total actuel de CHANCE à ce niveau).

Vous ne pouvez utiliser chaque pomme qu'une fois. Satisfait de votre butin, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [141](#).

37

Vous vous éloignez de l'homme-arbre aussi vite que vous le pouvez. Vous perdez 3 points de CHANCE pour votre lâcheté et votre sottise, l'homme-arbre n'étant pas forcément hostile. Vous continuez à travers la forêt, rendez-vous au [101](#).

38

Vous vous dirigez vers la réserve d'équipement. Si vous n'avez plus de lance, ajoutez-en une à votre liste d'équipement. Vous remplissez aussi un sac à dos avec assez de nourriture pour le voyage, cinq torches, un silex et de l'amadou et une gourde d'eau (ajoutez les à votre équipement). Enfin vous aller voir Chiron le guérisseur qui soigne vos blessures du mieux qu'il peut dans le peu de temps dont vous disposez (ramenez votre ENDURANCE à son *total de départ*). Désireux de venger votre père et de protéger Carsepolis de ce danger caché, vous vous mettez en route immédiatement. Vous marchez pendant des heures dans la prairie

avant que le climat se fasse plus tempéré et la végétation plus dense. Vous vous arrêtez quelques instants pour vous reposer et manger. Pendant que vous mâchez votre viande séchée vous réfléchissez à l'itinéraire que vous allez emprunter pour aller à Carsepolis. Vous pouvez prendre la piste courte mais précaire par les montagnes par laquelle il est dit que les personnes qui l'empruntent apprennent la paix, vous pouvez tailler votre chemin dans la forêt dense où il est dit que les forces de la nature apportent l'humilité à ceux qui la traverse ou vous pouvez suivre la côte le long de la mer jusqu'à votre cité, un itinéraire qui selon la légende rend invulnérable celui qui y survit pendant cent jours. Pour prendre la route de montagne, rendez-vous au [213](#). Pour aller dans la forêt, rendez-vous au [138](#). Pour voyager le long de la côte, rendez-vous au [192](#).

39

Ce porte-bonheur vous permet de retrancher 1 point de tous vos lancers de dés lorsque vous *tentez votre chance*. Rendez-vous au [121](#).

40

Juste comme il est sur vous, vous montrez à votre père son anneau. Il s'arrête. Sa mémoire semble vouloir revenir. Il ne peut pas rompre le charme mais sa lutte intérieure le fait s'effondrer au sol, inconscient. Le prêtre pousse des jurons pendant que vous contournez votre père. Rendez-vous au [51](#).

41

Comme votre lance vole dans les airs, une autre flèche vous atteint. La lance frappe l'archer mais il continue à vous tirer des flèches sans relâche. Vous essayez de courir vers le bateau pour l'affronter mais vous êtes truffé de flèches et vous n'y arrivez pas. Finalement, vous vous effondrez sur les quais avec une douzaine de flèches plantées dans votre corps, pour ne jamais vous relever.

42

Vous tuez le dernier des hommes-lézards et dites aux esclaves de prendre leurs armes et de se battre pour leur liberté, ce qu'ils font. Ils vous indiquent alors que le temple est à l'intérieur des terres et que tout ce que vous avez à faire est de suivre le chemin. Vous suivez le chemin pendant une heure sans rencontrer personne jusqu'à ce que vous voyiez une petite cabane dans la jungle. Si vous voulez l'examiner, rendez-vous au [169](#). Si vous voulez passer votre chemin, rendez-vous au [24](#).

43

' Il est bon que vous souhaitiez devenir un acolyte du dieu de la lumière car peu nombreux sont ceux qui souhaitent suivre la voie des anciens dieux de nos jours. Cependant, ceux qui veulent devenir des acolytes doivent passer des épreuves dangereuses et éprouvantes.' Si vous souhaitez toujours devenir un acolyte, rendez-vous au [122](#). Sinon vous quittez le temple et retournez au centre de la cité. Rendez-vous au [177](#).

44

Silencieusement, vous signalez à vos hommes de prendre position. Une douzaine de soldats prennent des arcs et se placent à distance des Caarth tandis que le reste de vos hommes se tiennent prêts à planter leurs lances dans le sable. Quand ils sont prêts, en attente de vos ordres, vous poussez votre cri de guerre. Comme un seul homme, vos soldats plongent leurs lances dans le sable. Le silence du désert est interrompu par les sifflements d'agonie des Caarth et les cris de guerres triomphants de vos soldats avides de sang. La bataille est loin d'être terminée car des Caarth émergent du sable en maniant des épées courbes. Cependant, volée après volée de flèches, vos archers anéantissent la deuxième vague. Les Caarth semblent être innombrables, et une troisième vague surgit du sable. Un guerrier Caarth vêtu de cuir se tient face à vous, ses yeux froids ne trahissant aucune émotion tandis qu'il se prépare à la mise à mort.

GUERRIER CAARTH

HABILETE : 10

ENDURANCE : 10

Si vous l'emportez, rendez-vous au [16](#).

45

Vous en avez subi plus que vous ne pouvez supporter. Le souffle de l'explosion, le voyage et les combats ont eu raison de vous. Vous vous effondrez au sommet de la falaise, exténué, et vous cédez à l'appel doux et irrésistible de la mort pour vous reposer. Vous fermez les yeux pour ne plus jamais les rouvrir.

46

Votre dernier coup fait hurler la chose ce qui lui fait arrêter son attaque. Le prêtre ouvre alors la dalle révélant une salle vide. Où est passée la chose ? Vous montez les escaliers à la suite du prêtre où il prend un bâton avec un cristal à son sommet. Rendez-vous au [117](#).

47

Le prêtre crie au moment où vous lui assénez le coup final. Il se désagrège alors comme s'il était fait de poussière. Bientôt il ne reste plus que sa dague qui luit d'une lueur noire. Si vous voulez la prendre, rendez-vous au [207](#). Si vous voulez la laisser, vous quittez cet endroit maléfique, si vous avez le code *Tueur* sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [167](#). Sinon rendez-vous au [152](#).

48

Contre toute attente vous franchissez la ligne d'arrivée avant la druidesse aux pieds rapides. Le foule est sidérée mais elle vous déclare vainqueur. Plus tard dans la journée vous êtes initié en tant que membre de la tribu des bois avec un festin et une danse. Vous êtes tiré loin des festivités par le vieux druide car il veut vous offrir des présents pour votre entrée dans la tribu. Lorsque vous avez choisi trois objets, rendez-vous au [128](#). Qu'allez vous emporter :

Un anneau de bois ?	Rendez-vous au 93 .
Un anneau de cuivre ?	Rendez-vous au 108 .
Des gants de cuir couverts d'épines ?	Rendez-vous au 21 .
Une amulette de chauve-souris d'obsidienne ?	Rendez-vous au 204 .
Une pierre polie ?	Rendez-vous au 8 .
Un bracelet en métal vert ?	Rendez-vous au 146 .
Une épée de bois ?	Rendez-vous au 60 .

49

Secouer un tel arbre robuste pour faire tomber les pommes n'est pas un mince exploit. *Testez votre habileté*, ajoutez 5 au nombre obtenu par les dés si vous n'avez pas la *Force de Telak*. Si vous échouez, vous n'obtenez aucune pomme. Rendez-vous au [141](#).

Si vous réussissez, vous parvenez à faire tomber trois pommes de l'arbre. Vous inspectez vos prises. Vous avez trouvé une pomme d'argent de guérison (vous pouvez manger la pomme à tout moment en dehors d'un combat. Elle restaurera votre ENDURANCE à son *total de départ*), une pomme de bronze de prouesses (vous pouvez manger la pomme lorsqu'il vous ai demandé si vous avez les pouvoirs de héros de la *Force de Telak* ou la *Vitesse de Pangara* et faire comme si vous les aviez) et une pomme dorée des dieux (vous pouvez manger cette pomme pour augmenter votre *total de départ* de CHANCE de 1 et amener votre total actuel de CHANCE à ce niveau).

Vous ne pouvez utiliser chaque pomme qu'une fois. Satisfait de votre butin, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [141](#).



50

Le vent siffle autour de vous pendant que vous chutez, puis la surface de l'eau vous frappe comme s'il s'agissait du bâton d'un troll. Vous êtes immergé dans le royaume silencieux d'Hydana. L'eau est sombre mais vous distinguez une lumière qui se rapproche. A mesure qu'elle se rapproche vous voyez la forme d'une belle sirène accompagnée de poissons lumineux. La sirène prend votre main et nage avec vous dans l'océan. Au début vous paniquez, en manque d'air mais quand vous avalez une gorgée d'eau c'est comme si vous respiriez. Il y a une puissante magie à l'œuvre ici. Finalement vous arrivez à l'entrée d'une grotte dans la falaise et la sirène lâche votre main et vous montre l'entrée. Vous devinez que vous pourriez obtenir de l'aide dans cette grotte. Rendez-vous au [110](#).

51

Vous chargez Ikunum mais il pointe sa dague vers vous et une flamme noire en jaillit. Si vous n'avez pas le linceul de Vuh, le feu noir brûle votre peau et dessèche votre chair. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous avez le linceul de Vuh, le feu vous enveloppe mais vous ne ressentez rien et il retourne alors vers le prêtre maléfique et l'engloutit ! Retirez 6 points d'ENDURANCE à Ikunum. Désespérément vous avancez sur le prêtre, prêt à le détruire et venger votre famille. Il manie la dague d'Elim, un puissant artefact du dieu sombre.

Si vous avez les codes *Ashra* ou *Vuh* et que le prêtre remporte un assaut alors vous êtes tué, détruit par la magie de la dague. Cet effet ne s'applique pas aux dommages que vous pouvez subir lorsque vous échouez à porter un *coup héroïque*.

Si vous avez le bâton d'Ashra et si vous remportez un assaut, alors vous tuez le prêtre – il est détruit par la lumière d'Ashra. Vous ne pouvez pas tuer instantanément Ikunum par un *coup héroïque*.

Si vous avez le linceul de Vuh, réduisez la *Force d'Attaque* d'Ikunum de 1.

IKUNUM

HABILETE : 11

ENDURANCE : 15

Si vous l'emportez, rendez-vous au [47](#).

52

Vous retournez à la plage. Comme votre pied touche le sable, la lueur vole dans votre direction jusqu'à être presque sur vous. Vous voyez alors ce que c'est – une belle femme en robe dorée qui plane au dessus du sol dans l'éclat de la lumière. Elle vous regarde et sourit. Puis elle s'envole au devant de vous et entre dans une caverne que vous n'aviez jusque là pas remarquée au pied de la falaise que vous venez d'escalader. Si vous souhaitez la suivre, rendez-vous au [110](#). Si vous êtes impatient de retourner à Carsepolis, vous escaladez de nouveau la falaise et continuez votre voyage. Rendez-vous au [156](#).



51 *Vous chargez Ikunum mais il pointe sa dague vers vous et une flamme noire en jaillit.*

53

Votre dernier coup réduit l'élémentaire en gravats. Vous avez juste le temps de voir un magicien en robe bleue tenir le poignard avant qu'il ne disparaisse dans les airs. Des dizaines de magiciens accourent vers vous, y compris Platonus, le maître de guilde. Vous lui expliquez ce qui s'est passé et ce qui a été volé. Il s'avère que le voleur de la dague était Erishum, un puissant sorcier qui a récemment fait son chemin au sein de la guilde. ' Je n'ai jamais eu confiance en lui' dit Platonus. ' Nous devons découvrir exactement ce qu'il a volé et qu'elles pourraient en être les conséquences.' Rendez-vous au [201](#).

54

Comme vous êtes sur le point de partir, vous remarquez que les étendues d'eau commencent à briller. Vous les inspectez et vous notez que chacune d'entre elles contient un objet. Une voix de femme résonne dans votre tête et vous dit de prendre deux de ces objets. Pour chaque objet que vous choisissez de prendre, rendez-vous au paragraphe approprié. Quand vous avez pris deux objets, rendez-vous au [155](#).

Une épée avec une poignée en rubis ?	Rendez-vous au 136 .
Un casque d'acier magnifiquement ouvragé ?	Rendez-vous au 88 .
Une bague en argent sertie d'un gros diamant ?	Rendez-vous au 162 .
Une paire de sandales ailées ?	Rendez-vous au 75 .
Un brassard d'or incrusté de gemmes vertes ?	Rendez-vous au 161 .
Une statuette dorée ?	Rendez-vous au 208 .
Une statuette de plomb ?	Rendez-vous au 179 .

55

Vous courez vers l'énorme Caarth qui dévoile ses dents dans un rictus de satisfaction à l'idée de vous écraser. Lorsque vous arrivez à distance de frappe, le Caarth vous envoie en coup de pied. Vous êtes trop près pour l'esquiver et vous devez le bloquer avec votre bouclier. Si vous avez la *Force de Telak*, rendez-vous au [61](#). Sinon, rendez-vous au [210](#).

56

Vous vous vantez de pouvoir remporter n'importe quel défi que les druides pourraient vous donner. Le vieux druide se contente de sourire et vous dit de le suivre. Rendez-vous au [193](#).

57

Vient sans crier gare une rafale de vent qui pousse votre trirème juste hors de portée de l'hydre. Cependant elle se lance à la poursuite de votre bateau. 'Abandonnez le navire !' ordonnez-vous au moment où l'une des têtes de l'hydre descend sur la proue du navire la brisant en deux et vous envoyant tous voler. Vous heurtez la surface de l'eau violemment et vous commencez à nager désespérément vers l'Ile du Feu tandis que l'hydre anéantit votre bateau. Au moins çà a détourné l'attention de l'hydre de vous. Rendez-vous au [33](#).

58

Stupéfaits de la mort de leur champion, les guerriers Caarth battent en retraite, en sifflant de consternation et de colère. Vos hommes les raillent et crient de joie tandis que les Caarth disparaissent dans le désert. Vous êtes heureux qu'ils se soient retirés, car vos soldats sont au bord de l'épuisement. L'embuscade a finalement été un succès. Des centaines de corps de Caarth jonchent le désert alors que vous n'avez perdu qu'une douzaine d'hommes. Vous faites un vibrant discours et commandez à vos hommes de retourner à Karnak Tor pour fêter cette victoire. Rendez-vous au [219](#).



59

Les tavernes sont remplies de marins et d'aventuriers buvant une boisson au calme, entre deux voyages ou batailles. Ce sera un excellent endroit pour recruter des membres d'équipage pour votre trirème si vous le souhaitez. Si vous préférez vous en aller, rendez-vous au [177](#). Si vous ne voulez pas recruter des marins mais souhaitez offrir une tournée générale (qui vous coûtera 50 pièces d'or), rendez-vous au [31](#). Ou préférez-vous aborder un capitaine d'un navire marchand, rendez-vous au [64](#).

60

Malgré le fait qu'elle soit en bois, l'épée est aussi dure que de l'acier. Cette épée est enchantée et permettra d'augmenter votre *Force d'Attaque* de 1. De plus, si vous *tentez votre chance* pendant un combat, vous pouvez infliger un bonus de 4 points de dégâts au lieu des 2 habituels si vous réussissez ce test. Rendez-vous au [48](#).

61

Le pied frappe votre bouclier et vous employez votre force pour le repousser. Vous entendez un craquement lorsque votre grande force fait rentrer l'os de la jambe du champion Caarth dans sa hanche. Il pousse un cri d'agonie en s'effondrant au sol. Vous le faites rapidement taire en le frappant au cou. Notez le code *Heracles* sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [58](#).

62

Comme vous buvez le liquide, vous sentez de la force et de la puissance parcourir vos veines. Vous sentez vos bras et vos jambes se développer rapidement et douloureusement. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et augmenterez votre *Force d'Attaque* de 1 pour votre prochain combat. Vous avez bu une potion de croissance et de pouvoir. Il en reste suffisamment pour 3 doses. Vous pouvez boire cette potion au début d'un combat. Cela aura pour effet d'augmenter votre *Force d'Attaque* de 1 pour ce combat et de vous faire perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [195](#).

63

Silencieusement, vous signalez à vos hommes de prendre position pour l'embuscade. Si vous avez la *ruse de Logaan*, rendez-vous au [67](#). Sinon, rendez-vous au [44](#).

64

Vous approchez de Thalos, un marchand d'épices qui exerce entre Carsepolis et le sud. Vous échangez des histoires sur le désert et les jungles du sud avant de revenir aux affaires et de lui proposer de l'engager lui et son équipage. ' Je n'ai pas d'épices à vendre pour le moment donc je pourrai le faire. Je vous propose 500 pièces d'or pour mon équipage et moi.' Vous marchandez et faites descendre le prix à 400 pièces d'or ou un anneau magique, un bracelet, une amulette, un calice en or ou une arme magique (vous pouvez obtenir une arme non-magique en échange dans ce dernier cas). Si vous souhaitez payer ce prix, ajoutez le code *Equipage* à votre *Feuille d'Aventure*. Autrement vous pourriez offrir une tournée de boisson pour 50 pièces d'or (rendez-vous au [31](#)), ou quitter la taverne (rendez-vous au [177](#)).

65

Si vous prenez ce marteau de guerre vous devez l'échanger avec votre épée (si vous ne souhaitez pas le faire, vous pouvez obtenir un remboursement). Le marteau de guerre est enchanté et peut être utilisé pour briser les roches facilement. Rendez-vous au [121](#).

66

Vous jetez votre lance vers le Caarth qui l'attrape et la dépose au sol. Rayez la lance de votre équipement. Le champion vous regarde avec dégoût.

Si vous relevez le défi, rendez-vous au [106](#). Si vous profitez de la distraction pour prendre l'avantage et ordonner à vos hommes de se précipiter sur le Caarth, rendez-vous au [87](#).

67

Vos hommes posent des filets sur le sable à l'endroit où les Caarth dorment. Vous signalez alors à vos soldats d'élever leurs lances. Quand ils sont prêts, en attente de vos ordres, vous poussez votre cri de guerre. Comme un seul homme, vos soldats plongent leurs lances dans le sable. Le silence du désert est interrompu par les sifflements d'agonie des Caarth et les cris de guerres triomphants de vos soldats avides de sang. Les Caarth émergent du sable mais ils sont freinés par les filets et sifflent de consternation. Vos hommes abattent facilement les Caarth impuissants pendant qu'ils se tordent et luttent sous le poids des filets. Notez le code *Ulysse* sur votre *Feuille d'Aventure*. La bataille est loin d'être terminée car des Caarth émergent du sable en maniant des épées courbes. Vos soldats tirent leurs épées et les engagent dans une lutte désespérée. Rendez-vous au [16](#).

68

Vous fracassez le globe sur le sol et la fumée emplie la pièce. Vous ne pouvez pas vous empêcher d'en respirer et vous vous sentez immédiatement somnolent. Avant que vous ne puissiez réagir, vous vous écroulez au sol, endormi. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, vous vous réveillez quelques minutes plus tard et pouvez prendre l'autre globe de fumée blanche. Ajoutez le globe de fumée blanche à votre équipement et rendez-vous au [107](#). Si vous êtes malchanceux, quelques gardes hommes-lézards vous trouvent et vous transpercent de leurs épées. Votre aventure se termine ici.



69

Le temple d'Ashra est grand mais il commence à montrer des signes de l'usure du temps. L'intérieur du temple est presque vide. Il semble que les anciens dieux n'ont plus les faveurs du peuple. Un vieux prêtre en robe blanche portant un bâton orné d'un cristal à son sommet se rapproche de vous. ' Bienvenue dans le temple d'Ashra, la lumière du monde, comment puis-je vous aider ?' Si vous dites que vous souhaitez rejoindre l'église d'Ashra (vous ne pouvez pas le faire si vous avez le code Vuh sur votre *Feuille d'Aventure*), rendez-vous au [215](#). Sinon, vous vous en allez, rendez-vous au [177](#).

70

Comme la lance vole dans les airs une autre flèche vous frappe (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Cependant, la lance guidée par la bénédiction de Telak frappe l'archer en pleine poitrine. Il bascule et ne se relève pas. Vous courez vers le bateau pour confirmer qu'il est définitivement mort. Vous récupérez votre lance (rayez le code *Ecorché* de votre *Feuille d'Aventure*) et reprenez le commandement de votre trirème. Rendez-vous au [12](#).

71

La fureur monte en vous, vous voulez briser la nuque de cet homme en deux. Si vous avez une dose de sédatif, rendez-vous au [14](#). Sinon, rendez-vous au [175](#).

72

' Vous avez ce qu'il faut pour devenir un disciple de Vuh.' Le prêtre vous emmène à l'autel où il prend de l'eau d'une fontaine et en verse quelques gouttes sur votre front ' Vous préserverez la vie et la protégerez des forces des ténèbres.' Comme le prêtre commence à chanter, vous remarquez une lueur. Le prêtre la remarque aussi et vous regardez tous les deux pour voir que l'eau dans la fontaine s'illumine. ' Il semble que Vuh désire que vous ayez un Anneau de Vie.' Le prêtre vous donne un anneau d'argent gravé de runes. Ajoutez l'Anneau de Vie à votre équipement. Vous pouvez utiliser l'anneau en combat à la fin d'un assaut. Si vous le faites vous récupérer 6 points d'ENDURANCE. Vous ne pouvez le faire qu'une fois par combat. Vous êtes maintenant un acolyte de Vuh. Notez le code *Vuh* sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [177](#).

73

Le bruit du combat attire une douzaine de gardes. Ils regardent tous en direction de la femme étendue, perplexes. Vous effectuez alors vos recherches dans les quartiers d'Ikunum pendant que les gardes, qui ne font pas confiance au prêtre, se tiennent prêts à vous protéger. Vous trouvez des lettres adressées à différentes personnes parlant du temps d'Elim, le vieux dieu des ténèbres, ainsi que de renverser le roi. Fort de la preuve de sa trahison, vous menez les gardes à Ikunum et le déclarez en état d'arrestation. Ikunum se contente de sourire et disparaît dans un nuage de fumée.

Vous expliquez tout cela au roi qui vous remercie vivement. ' Je vous suis redevable d'avoir

démasquer ce traître. Pour la suite de votre mission, ce qui est à moi est à vous - mes hommes sont à vos ordres si vous le souhaitez.' Ajoutez le code *Equipage* à votre *Feuille d'Aventure*. ' J'ai des soupçons sur des arrivées insidieuses depuis quelques temps. Des prêtres puissants ont surgi de nulle part et se sont infiltrés parmi les riches et les puissants. J'ai toujours été méfiant à propos d'Ikunum, et j'ai envoyé des espions enquêter sur lui. Deux d'entre eux ont été assassinés, je comprend mieux qui en était responsable. Maintenant vous devez y aller car les affaires de l'Etat m'attendent.' Vous saluez le roi en vous inclinant puis retournez en ville. Rendez-vous au [177](#).

74

Vous jetez votre lance vers l'une des têtes de l'hydre. Elle transperce un œil et l'hydre pousse un cri atroce. Rayez la lance enchantée de votre équipement. 'Abandonnez le navire !' criez-vous et vous sautez tous par dessus bord au moment où l'hydre frappe la trirème avec ses têtes et la brise en mille morceaux. Vous commencez à nager désespérément vers l'Île du Feu, heureux que l'hydre aie son attention détournée de vous. Rendez-vous au [33](#).

75

Ces sandales ailées confèrent de la vitesse à celui qui les porte. Vous pouvez utiliser ces sandales une fois au cours de votre aventure. Vous pouvez les utiliser pour considérer que vous possédez la *Vitesse de Pangara* à une occasion ou alors pour rajouter 3 à votre *Force d'Attaque* pour la durée d'un combat. Rendez-vous au [54](#).

76

Un éclair descend du ciel et vous frappe, vous ressentez une douleur atroce qui vous brûle. Vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Vous vous réveillez, couverts de brûlures et saignant de plusieurs blessures. Il fait sombre maintenant et l'orage est passé mais vous êtes toujours en danger. Si vous n'êtes pas soigné rapidement alors vous mourrez de vos blessures. Vous voyez une lueur apparaître au dessus de la mer. La lumière danse sur la surface de l'océan avant de se diriger vers la plage de sable d'où vous venez. Si vous souhaitez retourner à la plage pour voir ce dont il s'agit, rendez-vous au [139](#). Si vous vous dépêchez dans l'espoir d'atteindre Carsepolis à temps pour soigner vos blessures, rendez-vous au [154](#).

77

Le sorcier a terminé son sort. Un coup de vent torride engloutit la bataille. Vous avez la sensation que votre peau prend feu, votre gorge et vos poumons vous brûlent à chaque inspiration. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Le pire étant que le vent chaud a rendu les Caarth à sang froid plus rapides. A partir de maintenant, augmentez la *Force d'Attaque* de tout Caarth que vous combattrez de 1. Terminez votre combat avec le guerrier Caarth. Rendez-vous au [218](#).

78

Votre grande force envoie l'Ancien presque basculer sur le côté. Il lutte pour retrouver son équilibre pendant que vous tirez votre épée et lui faites face. Malgré son apparence redoutable, il est très fragile.

ANCIEN

HABILETE : 10

ENDURANCE : 5

Si vous l'emportez, rendez-vous au [7](#).

79

Vous marchez droit dans un mur d'arbres. Vous jureriez qu'ils n'étaient pas là auparavant. Vous vous rendez compte alors que vous êtes entouré par des hommes-arbres. Vous n'avez aucune chance de vous enfuir et ne pouvez lutter contre de tels adversaires. Leurs branches vous frappent jusqu'à ce que vous ne puissiez plus bouger. Vous servirez de compost aux hommes-arbres.

80

Vous buvez une partie du liquide, mais le recracher aussitôt. C'est de l'huile d'olive. Si vous voulez en répandre sur votre corps, rendez-vous au [196](#). Sinon, rendez-vous au [195](#).

81

Vous descendez vers les quais où vous voyez votre trirème, un beau navire, prêt à prendre la mer. Tout ce dont elle a besoin est d'un équipage et une destination. Si vous avez les codes *Equipage* et *Dague* sur votre *Feuille d'Aventure* et que vous souhaitez appareiller, rendez-vous au [118](#). Si vous n'avez pas le code *Equipage* et que vous souhaitez en recruter un ici, rendez-vous au [3](#). Si vous voulez retourner en ville, rendez-vous au [177](#).

82

Si vous avez le point faible *Hubris*, rendez-vous au [113](#). Sinon, rendez-vous au [157](#).

83

Vous frappez Berem et la foule en délire vous acclame. Les hommes font la queue pour s'engager avec vous. Ajoutez le code *Equipage* à votre *Feuille d'Aventure*. Vous quittez la taverne et retournez en ville. Rendez-vous au [177](#).

84

Etonnamment pour tout le monde, y compris vous, vous réussissez à combler l'écart entre vous et Atalanta jusqu'à ce que vous soyez côte à côte. Pouvez-vous donner un dernier coup de collier pour remporter la victoire ? Si vous avez la *Force de Telak*, rendez-vous au [48](#). Sinon *testez votre endurance* en ajoutant 5 au total obtenu par les dés. Si vous réussissez, rendez-vous au [48](#). Si vous échouez, rendez-vous au [4](#).

85

Vous lancez la pomme d'or de manière à ce qu'elle tombe devant votre adversaire. Effectivement distraite par sa beauté, elle s'arrête pour la ramasser et l'inspecter. Elle la met dans ses vêtements et se remet à courir, mais votre ruse a permis de gagner du terrain sur Atalanta. Rendez-vous au [84](#).



86

Malgré le fait qu'il soit poli comme un miroir et qu'il soit finement décoré, le bouclier n'est pas enchanté. Cependant il est toujours mieux que votre bouclier actuel et vous décidez de le garder (notez sur votre *Feuille d'Aventure* que votre bouclier est réfléchissant). Rendez-vous au [121](#).

87

Vos hommes se précipitent vers les Caarth, profitant de la distraction. Plusieurs Caarth sont tués avant qu'ils n'aient pu opposer la moindre résistance. Vous voyez le champion empaler un de vos soldats avec son énorme épée à deux têtes et en faire voler un autre dans les airs en ignorant les coups que lui portent vos hommes avec leurs lances et leurs épées. Vous devez tuer ce monstre avant qu'il n'extermine tous vos soldats.

Vous devez maintenant combattre le champion Caarth qui effectuera un coup spécial à chaque assaut tant que son ENDURANCE est supérieure ou égale à 10. Après avoir déterminé les *Forces d'Attaque*, lancez un dé. Si vous obtenez de 3 à 6, il vous frappe avec son épée et vous perdez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous obtenez 1 ou 2, il vous a manqué vous permettant de contre-attaquer et de lui faire perdre 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Vous pouvez essayer vos propres *coups héroïques* de

manière habituelle contre le champion Caarth.

CHAMPION CAARTH

HABILETE : 11

ENDURANCE : 12

Si vous l'emportez, rendez-vous au [58](#).

88

Ce casque a été fabriqué par un puissant mage pour un ami guerrier. Le casque donne de la rapidité d'esprit à son porteur. Vous pouvez utiliser ce casque une fois au cours de votre aventure. Vous pourrez alors agir comme si vous aviez la *Ruse de Logaan* à une occasion ou faire que tous vos *coups héroïques* réussissent au cours d'un seul combat. Rendez-vous au [54](#).

89

Avec une pointe de vitesse surhumaine, vous dépassez le guerrier et plongez votre lance dans le corps du sorcier, qui s'effondre alors comme une masse sur le sable. Notez le code *Persée* sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [214](#).

90

Vous devez affronter votre père. Ses mouvements sont raides et saccadés mais il avance vers vous sans relâche.

AGAMEMNON

HABILETE : 9

ENDURANCE : 16

Si vous l'emportez, notez le code *Tueur* sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous chargez le prêtre, furieux et désespéré, en quête de vengeance. Rendez-vous au [51](#).

91

Votre dernier coup réduit l'élémentaire en gravats. Vous avez juste le temps de voir un magicien en robe bleue tenir le poignard avant qu'il ne disparaisse dans les airs. ' C'était Erishum, un magicien récemment promu et un arriviste. Je n'ai jamais eu confiance en lui.' dit Platonus. ' Nous devons découvrir exactement ce qu'il a volé et quelles pourraient en être les conséquences.' Rendez-vous au [201](#).

92

Cette lance est enchantée afin d'infliger des dommages supplémentaires aux reptiles et leurs semblables. Rayez votre lance ordinaire de votre *Feuille d'Aventure* et remplacez-la par cette arme. Si vous avez les codes *Ecorché* et/ou *Cherche-cœur* sur votre *Feuille d'Aventure*, supprimez-les. Rendez-vous au [121](#).

93

' Cet anneau vous confère la vie et la force de la forêt.' Tant que vous portez cet anneau, votre *total de départ* d'ENDURANCE est augmenté de 2 points et vous infligez 1 point de dégât supplémentaire lorsque vous remportez un assaut (les dommages causés par les *coups héroïques* demeurent inchangés). Rendez-vous au [48](#).

94

Vous essayez de faire de votre mieux pour faire face à votre adversaire invisible dans l'obscurité.

ASSAILLANT INCONNU HABILETE : 12 ENDURANCE : 12

Si vous l'emportez, rendez-vous au [46](#).

95

' Nous sommes toujours à la recherche de nouveaux acolytes, mais seulement ceux qui sont déjà proches des dieux.' Si vous avez le code *Ulysse*, *Persée* ou *Heracles*, rendez-vous au [114](#). Autrement, le prêtre vous dit de revenir une autre fois. Rendez-vous au [177](#).

96

Vous tirez votre épée et vous préparez à affronter l'homme-arbre, qui vous roue de coups avec ses branches. Si vous avez la *Ruse de Logaan*, rendez-vous au [216](#). Sinon vous devez vous battre.

HOMME-ARBRE HABILETE : 10 ENDURANCE : 20

Si vous fuyez, rendez-vous au [37](#). Si vous l'emportez, rendez-vous au [166](#).

97

Vous prenez une gorgée du liquide et vous sentez immédiatement heureux et somnolent. Vous avez bu un sédatif utilisé par le bossu pour assommer ses victimes vivantes avant de les zombifier. A moins que vous n'ayez la *Force de Telak*, retirez 1 point de votre *Force d'Attaque* à votre prochain combat. Vous pouvez prendre ce sédatif avec vous, il en reste une dose. Vous pouvez l'utiliser comme une potion de sommeil ou l'utiliser sur vous, mais dans ce cas elle n'est utile que si vous avez le point faible de la *Rage*. Si on vous dit de vous rendre à un paragraphe parce que vous avez le point faible de la *Rage*, vous pouvez à la place boire cette potion et faire comme si vous n'aviez pas ce point faible. Vous ne pouvez procéder ainsi qu'une fois et si vous n'avez pas la *Force de Telak* vous devrez également soustraire 1 point de votre *Force d'Attaque* au combat suivant. Rendez-vous au [195](#).

98

Vous vous précipitez vers le bateau aussi vite que vous le pouvez tandis que des flèches sifflent autour de vous. Malgré votre vitesse vous êtes encore touché (vous perdez 2 points d'ENDURANCE) mais vous atteignez le bateau pour faire face à l'archer. Nerveux il laisse tomber son arc et tire une épée courte. Vous combattez sur un pied d'égalité à présent.

ARCHER

HABILETE : 9

ENDURANCE :14

Si vous l'emportez, vous retournez à votre trirème, rendez-vous au [12](#).

99

Vous essayez de le poursuivre mais vos jambes se dérobent. Votre souffle se fait plus laborieux et vous comprenez que la flèche était empoisonnée. Le poison se répand dans vos veines et un voile noir descend sur votre vision pour ne jamais se dissiper.



100

Le capitaine pirate s'écroule sur le sol, mort, le sang s'écoulant de ses blessures. Vous lui coupez la tête et retournez voir le capitaine marchand qui est fou de joie de voir le fléau de son commerce enfin mort. Le marchand vous propose son équipage pour vous emmener où vous voulez. Notez le code *Equipage* sur votre *Feuille d'Aventure*, si vous avez aussi le code *Dague*, vous pouvez mettre les voiles immédiatement (rendez-vous au [118](#)). Sinon vous pouvez retourner en ville (rendez-vous au [177](#)).

101

La forêt commence à s'éclaircir peu à peu. Après plusieurs jours de voyage, vous arrivez à un campement occupé par des rôdeurs habillés en vert et des druides en robes blanches. En vous voyant deux douzaines de gardes saisissent leurs arcs et les pointent dans votre direction, prêts à vous transpercer de flèches si vous faites un faux mouvement. Un des

druides s'approche de vous. ' Bienvenue héros de Carsepolis. Nous savons qui vous êtes et pourquoi vous êtes ici. Néanmoins vous avez empiété nos terres et nous vous demandons de prouver votre valeur. Si vous y parvenez alors vous serez libre de traverser nos terres. Sinon vous devrez rebrousser chemin et contourner notre forêt. Cela allongera votre voyage d'une journée mais je suis sûr que ce ne sera pas d'une grande difficulté pour vous. C'est peut-être la meilleure option pour vous si vous êtes un lâche, car le prix à payer pour échouer à notre défi est la mort.' Si vous avez le point faible *Hubris*, rendez-vous au [56](#). Sinon vous pouvez décider de relever le défi du druide (rendez-vous au [193](#)), ou contourner la forêt (rendez-vous au [116](#)).

102

Vous jetez la pomme d'or afin qu'elle atterrisse juste avant la ligne d'arrivée. Atalanta la ramasse et admire le fruit divin, sans se soucier de vous voir la dépasser et remporter la course. Rendez-vous au [48](#).

103

La jungle cède progressivement la place à des collines. Comme la zone s'éclaircit, vous apercevez un temple blanc au loin. Le bâtiment central est terminé mais il est entouré de constructions non achevées. C'est là que se trouvent vos ennemis et que vous allez venger votre père. Vous cheminez longuement dans les collines sans rencontrer âme qui vive. Ensuite quand vous arrivez dans une vallée, vous entendez un cri. ' Ainsi donc, voici le plus grand héros de Carsepolis ? Si c'est tout ce que les dieux de la lumière et de la vie ont à envoyer alors les ténèbres vont sûrement descendre sur Titan !' Vous levez les yeux pour voir un homme musclé portant une lance. Il vous regarde de haut avec mépris avant de vous jeter sa lance. Si vous avez le point faible du *Talon d'Achille*, rendez-vous au [142](#). Sinon, rendez-vous au [194](#).

104

La boule de feu frappe le linceul, rebondit et va frapper le magicien ! Lancez un dé et déduisez le résultat obtenu de l'ENDURANCE d'Erishum pour le combat à venir. Le magicien brandit une baguette et une lumière rouge en jaillit dans un bourdonnement. Il la manie comme une épée, vous devez combattre le magicien Elimite Erishum. Si vous avez le bâton d'Ashra, il se met à briller d'une lumière blanche. Si vous le combattez avec le bâton d'Ashra, vous le tuez dès que vous remportez un assaut (les dommages provoqués par les *coups héroïques* demeurent les mêmes).

ERISHUM LE MAGICIEN

HABILETE : 11

ENDURANCE : 10

(avec une baguette-épée)

Si vous l'emportez, rendez-vous au [107](#).



103 *Vous levez les yeux pour voir un homme musclé portant une lance.*

105

Vous éclatez le globe sur le sol et la pièce s'emplit d'une fumée âcre qui vous brûle les yeux et les poumons. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous fuyez la cabane jusqu'à ce que la fumée se dissipe. Vous pouvez prendre l'autre globe de fumée verte si vous le souhaitez. Vous pouvez l'éclater en combat, si vous le faites, vous et votre adversaire allez perdre 1 point d'ENDURANCE à la fin de chaque assaut. Rendez-vous au [107](#).

106

Vous tirez votre épée et faites face au champion qui sourit à l'idée de vous écraser.

Vous devez maintenant combattre le champion Caarth qui effectuera un coup spécial à chaque assaut tant que son ENDURANCE est supérieure ou égale à 10. Après avoir déterminé les *Forces d'Attaque*, lancez un dé. Si vous obtenez de 3 à 6, il vous frappe avec son épée et vous perdez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous obtenez 1 ou 2, il vous a manqué vous permettant de contre-attaquer et de lui faire perdre 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Vous pouvez essayer vos propres *coups héroïques* de manière habituelle contre le champion Caarth.

CHAMPION CAARTH

HABILETE : 11

ENDURANCE : 16

Si vous l'emportez, rendez-vous au [58](#).

107

Le magicien est mort. Vous fouillez sa cabane et trouvez plusieurs parchemins, livres et des globes de verre contenant d'étranges liquides ou gaz. Pour vous les textes des parchemins et livres n'ont ni queue ni tête mais, si vous le souhaitez, vous pouvez tester les globes de verre. Il y en a deux de chaque, vous pouvez en éclater un pour voir ce qui se passe.

Un globe contenant un liquide noir ?

Rendez-vous au [133](#).

Un globe contenant de la fumée blanche ?

Rendez-vous au [68](#).

Un globe contenant de la fumée verte ?

Rendez-vous au [105](#).

Vous continuez votre route.

Rendez-vous au [103](#).

108

' C'est un anneau de soleil. Cet anneau, quand on le frotte, éclaire une zone pour vous comme s'il s'agissait d'une torche. Cependant il peut également être utilisé pour déclencher une explosion fulgurante de chaleur sur votre adversaire.' Au début d'un combat, vous pouvez utiliser l'anneau et infliger 6 points de dégâts à votre opposant. Néanmoins, l'anneau vous fera également perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [48](#).

109

L'influence du poison est annihilée. Vous tirez la flèche de votre bras et regardez autour de vous à la recherche de l'archer qui vous a tendu une embuscade mais vous ne le voyez nulle part. Si vous n'aviez pas jeté votre lance vers l'archer, vous continuez votre route, rendez-vous au [124](#). Si vous l'aviez lancée sur lui, rendez-vous au [209](#).

110

Vous vous trouvez dans une vaste grotte. Vous allumez une torche et vous parcourez un tunnel qui descend profondément dans la falaise jusqu'à ce que vous arriviez dans une grande caverne avec un bassin au centre. A la périphérie de la caverne, vous voyez beaucoup d'autres étendues d'eau plus petites brillants d'une lueur étrange. Avant que vous ne puissiez atteindre l'une d'elles quelque chose se met à remuer dans le bassin central. Vous voyez des tentacules ramper lentement hors de l'eau. Ensuite c'est l'horrible et énorme tête couverte de boue à laquelle sont rattachés les tentacules qui émerge du bassin puis finalement c'est au tour du reste du corps gonflé et ailé. Des yeux globuleux vous regardent et la créature avance en rugissant. Vous n'avez jamais vu un tel monstre mais vous avez déjà entendu parler des « Anciens » qui terrorisaient Titan durant la première bataille. Toute sortes de créatures ont été créées en ce temps avec pour seul et unique but de détruire le camp adverse. Vous venez de rencontrer une des anciennes créatures des dieux des ténèbres. Vous gardez votre sang-froid. Si vous jetez votre lance à ce monstre, rendez-vous au [119](#). Si vous chargez la créature, rendez-vous au [170](#). Si vous fuyez hors de la caverne, rendez-vous au [185](#).

111

Vous êtes sur le point d'insulter l'Elimite mais alors votre amulette en forme de chauve-souris se met à chauffer. Vous faites demi-tour pour voir une femme habillée en noir avancer vers vous armée d'un poignard. L'Elimite essayait de vous distraire pour que cet assassin puisse vous tuer. Vous faites maintenant face à l'assassin dans un combat loyal.

ASSASSIN

HABILETE : 10

ENDURANCE : 12

Si vous l'emportez, rendez-vous au [160](#).



112

Cette épée est enchantée. Si vous *tentez votre chance* avant un combat, vous pouvez augmenter votre *Force d'Attaque* de 1 point pour ce combat si vous êtes chanceux. Si vous êtes malchanceux, vous devez réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point pendant cet affrontement. Rendez-vous au [121](#).

113

Si vous avez une amulette d'obsidienne représentant une chauve-souris, rendez-vous au [111](#). Si vous n'en avez pas, vous insultez l'Elimite jusqu'à ce que vous ressentiez une douleur lancinante à plusieurs reprises dans le dos. Pendant que l'Elimite faisait diversion, un assassin s'est glissé derrière vous. Vous sentez une douleur vive dans votre tête et tout devient noir.

114

' Vous pourriez devenir un disciple de Vuh, dieu de la vie, mais d'abord vous devez prouver votre valeur. Nombreux dans cette cité sont ceux qui servent les dieux obscurs dans le seul but d'ôter la vie des honnêtes habitants. Nous avons entendu dire qu'un culte corrompu a de plus en plus d'influence dans cette ville. Pour cela les membres de ce culte réduisent au silence leurs plus farouches opposants. Il nous a fallu un certain temps pour découvrir comment ces personnes ont été tuées dans leur lit la nuit sans que personne n'aie forcé leur porte mais nous avons fini par trouver le coupable. Il s'agit d'un voleur de vie, une abomination ailée qui vit habituellement dans les montagnes. D'une façon ou d'une autre, les prêtres maléfiques ont pris le contrôle d'une de ces créatures et s'en servent pour tuer leurs ennemis. Détruisez ce voleur de vie et vous pourrez devenir un disciple de Vuh. Vous voudrez savoir où le trouver. Nous avons appris à attirer son attention. Je vais devoir accomplir un rituel sur une place de la ville. Ses maîtres sentiront la magie du bien à l'œuvre et enverront le voleur de vie pour en étouffer la source. C'est alors que vous pourrez le tuer.' Si vous acceptez de le faire, rendez-vous au [115](#). Si vous ne souhaitez pas le faire, vous retournez en ville, rendez-vous au [177](#).

115

Qu'il en soit ainsi. A la nuit tombée, le prêtre et vous vous rendez à une place de Carsepolis, accompagnés par de nombreux jeunes prêtres. Ceux-ci forment un cercle, allument de l'encens et entonnent un chant tandis que le prêtre se tient au centre du cercle, les bras levés. Après quelques minutes de chants, une lueur commence à entourer le prêtre. Soudain, vous entendez un battement d'ailes qui couvre les chants suivi par le bruit de quelque chose atterrissant sur la place. Les prêtres arrêtent de chanter et dirigent leurs lanternes en direction du bruit. Vous voyez alors un humanoïde mince, musclé et ailé avec un long visage et de grandes oreilles. Il plisse les yeux momentanément quand la lumière frappe son visage mais il récupère vite et s'approche de vous en grognant ' En arrière mes acolytes!' ordonne le prêtre alors que vous avancez sur le monstre l'épée à la main. Il se réjouit de votre attaque avec un sourire dévoilant ses dents pointues. La première fois que votre ENDURANCE tombera à 12 ou moins dans ce combat, le prêtre vous jettera un sort de guérison qui vous rendra 6 points d'ENDURANCE et vous permettra d'ajouter 1 point à votre *Force d'Attaque* pour les trois assauts suivants. Il ne peut le faire qu'une fois.

Si vous l'emportez, vous retournez au temple. Rendez-vous au [72](#).

116

Vous faites demi-tour et vous dirigez vers la sortie des bois. Si vous avez tué un homme-arbre, rendez-vous au [79](#). Sinon vous cheminez sans encombres à travers la forêt puis les plaines. Votre voyage prend plusieurs jours jusqu'à un matin où l'aube teinte le ciel de rouge. Comme les premières lumières du soleil se répandent à travers la plaine, vous apercevez Carsepolis qui brille au loin. Vous êtes presque à la maison. Rendez-vous au [183](#).

117

' Vous avez cette lumière divine en vous,' dit le prêtre. Il abaisse la pointe de cristal de son bâton contre votre front et commence à marmonner. Le cristal se met alors à briller. La lueur augmente jusqu'à ce qu'il se produise un éclair aveuglant. ' Ca ne s'est jamais produit auparavant' dit le prêtre, choqué. Il semble que Ashra vous ai choisi pour quelque chose de grand et veut que vous utilisiez son bâton pour lutter contre les puissances obscures dans ce monde. Si vous deviez frapper un disciple de l'ancien dieu des ténèbres, Elim, avec ce bâton, il serait anéanti à jamais.' Ajoutez le bâton d'Ashra à votre *Feuille d'Aventure* et notez le code *Ashra*. Vous retournez en ville, rendez-vous au [177](#).

118

Vous vous dirigez vers les quais pour rencontrer votre équipage. Vous entendez soudain un sifflement et une flèche vous frappe en pleine poitrine. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous regardez aux alentours pour apercevoir un archer étranger à Carsepolis sur un bateau le long des quais, tirer sur vous des flèches à une vitesse alarmante. Une autre flèche effleure votre épaule (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Si vous jetez votre lance à l'archer, rendez-vous au [125](#). Si vous courez à sa rencontre pour un combat au corps à corps, rendez-vous au [211](#).

119

Votre lance frappe le corps boursoufflé de la créature. Elle hurle de douleur et une sorte de vase verte jaillit de sa blessure. Vous tirez votre épée pour l'achever. Malgré son apparence redoutable, l'Ancien est très fragile.

Si vous l'emportez, rendez-vous au [7](#).

120

Vous laissez le courtisan s'enfuir et il n'en finit plus de vous remercier. Il vous offre un cadeau pour avoir épargné sa vie. Il s'agit d'un anneau de charme – le porter rendra les personnes que vous rencontrez plus conciliantes à votre égard (Ajoutez l'anneau de charme à votre équipement). De toute évidence, il n'a pas d'effet sur les personnes en colère contre vous. Vous prenez l'anneau et dites au courtisan que vous ne voulez jamais le revoir. Rendez-vous au [174](#).

121

On trouve toutes sortes de produits sur les marchés de Carsepolis. Il n'y a aucun objet commun dont vous pourriez avoir besoin car vous pouvez les trouver à votre demeure, mais plusieurs objets rares et magiques sont vendus sur le marché. Vous pouvez acheter un ou plusieurs des articles suivants et vous rendre aux paragraphes appropriés pour avoir leurs descriptions.

Une potion de guérison (100 pièces d'or). Rendez-vous au [197](#).

Un porte-bonheur (150 pièces d'or). Rendez-vous au [39](#).

Une dague de jet en argent (250 pièces d'or). Rendez-vous au [188](#).

Un bouclier rutilant finement ouvragé (100 pièces d'or). Rendez-vous au [86](#).

Une épée admirablement forgée (500 pièces d'or). Rendez-vous au [112](#).

Une lance à manche de métal brillant (500 pièces d'or). Rendez-vous au [92](#).

Un marteau de guerre fait d'un métal bleuté (500 pièces d'or). Rendez-vous au [65](#).

Quand vous en avez fini au marché, vous retournez en ville. Rendez-vous au [177](#).



122

Si vous souhaitez devenir un acolyte de la lumière, alors vous devez affronter l'obscurité.' dit le prêtre en vous invitant à le suivre dans un escalier qui descend dans les profondeurs du temple et sous la ville. ' Beaucoup de ténèbres sont enterrées ici, mais un véritable disciple d'Ashra doit y faire face et les bannir.' Comme il s'arrête de parler il arrive au bout d'un corridor où il soulève une dalle ne révélant rien d'autre que de l'obscurité. ' Vous devez faire face aux créatures des ténèbres en bas.' dit-il. Vous descendez les marches dans un noir d'encre. La maigre lumière au dessus de vous s'estompe lorsque le prêtre remet la dalle en place. Rendez-vous au [217](#).

123

Dans une tentative pour recruter l'équipage, vous leur racontez vos exploits en mer qui deviennent de plus en plus absurdes à chaque récit. Vous avez navigué jusqu'à Khul en solitaire, vous avez tué le Kraken et vous avez capturé les sept seigneurs pirates d'Allansia. Alors un homme marqué par les batailles avec un bandeau sur un œil dit ' Non, j'ai tué les sept seigneurs pirates d'Allansia.' Il s'agit de Berem un héros, navigateur et capitaine qui a effectivement eu raison des seigneurs pirates mais vous n'allez pas laisser les faits venir à bout de vos histoires héroïques, de sorte que vous le traitez de menteur. ' Dans ce cas nous allons nous battre en duel pour savoir qui dit la vérité.' Vous suivez l'homme à l'extérieur et tirez tous deux vos épées. Vous n'avez pas votre bouclier et vous ne pouvez donc pas utiliser le *coup de bouclier* pour ce combat. Le combat se poursuit jusqu'à ce que l'un de vous deux remporte un assaut. Les dommages causés par les *coups héroïques* ne comptent pas.

BEREM

HABILETE : 12

ENDURANCE : 18

Si vous êtes le premier à remporter un assaut, rendez-vous au [83](#). Si c'est Berem qui remporte un assaut le premier, rendez-vous au [11](#).

124

Finalement vous parvenez aux portes de Carsepolis. Les gardes se tiennent au garde-à-vous et vous saluent alors que vous vous approchez. Vous passez les portes de la cité et marchez le long des rues en direction de votre demeure. L'ambiance dans la ville est morne, c'est comme si une chape de nuages était tombée sur les habitants de Carsepolis. Vous montez les escaliers de votre maison où votre intendant se tient debout à la porte, le regard mélancolique. En vous voyant, son visage s'éclaire ' Mon seigneur...' dit-il.

' Bonjour Stelios, je vous saluerai correctement lorsque j'aurai réglé le problème d'infestation dans ma maison.' Vous parcourez les couloirs en direction de bruits de fête jusqu'à ce que vous arriviez à la salle de banquet. Votre mère est assise à la tête de la longue table ornée de splendides plateaux de nourriture et à laquelle sont attablés une bande de courtisanes ivres et grossiers comme des porcs et se régalant de caviar. A votre arrivée, les réjouissances s'arrêtent. ' Je suis le maître de cette maison et vous allez tous partir.'

' Ah oui ?' dit l'un des convives ivres tout près de tomber en se levant.' Vous ne me donnerez plus d'ordres quand je serai votre père.' Les convives éclatent de rire. ' S'il en est ainsi, alors vous allez devoir me tuer.'

Les jeunes hommes se lèvent tous et tirent leurs épées courtes, avides de combat dans l'espoir que vous pourriez tuer certains de leurs rivaux. Ils avancent tous vers vous avec un

évident excès de confiance dû à l'alcool. Lorsqu'ils arrivent à dix pas, vous tirez votre épée et préparez votre bouclier. Vous allez prendre plaisir à donner à ces hommes une bonne leçon. Combattez les courtisans comme s'il s'agissait d'un seul adversaire. Tant que l'ENDURANCE des courtisans est de 10 ou plus, vous devez perdre 1 point d'ENDURANCE à chaque assaut car vous ne pouvez pas bloquer tous les coups.

COURTISANS

HABILETE : 8

ENDURANCE : 18

Si vous l'emportez, rendez-vous au [20](#).

125

Vous jetez votre lance à l'archer tandis qu'il vous arrose de flèches. Si vous avez à la fois les codes *Ecorché* et *Cherche-cœur* sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [70](#). Sinon, rendez-vous au [41](#).

126

Vous mettez votre bouclier dans votre dos, prenez votre torche et vous précipitez dans la grotte. Vous distinguez trop tard une sorte de gelée verte qui flottait dans les airs dans l'obscurité, elle vous enveloppe dans une étrange substance collante. Si vous avez la *Force de Telak*, votre corps fend la gelée. Sinon elle vous ralentit et vous devrez retirer 1 point de votre *Force d'Attaque* durant le combat contre le bossu. Soudain le bossu jaillit de l'obscurité un poignard dans une main et un globe de verre rempli de liquide noir dans l'autre en criant ' Meurs !'. A la fin du troisième assaut le bossu jettera son globe sur vous: après avoir déterminé les *Forces d'Attaque*, lancez un dé. Si vous obtenez de 4 à 6, le globe vous touche, se brise et le liquide s'enflamme. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez de 1 à 3 vous contrez le bossu et le frappez, il perd 2 points d'ENDURANCE. Vous pouvez effectuer vos coups héroïques normalement après cela. Vous n'avez pas le temps de prendre votre bouclier et n'obtenez pas son bonus ni ne pouvez utiliser le *coup de bouclier* pour ce combat. Vous voulez tuer cette créature répugnante et votre dégoût ne fait que croître lorsque vous vous rendez compte qu'il saigne du sang jaune qui bouillonne dans un sifflement.

BOSSU

HABILETE : 8

ENDURANCE : 9

Si vous l'emportez, vous enfoncez votre épée dans la poitrine du bossu, qui bascule et s'effondre sur le sol de pierre. En touchant le sol, il tombe en morceaux et un liquide jaune se répand en fumant et en sifflant. Si vous souhaitez explorer la grotte, rendez-vous au [195](#). Si vous voulez quitter cet endroit, rendez-vous au [148](#).



124 *Les jeunes hommes se lèvent tous et tirent leurs épées courtes, avides de combat dans l'espoir que vous pourriez tuer certains de leurs rivaux.*

127

Vous parlez à l'homme-arbre des Caarth, de l'expansion du désert et de la menace insidieuse qui plane sur Carsepolis. 'Hmmm' répond l'homme-arbre, ' Je n'ai que faire des affaires des hommes mais je ne veux pas que la terre se transforme en désert. Là – prenez ça. C'est de la nourriture des dieux. Vous en aurez besoin dans votre quête.' L'homme-arbre abaisse ses branches afin de vous offrir une pomme de bronze. Ajoutez le pomme de bronze de prouesses à votre équipement. Vous pouvez manger la pomme lorsqu'il vous ai demandé si vous avez les pouvoirs de héros de la *Force de Telak* ou la *Vitesse de Pangara* et faire comme si vous les aviez. Vous remerciez l'homme-arbre et faites vos adieux. Rendez-vous au [101](#).

128

Vous passez un moment agréable et plein d'allégresse en dansant et participant à la fête. Les druides soignent vos blessures (restaurez votre ENDURANCE à son *total de départ*). Dans la matinée vous dites au revoir à Atalanta et au reste de la tribu et vous remettez en route. Vous cheminez sans encombres à travers la forêt puis les plaines. Votre voyage prend plusieurs jours jusqu'à un matin où l'aube teinte le ciel de rouge. Comme les premières lumières du soleil se répandent à travers la plaine, vous apercevez Carsepolis qui brille au loin. Vous êtes presque à la maison. Rendez-vous au [183](#).

129

Vous chargez l'élémentaire mais vous n'arrivez pas à lui faire de dommages. Il vous écrase alors sous ses poings.

130

Le sorcier a terminé son sort. Un coup de vent torride engloutit la bataille. Vous avez la sensation que votre peau prend feu, votre gorge et vos poumons vous brûlent à chaque inspiration. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Le pire étant que le vent chaud a rendu les Caarth à sang froid plus rapides. A partir de maintenant, augmentez l'HABILETE de tout Caarth que vous combattrez de 1 point. Rendez-vous au [206](#) pour finir le combat.

131

Atalanta creuse l'écart entre vous, sous les cris et les acclamations de la foule. Tout est perdu... Sauf si vous trouvez un moyen de l'arrêter. Si vous avez une pomme d'or, rendez-vous au [85](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

132

Vous mettez la goutte sur votre langue et vous vous sentez immédiatement plus vivant. Les couleurs semblent plus lumineuses et les odeurs plus fortes. Vous avez absorbé une goutte d'élixir de vie. Augmentez votre *total de départ* d'ENDURANCE de 2 points et ramenez votre total actuel à ce niveau. Rendez-vous au [195](#).

133

Vous éclatez le globe sur le sol et le liquide noir s'enflamme immédiatement. Vous vous reculez précipitamment mais vous vous brûlez tout de même. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous fuyez la cabane jusqu'à ce que le feu s'atténue. Vous pouvez prendre l'autre globe de liquide noir si vous le souhaitez. Vous pouvez le jeter sur votre adversaire au début d'un combat, si vous le faites, votre adversaire perdra 4 points d'ENDURANCE si vous obtenez de 4 à 6 en lançant un dé. Si vous obtenez de 1 à 3 vous le ratez et il ne se passe rien. Rendez-vous au [107](#).

134

Vous approchez des grandes portes de la guilde des magiciens et frappez le heurtoir en laiton. Un jeune apprenti en robe bleu vous ouvre la porte et vous accueille dans la guilde. L'apprenti vous demande en quoi il peut vous être utile. Si vous avez le code *Archives* sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [27](#). Sinon vous demandez à voir en urgence le maître de la guilde, rendez-vous au [190](#). Si vous avez déjà demandé à voir le maître de guilde et si vous n'avez pas le code *Archives* sur votre *Feuille d'Aventure*, vous n'avez rien à faire ici et vous partez, rendez-vous au [177](#).

135

Vous tenez votre bouclier de façon à ce qu'il reflète la lumière du soleil vers l'archer tandis que vous courez vers le bateau. Les flèches sifflent autour de vous. Malgré le fait que l'archer soit aveuglé une flèche vous touche encore (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), mais vous parvenez à atteindre le bateau pour faire face à votre ennemi. Nerveux, il laisse tomber son arc et tire une épée courte. Vous combattez sur un pied d'égalité à présent.

ARCHER

HABILETE : 9

ENDURANCE : 14

Si vous l'emportez, vous retournez à votre bateau. Rendez-vous au [12](#).



136

En empoignant cette épée vous ressentez le picotement de la magie et de la chaleur se répandre dans votre bras. Cette épée enchantée s'embrase en combat. Quand vous frappez votre adversaire, les flammes se propagent sur lui, infligeant des dégâts importants. Ajoutez l'épée de feu à votre équipement. Après avoir touché un adversaire en combat avec cette épée (cela ne concerne pas les *coups héroïques*), il perdra 1 point d'ENDURANCE supplémentaire à chaque assaut suivant. Si vous *tentez votre chance* avec succès pendant un combat pour infliger plus de dommages, vous pouvez ajouter 4 points de dégâts au lieu des 2 habituels. Rendez-vous au [54](#).

137

Le temple de Logaan ressemble à n'importe quel bâtiment mais tout le monde sait qu'il se passe des choses étranges à l'intérieur de ses murs. Des prêtres portant des robes de plusieurs couleurs entrent et sortent de ce temple par la porte d'entrée. Vous pénétrez dans le bâtiment et le grand prêtre s'approche de vous. ' Bienvenue dans le temple de la ruse mon seigneur, en quoi pouvons-nous vous aider ?' Si vous avez le code *Ulysse* sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [10](#). Sinon, vous pouvez payer 50 pièces d'or pour obtenir une bénédiction qui restaurera 1 point de CHANCE (vous pouvez le faire autant de fois que vous voulez à condition de ne pas dépasser votre *total de départ*). Lorsque vous avez terminé, vous partez explorer une autre partie de la ville. Rendez-vous au [177](#).

138

Votre voyage vous emmène à travers des terres qui deviennent de plus en plus boisées à mesure que vous avancez. Finalement, vous devez vous frayer un chemin à travers les broussailles pour progresser. Au crépuscule vous faites une halte pour vous reposer mais soucieux de sauver votre mère vous repartez rapidement. Vous allumez une torche mais elle n'est que de peu de réconfort car vous savez qu'elle révèle votre position aux bêtes et aux bandits. Après plusieurs heures de marche, vous arrivez à une clairière. Au centre de celle-ci se trouve un très grand arbre portant de belles pommes. Ce ne sont pas des pommes ordinaires car elles sont de couleurs métalliques : or, argent et bronze. Vous avez entendu parler des pouvoirs remarquables de telles pommes et elles sont très prisées. Si vous voulez cueillir des pommes enchantées, rendez-vous au [23](#). Si vous souhaitez continuer, rendez-vous au [101](#).

139

Désespérément, vous descendez en boitant vers la plage. Comme votre pied touche le sable, la lueur vole dans votre direction jusqu'à être presque sur vous. Vous voyez alors ce que c'est – une belle femme en robe dorée qui plane au dessus du sol dans l'éclat de la lumière. Elle vous regarde et sourit. Puis elle s'envole au devant de vous et entre dans une caverne que vous n'aviez jusque là pas remarquée au pied de la falaise que vous venez d'escalader. Si vous souhaitez la suivre, rendez-vous au [110](#). Si vous êtes impatient de retourner à Carsepolis pour vous faire soigner, vous escaladez de nouveau la falaise avec vos membres douloureux et vos blessures (vous perdez 1 point d'ENDURANCE) et continuez votre voyage. Rendez-vous au [154](#).

140

Vous escaladez l'affleurement mais se faisant, vous vous écorchez une jambe sur un rocher pointu (vous perdez 1 point d'ENDURANCE et notez le code *Ecorché* sur votre *Feuille d'Aventure*). Une fois que vous avez récupéré votre lance, vous continuez votre voyage. Vous méfiant d'autres embuscades, vous montez sur un terrain plus élevé pour la dernière partie de votre voyage. Rendez-vous au [124](#).

141

Juste au moment où vous terminez votre premier essai, vous entendez un bruissement dans les feuilles derrière vous. Vous vous retournez et vous êtes stupéfait de voir un arbre se mouvoir dans votre direction. C'est un homme-arbre. ' Vous ne devriez pas essayer de prendre mes pommes.' dit-il d'une voix lente et résonnante. Si vous racontez votre histoire à l'homme-arbre, rendez-vous au [127](#). Sinon, si vous voulez cueillir plus de pommes, vous aller devoir l'affronter (rendez-vous au [96](#)), ou vous pouvez prendre la fuite (rendez-vous au [37](#)).

142

Si vous avez le linceul de Vuh, rendez-vous au [181](#). Si vous ne l'avez pas, la lance trouve son chemin jusqu'à votre cou. Saignant abondamment, vous vous effondrez au sol et vous noyez dans votre propre sang.

143

Quelque chose se met à vibrer à l'intérieur de votre sac. Vous l'ouvrez pour voir que c'est le calice en or qui vibre. Le prêtre vous regarde craintivement. ' C'est l'un des artefacts perdus de Vuh, comment l'avez vous eu ?'. Vous lui racontez votre histoire. ' Alors il semble que Vuh a de grands projets pour vous. Il y a quelque chose que vous devez avoir.' Le prêtre vous prend le calice (rayez le de votre équipement) et vous emmène à un autel dans le cœur du temple. Sur l'autel est posé un linceul blanc. ' C'est le linceul de Vuh. Il est dit que la personne qui ramènera le calice au temple aura besoin de cet artefact pour l'aider à remporter

une grande victoire sur les adeptes d'Elim, dieu des ténèbres et ennemi de Vuh. Le linceul renverra sur eux les sorts lancés par les Elimites. Il peut aussi vous protéger par d'autres moyens pour sauver votre vie.' Ajoutez le linceul de Vuh à votre équipement. Vous remerciez le prêtre et retournez en ville. Rendez-vous au [177](#).

144

Vous montrez à l'apprenti la lettre de votre père. En voyant son sceau, l'apprenti s'empresse d'aller chercher Platonus, le maître de guildes. Celui-ci vous accueille chaleureusement et vous offre ses condoléances pour la mort de votre père. Il lit la lettre visiblement très inquiet. ' Nous devons nous rendre aux archives.' Vous descendez à la suite de Platonus plusieurs escaliers en colimaçon jusqu'à une grande salle caverneuse remplie d'étagères aussi loin que porte votre vue. Sur ces étagères se trouvent des parchemins, livres et artefacts de toutes sortes. Vous êtes à la recherche d'une aiguille dans une botte de foin. Cependant, Platonus marmonne quelque chose et une petite orbe lumineuse s'envole de sa main et se faufile entre les étagères. ' C'est un sort de recherche' explique t-il. ' Il trouvera la chose la plus ancienne présente ici.' Vous suivez le magicien jusqu'à l'emplacement de l'orbe. Elle plane au-dessus d'une boîte d'apparence simple faite d'un métal aux éclats bleutés. Elle ressort des autres objets car celle-ci n'est pas décorée. Si ce n'était la couleur du métal, elle ressemblerait à n'importe quelle autre boîte ordinaire. Prudemment, vous ouvrez la boîte. Vous avez alors l'impression que la lumière disparaît. Il y a un poignard à l'intérieur, fait d'un métal noir et entouré d'une aura maléfique et obscure. Vous le regardez à peine quelques instants lorsque vous entendez un craquement et vous retrouvez dans la poussière et la fumée. Lorsque la poussière s'est dissipée vous voyez un énorme élémentaire de terre qui s'est frayé un chemin à travers le plancher et se tient maintenant face à vous, prêt à vous écraser avec ses poings géants. Si vous ne disposez pas d'une épée enchantée, Platonus remue ses mains et votre épée se met à crépiter d'une énergie magique. Si vous avez un marteau de guerre enchanté, il infligera 2 points de dégâts supplémentaires lorsque vous remporterez un assaut (les dommages causés par les *coups héroïques* demeurent inchangés). L'élémentaire de terre vous infligera 4 points de dégâts s'il remporte un assaut (les dommages causés par les contre-attaques sur vos coups héroïques demeurent inchangés). A la fin de chaque assaut, déduisez 2 points de l'ENDURANCE de l'élémentaire de terre car Platonus utilise sa magie contre lui. Vous devez combattre !

ELEMENTAIRE DE TERRE

HABILETE : 12

ENDURANCE : 18

Si vous l'emportez, rendez-vous au [91](#).

145

Comme vous franchissez la ligne d'arrivée en dernier, vous vous retrouvez face à un groupe de rôdeurs, leurs arcs parés à faire feu. Vous n'avez aucun moyen de leur échapper et une demi-douzaine de flèches volent vers votre poitrine et vous transpercent le cœur. Vous êtes mort avant de toucher terre.

וַיְבִיחֵם אֱלֹהֵי יִשְׂרָאֵל וַיֹּאמֶר אֲנִי יְהוָה וְאַתֶּם יִשְׂרָאֵל וְאַתֶּם יִשְׂרָאֵל וְאַתֶּם יִשְׂרָאֵל



143 *Le prêtre vous emmène à un autel dans le cœur du temple. Sur l'autel est posé un linceul blanc.*

146

Le bracelet a des propriétés curatives et il vous protégera de tous les poisons. Pour le restant de l'aventure, si vous deviez perdre de l'ENDURANCE à cause d'un poison, vous pouvez ignorer cette instruction. Si vous lisez la phrase 'le poison se répand dans vos veines...', ajoutez 10 au paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous à ce nouveau paragraphe. A la fin de chaque combat, le bracelet vous redonnera 3 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous au [48](#).

147

Les têtes de l'hydre viennent s'écraser sur votre trirème, la brisant en mille morceaux. La dernière chose que vous voyez est une énorme bouche hérissée de dents descendre sur vous.

148

Vous quittez la grotte et son immonde puanteur de mort pour continuer à traverser les montagnes pendant plusieurs jours d'un voyage sans incident mais épuisant. Un matin alors que l'aube teinte le ciel de rouge et que les premières lumières du soleil se répandent à travers la plaine, vous apercevez Carsepolis qui brille au loin. Vous êtes presque à la maison. Rendez-vous au [183](#).

149

Vous goûtez le liquide huileux, mais il n'a aucun effet. Vous en frottez un peu sur votre peau, mais il n'a pas d'effet non plus. Vous en enduisez alors votre épée et vous remarquez qu'elle se met à briller. Vous laissez retomber votre épée sur un rocher qui se retrouve coupé en deux. Vous avez trouvé une huile d'enchantement. Pour le reste de l'aventure, votre épée sera considérée comme enchantée et vous pourrez augmenter les dégâts causés en combat de 1 point lorsque vous remporterez un assaut (les *coups héroïques* restent inchangés). Rendez-vous au [195](#).

150

Vous éclatez le globe aux pieds de votre père. Il prend une inspiration et s'effondre sur le sol, endormi. Vous entendez le prêtre jurer, vous retenez votre respiration et vous jetez sur lui. Rendez-vous au [51](#).



147 *Les têtes de l'hydre viennent s'écraser sur votre trirème, la brisant en mille morceaux.*

151

Sans un mot, la femme tend sa main pour vous offrir un calice en or. Elle fait un signe vers l'une des étendues d'eau brillante dans la caverne. Vous y plongez le calice et buvez de cette eau. Immédiatement, vous vous sentez mieux. Vous regardez vos blessures se soigner et vous sentez vos douleurs disparaître. Vous vous sentez plus fort que jamais. Augmentez votre *total de départ* d'ENDURANCE de 2 points et ramenez votre total actuel à ce niveau. Vous êtes maintenant immunisé contre les poisons. Pour le reste de l'aventure, s'il vous ai demandé de perdre des points d'ENDURANCE à cause du poison, vous pouvez ignorer cette instruction. Aussi, si vous lisez la phrase « le poison se répand dans vos veines », ajoutez 10 au paragraphe auquel vous vous trouvez et rendez-vous à ce nouveau paragraphe. Une fois que vous avez bu l'eau, vous remarquez que la lueur a disparu mais le calice est toujours là. Ajoutez le calice en or à votre équipement. Rendez-vous au [54](#).

152

Votre père se réveille en sursaut et vous vous embrassez joyeusement. Vous retournez tous les deux au rivage où vous voyez les esclaves chasser les derniers hommes-lézards restants dans la jungle. Quand ils vous voient, ils vous applaudissent et vous conduisent à un quai où est amarrée une flotte de trirèmes. Vous et votre père menez les esclaves à Carsepolis où vous organisez rapidement une fête. Votre mère, en voyant votre père en vie, pleure de joie. Vous profitez tous d'une fête merveilleuse où les rires et les danses sont nombreux. Le roi promet qu'il éliminera les agents d'Elim de sa ville et vous remercie d'avoir éliminé leur chef. Rendez-vous au [186](#).

153

La boisson vous monte vraiment à la tête. Vous passez d'un état joyeux à irritable. Quelqu'un vous heurte alors, faisant tomber par terre les quatre verres d'hydromel que vous teniez. Avant que quiconque n'aie pu dire quoi que ce soit, vous frappez l'homme au visage de votre poing, l'envoyant voler à travers la pièce. L'un des fêtards essaie de vous arrêter mais vous le repoussez contre une table. Ensuite, vous tirez votre épée. Les clients de la taverne commencent à paniquer et s'enfuient en criant. Deux gardes nerveux apparaissent et vous font face armés de leurs lances. Vous bondissez vers les clients en hurlant votre soif de sang mais les gardes vous piquent avec leurs lances (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Cela vous tient à distance suffisamment longtemps pour que les clients puissent s'échapper et bientôt toute une escouade de gardes vous tiennent confiné. Livide d'être ainsi pris au piège dans la taverne, vous vous mettez à tout saccager, brisant des bouteilles, les meubles et des fenêtres jusqu'à ce que l'alcool vienne à bout de vous et vous vous effondrez sur le sol, inconscient.

Vous vous réveillez dans une cellule avec un mal de tête et plein de regrets pour ce que vous avez fait (vous perdez 2 points de CHANCE). Vous dédommangez l'aubergiste pour avoir saccagé son auberge (déduisez 500 pièces d'or de votre *Feuille d'Aventure*, si vous ne les avez pas déduisez tout l'argent que vous possédez). Lorsque vous avez payé votre dette, vous êtes libéré. Rendez-vous au [177](#).



153 Les clients de la taverne commencent à paniquer et s'enfuient en criant. Deux gardes nerveux apparaissent et vous font face armés de leurs lances.

154

Le voyage est long et pénible. Chaque pas que vous faites vous donne des douleurs atroces dans les jambes. La tempête est passée, de sorte que vous allumez une torche pour vous éclairer la route. Vous n'êtes pas rassuré pour autant car cela fait de vous une cible évidente pour les monstres. Vos pires craintes se réalisent lorsque vous êtes au sommet d'une falaise et que vous parviennent des cris en provenance du ciel. Malheureusement, ce ne sont pas des cris d'oiseaux ordinaires. Vous levez les yeux et voyez un groupe de harpies s'approcher venant de la mer, désireuses de trouver des mortels à tourmenter et tuer. Elles vous ont repéré et s'approchent à grande vitesse. La seule façon de les éviter est de plonger dans la mer. Si vous le faites, rendez-vous au [202](#). Si vous voulez les affronter en combat, vous tirez votre épée et partez à leur rencontre. Combattez-les comme s'il s'agissait d'une seule créature.

HARPIES

HABILETE : 10

ENDURANCE : 18

Si vous décidez de fuir en sautant à la mer, rendez-vous au [202](#). Si vous l'emportez, rendez-vous au [45](#).

155

C'est plein d'énergie et d'espoir que vous quittez la grotte et continuez votre voyage. Le reste de votre trajet est sans histoire. Vous passez plusieurs jours à marcher le long de côte avant de gagner l'intérieur des terres. Finalement, un matin où l'aube teinte le ciel de rouge et que les premières lumières du soleil se répandent à travers la plaine, vous apercevez Carsepolis qui brille au loin. Vous êtes presque à la maison. Rendez-vous au [183](#).

156

Vous continuez votre voyage vers Carsepolis. La tempête est passée, de sorte que vous allumez une torche pour vous éclairer la route. Vous n'êtes pas rassuré pour autant car cela fait de vous une cible évidente pour les monstres. Vos pires craintes se réalisent lorsque vous êtes au sommet d'une falaise et que vous parviennent des cris en provenance du ciel. Malheureusement, ce ne sont pas des cris d'oiseaux ordinaires. Vous levez les yeux et voyez un groupe de harpies s'approcher venant de la mer, désireuses de trouver des mortels à tourmenter et tuer. Elles vous ont repéré et s'approchent à grande vitesse. La seule façon de les éviter est de plonger dans la mer. Si vous le faites, rendez-vous au [202](#). Si vous voulez les affronter en combat, vous tirez votre épée et partez à leur rencontre. Combattez-les comme s'il s'agissait d'une seule créature.

HARPIES

HABILETE : 10

ENDURANCE : 18

Si vous décidez de fuir en sautant à la mer, rendez-vous au [202](#). Si vous l'emportez, le reste de votre voyage est sans histoire. Vous passez plusieurs jours à marcher le long de côte avant de gagner l'intérieur des terres. Finalement, un matin où l'aube teinte le ciel de rouge et que les premières lumières du soleil se répandent à travers la plaine, vous apercevez Carsepolis qui brille au loin. Vous êtes presque à la maison. Rendez-vous au [183](#).



157

Vos sens vous avertissent de quelque chose. Vous faites volte-face pour voir une femme habillée en noir s'avancer vers vous avec un poignard. L'Elimite essayait de vous distraire pendant que cet assassin tentait de vous tuer. Vous faites maintenant face à l'assassin dans un combat à la loyale. Si vous avez le point faible du *Talon d'Achille* et si l'assassin obtient des 11 ou 12 aux dés pour calculer sa *Force d'Attaque* tout en remportant l'assaut, alors elle plonge son poignard dans votre cou, vous tuant immédiatement.

ASSASSIN

HABILETE : 10

ENDURANCE : 12

Si vous l'emportez, rendez-vous au [160](#).

158

' Je vois que vous êtes un grand guerrier qui a accompli de grandes choses mais qui a des tâches encore plus grandes qui l'attendent. Venez avec moi.' Le prêtre vous emmène dans une pièce où un bouclier de métal brillant repose sur un socle. Le prêtre prononce un mot et des images commencent à se former sur le bouclier. Elles défilent trop rapidement pour que vous puissiez voir clairement ce que c'est mais vous voyez quelque part dans une jungle, puis sur une trirème en mer. Vous voyez ensuite parmi des magiciens. Les images s'estompent et le prêtre se tourne vers vous. ' Vous avez de grandes épreuves devant vous mon seigneur. Il y a un puissant ennemi dans cette ville qui recherche un artefact depuis longtemps oublié. Il semble avoir été enterré quelque part dans les archives de la guilde des magiciens. Allez avec ma bénédiction et bonne chance.' Ajoutez le code *Archives* à votre *Feuille d'Aventure*. Le prêtre bénit votre lance afin qu'elle cherche le cœur de tous ceux qui ont baigné dans le sang. Notez le code *Cherche-cœur* sur votre *Feuille d'Aventure*. Il vous bénit également en vous procurant de la force dans la bataille. Ajoutez 1 point à votre *Force d'Attaque* lors de votre prochain combat. Vous quittez le temple pour explorer un autre endroit. Rendez-vous au [177](#).

159

Votre lance vole dans les airs et frappe l'homme dans le bras. Vous l'entendez glapir de douleur avant qu'il ne s'enfuit et vous vous lancez à sa poursuite. Rendez-vous au [99](#).

160

A court de stratagèmes, le champion Elimite descend de sa position sur la colline et tire son épée, prêt à vous affronter en combat singulier. Tant que l'ENDURANCE du champion Elimite est supérieure ou égale à 10, il va tenter un coup spécial après le calcul des *Forces d'Attaque*. A ce moment, lancez un dé, si vous obtenez de 3 à 6, vous perdez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous obtenez 1 ou 2, c'est le champion qui perd 2 points supplémentaires. Vous pouvez effectuer vos coups héroïques de la manière habituelle contre lui.

CHAMPION ELIMITE

HABILETE : 12

ENDURANCE : 19

Si vous l'emportez, rendez-vous au [34](#).

161

Ce brassard d'or confère de la force à son porteur. Vous pouvez l'utiliser une fois soit pour faire comme si vous aviez la *Force de Telak* à une occasion, soit pour augmenter les dégâts de 4 points supplémentaires lorsque vous remportez un assaut pour la durée d'un combat (n'affecte pas les dégâts des *coups héroïques*). Rendez-vous au [54](#).

162

Cette bague en argent est un anneau de rétablissement. Ajoutez-le à votre équipement. Vous pouvez l'utiliser une fois au cours de votre aventure pour rétablir votre HABILETE, votre ENDURANCE et votre CHANCE à leurs *totaux de départ*. Rendez-vous au [54](#).

163

L 'éclair frappe le linceul, rebondit et va frapper le magicien ! Il perd 2d6+2 points d'ENDURANCE pour le combat à venir. S'il perd 10 points d'ENDURANCE ou plus il est mort et vous devez vous rendre au [103](#). Sinon déduisez le total obtenu de son ENDURANCE. Le magicien brandit une baguette et une lumière rouge en jaillit dans un bourdonnement. Il la manie comme une épée, vous devez combattre le magicien Erishum. Si vous avez le bâton d'Ashra, il se met à briller d'une lumière blanche. Si vous le combattez avec le bâton d'Ashra, vous le tuez dès que vous remportez un assaut (les dommages provoqués par les *coups héroïques* demeurent les mêmes).

ERISHUM LE MAGICIEN

HABILETE : 11

ENDURANCE : 10

(avec une baguette-épée)

Si vous l'emportez, rendez-vous au [103](#).

164

Vous grimpez les marches du temple et vous rentrez sans rencontrer d'obstacle. A l'intérieur vous voyez un vieil homme en robe blanche tenant un poignard en acier noir. ' Votre venue a été prophétisée, jeune homme. Ainsi que votre sacrifice, mais pas de mes mains. Voici celui qui vous offrira à Elim ! ' Un homme sort de derrière un pilier. Vous avez le souffle coupé lorsque vous vous rendez compte qu'il s'agit de votre père ! ' Vous pensiez tous qu'il était

mort mais le poison l'a simplement placé dans un état proche de la mort, suffisamment proche pour que je puisse le contrôler. Il va retourner à Carsepolis où il suivra mes ordres et resserrera ma prise sur la famille royale. Maintenant, tue ton fils !'

Votre père avance lentement vers vous, l'épée à la main. Son visage livide ne donne aucun signe de réaction à vos supplications. Il existe peut-être un moyen pour que vous le stoppiez sans le tuer. Si vous avez l'anneau de votre père, rendez-vous au [40](#). Si vous avez un globe de fumée blanche, rendez-vous au [150](#). Sinon, rendez-vous au [90](#).

165

Votre source de lumière bannit les ténèbres sauf pour une partie devant vous. Votre ennemi est l'obscurité elle-même ! Le monstre d'ombre se contracte momentanément à l'approche de la lumière mais il finit par avancer sur vous. Vous vous battez en essayant d'éviter son contact glacial.

OMBRE

HABILETE : 10

ENDURANCE : 12

Si vous l'emportez, rendez-vous au [46](#).

166

L'homme-arbre tombe sur le sol dans un craquement bruyant. Vous trouvez une pomme de bronze dans ses branches. Ajoutez la pomme de bronze de prouesses à votre équipement. Vous pouvez manger la pomme lorsqu'il vous a demandé si vous avez les pouvoirs de héros de la *Force de Telak* ou la *Vitesse de Pangara* et faire comme si vous les aviez. Vous remerciez l'homme-arbre et faites vos adieux. Vous remarquez alors que beaucoup d'arbres se mettent à craquer et vous entendez des bruissements de feuilles. Ne voulant pas combattre une horde d'arbres, vous vous éclipez. Rendez-vous au [101](#).

167

Le cœur lourd, vous soulevez le corps de votre père et retournez vers le rivage. Les hommes-lézards sont en déroute dans la jungle après la révolte des esclaves. Quand ils vous voient, les anciens esclaves vous acclament et vous guident vers une flotte de trirèmes amarrées à un quai. Vous montez sur l'une d'elle et guidez les hommes maintenant libres vers Carsepolis où vous donnez une sépulture décente à votre père. Vous prenez ensuite le rôle de chef de votre maison avec la volonté de faire au moins aussi bien que votre père.



168

Silencieusement, vous signalez à vos hommes de prendre position. Quand ils sont prêts, en attente de vos ordres, vous poussez votre cri de guerre. Comme un seul homme, vos soldats plongent leurs lances dans le sable. Le silence du désert est interrompu par les sifflements d'agonie des Caarth et les cris de guerres triomphants de vos soldats avides de sang. La bataille est loin d'être terminée car des Caarth émergent du sable en maniant des épées courbes. Cependant, volée après volée de flèches, vos archers anéantissent la deuxième vague. Les Caarth semblent être innombrables, et une troisième vague surgit du sable. Un guerrier Caarth vêtu de cuir se tient face à vous, ses yeux froids ne trahissant aucune émotion tandis qu'il se prépare à la mise à mort.

GUERRIER CAARTH

HABILETE : 10

ENDURANCE : 12

Si vous l'emportez, rendez-vous au [16](#).

169

Vous marchez à grands pas vers la cabane pour y voir un vieil homme en robe bleue de la guilde des magiciens assis à son bureau, penché sur un livre. Si vous entrez dans la hutte et le saluez, rendez-vous au [172](#). Si vous vous ruez dans la cabane pour l'attaquer, rendez-vous au [212](#). Si vous voulez le laisser et continuer votre voyage, rendez-vous au [24](#).

170

Vous chargez la créature et la percutez, la faisant reculer. Si vous avez la *Force de Telak*, rendez-vous au [78](#). Sinon, vous tirez votre épée et faites face à l'Ancien. Malgré son apparence redoutable, il est très fragile.

ANCIEN

HABILETE : 11

ENDURANCE : 7

Si vous l'emportez, rendez-vous au [7](#).

171

Vous buvez ce liquide et ressentez un tiraillement comme il s'écoule dans votre gorge. Vous remarquez alors une étiquette sur le récipient sur laquelle est marqué « Poison ». Vous laissez tomber le récipient qui se brise sur le sol de pierre et attendez votre destin, mais rien ne se passe. Vous vous souvenez alors que le mot poison est aussi utilisé pour les antidotes. Ce que vous avez bu va vous immuniser des poisons pendant un certain temps. Jusqu'à la fin de votre aventure, s'il vous ai demandé de perdre des points d'ENDURANCE à cause du poison, vous pouvez ignorer cette instruction. Aussi, si vous lisez la phrase « le poison se répand dans vos veines », ajoutez 10 au paragraphe auquel vous vous trouvez et rendez-vous à ce nouveau paragraphe.

Rendez-vous au [195](#).

172

Vous entrez dans la hutte et saluez le vieil homme. Il lève les yeux se lève et pointe un doigt dans votre direction. Un éclair de feu jaillit de son doigt et vole vers vous. Si vous portez le linceul de Vuh. Rendez-vous au [104](#). Si vous ne portez pas le linceul mais que vous avez la *Vitesse de Pangara*, vous esquiverez l'éclair. Si vous n'avez ni l'un, ni l'autre, *tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, vous esquiverez l'éclair. Si vous êtes malchanceux, il vous frappe et vous perdez 1d6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, le magicien brandit une baguette et une lumière rouge en jaillit dans un bourdonnement. Le magicien la manie comme une épée, vous devez combattre le magicien Elimite Erishum. Si vous avez le bâton d'Ashra, il se met à briller d'une lumière blanche. Si vous le combattez avec le bâton d'Ashra, vous le tuez dès que vous remportez un assaut (les dommages provoqués par les *coups héroïques* demeurent les mêmes).

ERISHUM LE MAGICIEN HABILETE : 12 ENDURANCE : 10

(avec une baguette-épée)

Si vous l'emportez, rendez-vous au [107](#).

173

Le bossu s'est enfuit dans la grotte. Le voile rouge de votre rage vous a submergé et vous voulez voir son sang vil se répandre jusqu'à ce qu'il s'arrête de respirer. Vous partez à sa poursuite. Rendez-vous au [126](#).

174

Votre mère est dans la salle à manger ordonnant aux serviteurs de nettoyer le désordre que les courtisans et vous avez provoqué. Lorsqu'elle vous voit, elle court vers vous pour vous embrasser en pleurant de joie.

' Je suis si heureuse de te revoir. Je ne pourrai jamais te remercier assez de m'avoir débarrassée de ces hommes dégoûtants,' dit-elle. ' Mais maintenant tu dois venger ton père. Cherche les responsables dans la ville et tue-les.'

Vous jurez que vous ne vous reposerez que lorsque les assassins de votre père seront morts. Une fois que la maison a été nettoyée, votre mère et vous profitez d'un bon repas et les guérisseurs soignent vos blessures. Avoir débarrassé votre demeure de ces éléments nuisibles vous rend heureux, restaurez votre ENDURANCE à son *total de départ* et gagnez 1 point de CHANCE. Votre mère vous donne également une partie de votre héritage – l'équivalent de plusieurs centaines de pièces d'or en pièces de monnaie, pierres précieuses et bijoux. Notez que vous avez 1000 pièces d'or sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous avez également une trirème amarrée aux quais mais vous allez devoir recruter un équipage car votre mère a congédié l'ancien quand votre père est décédé. Vous pouvez également prendre une nouvelle lance si vous avez perdu l'ancienne (ajoutez la lance à votre équipement).

Une fois que vous avez terminé, vous allez en ville pour découvrir qui a tué votre père. Où allez-vous vous renseigner d'abord ?

Les marchés ?	Rendez-vous au 121 .
Les quais ?	Rendez-vous au 81 .
Les tavernes ?	Rendez-vous au 59 .
La guilde des magiciens ?	Rendez-vous au 134 .
Le palais ?	Rendez-vous au 15 .
Le temple de Pangara ?	Rendez-vous au 199 .
Le temple de Telak ?	Rendez-vous au 5 .
Le temple de Logaan ?	Rendez-vous au 137 .
Le temple d'Ashra ?	Rendez-vous au 69 .
Le temple de Vuh ?	Rendez-vous au 6 .

175

Le voile rouge de votre rage descend sur vous et vous chargez l'Elimite. Cependant, vous n'avez pas remarqué la fosse dissimulée par un sort d'illusion et vous courez droit dedans. Vous tombez de plusieurs mètres de hauteur avant de vous empaler sur plusieurs pieux en bois.

176

Vous fuyez la grotte et ses habitants maléfiques. Vous perdez 2 points de CHANCE pour votre couardise. Vous continuez à traverser les montagnes pendant plusieurs jours d'un voyage sans incident mais épuisant. Un matin alors que l'aube teinte le ciel de rouge et que les premières lumières du soleil se répandent à travers la plaine, vous apercevez Carsepolis qui brille au loin. Vous êtes presque à la maison. Rendez-vous au [183](#).



177

Vous retournez au centre de Carsepolis pour poursuivre vos investigations. Où voulez-vous aller maintenant ?

Les marchés ?	Rendez-vous au 121 .
Les quais ?	Rendez-vous au 81 .
Les tavernes ?	Rendez-vous au 59 .
La guilde des magiciens ?	Rendez-vous au 134 .
Le palais ?	Rendez-vous au 15 .
Le temple de Pangara ?	Rendez-vous au 199 .
Le temple de Telak ?	Rendez-vous au 5 .
Le temple de Logaan ?	Rendez-vous au 137 .
Le temple d'Ashra ?	Rendez-vous au 69 .
Le temple de Vuh ?	Rendez-vous au 6 .

178

Vous jetez des pierres, des branches et tout ce que vous pouvez pour essayer d'atteindre les pommes. *Tentez votre chance* en ajoutant 4 au résultat obtenu si vous n'avez pas la *Ruse de Logaan*. Si vous êtes malchanceux, vous n'obtenez pas de pommes, rendez-vous au [141](#).

Si vous êtes chanceux, vous parvenez à faire tomber trois pommes de l'arbre. Vous inspectez vos prises. Vous avez trouvé une pomme d'argent de guérison (vous pouvez manger la pomme à tout moment en dehors d'un combat. Elle restaurera votre ENDURANCE à son *total de départ*), une pomme de bronze de prouesses (vous pouvez manger la pomme lorsqu'il vous ai demandé si vous avez les pouvoirs de héros de la *Force de Telak* ou la *Vitesse de Pangara* et faire comme si vous les aviez) et une pomme dorée des dieux (vous pouvez manger cette pomme pour augmenter votre *total de départ* de CHANCE de 1 et amener votre total actuel de CHANCE à ce niveau).

Vous ne pouvez utiliser chaque pomme qu'une fois. Satisfait de votre butin, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [141](#).

179

Au moment où vous prenez la statuette vous entendez un rire lointain. C'est une statuette de Logaan et elle vous apportera de la bonne fortune. Augmentez votre *total de départ* de CHANCE de 1 point et ramenez votre CHANCE à ce niveau. A partir de maintenant, chaque fois que vous *tenterez votre chance* en dehors d'un combat, vous n'aurez pas besoin de déduire 1 point de CHANCE. De plus, chaque fois que vous remporterez un combat, vous gagnerez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [54](#).

180

Le talisman irradie de chaleur et vous faites volte-face pour voir une femme habillée en noir s'avancer vers vous qui s'apprêtait à vous planter un poignard dans le dos. Si vous avez le point faible du *Talon d'Achille* et si l'assassin obtient des 11 ou 12 aux dés pour calculer sa *Force d'Attaque* tout en remportant l'assaut, alors elle plonge son poignard dans votre cou, vous tuant immédiatement.

ASSASSIN

HABILETE : 10

ENDURANCE : 12

Si vous l'emportez, rendez-vous au [73](#).

181

La lance semble se diriger droit vers votre cou, lorsqu'au dernier moment une force invisible arrête son mouvement. La lance tombe sur le sol. Rendez-vous au [35](#).

182

Après plusieurs heures de recherches infructueuses, vous êtes sur le point d'abandonner mais quelque chose attire votre œil. Il s'agit d'une boîte d'apparence simple faite d'un métal aux éclats bleutés. Elle ressort des autres objets car celle-ci n'est pas décorée. Si ce n'était la couleur du métal, elle ressemblerait à n'importe quelle autre boîte ordinaire. Prudemment, vous ouvrez la boîte. Vous avez alors l'impression que la lumière disparaît. Il y a un poignard à l'intérieur, fait d'un métal noir et entouré d'une aura maléfique et obscure. Vous le regardez à peine quelques instants lorsque vous entendez un craquement et vous retrouvez dans la poussière et la fumée. Lorsque la poussière s'est dissipée vous voyez un énorme élémentaire de terre qui s'est frayé un chemin à travers le plancher et se tient maintenant face à vous, près à vous écraser avec ses poings géants. Si vous ne disposez pas d'arme enchantée, rendez-vous au [129](#). Si vous en avez une, affrontez l'élémentaire avec. Si vous avez un marteau de guerre enchanté, il infligera 2 points de dégâts supplémentaires lorsque vous remporterez un assaut (les dommages causés par les *coups héroïques* demeurent inchangés). L'élémentaire de terre vous infligera 4 points de dégâts s'il remporte un assaut (les dommages causés par les contre-attaques sur vos *coups héroïques* demeurent inchangés). Vous devez combattre !

ELEMENTAIRE DE TERRE

HABILETE : 12

ENDURANCE : 18

Si vous l'emportez, rendez-vous au [53](#).

183

Vous êtes assis sur un rocher en train de manger vos dernières rations, lorsque vous percevez un mouvement à quelque distance de là. Vous regardez en direction du bruit et vous voyez un homme en armure de cuir vous viser avec son arc. Il lâche sa flèche et sans que vous puissiez esquisser le moindre geste, elle vous touche à l'épaule. Voulez-vous jeter votre lance sur lui (rendez-vous au [159](#)), ou le poursuivre (rendez-vous au [99](#)) ?



183 *Vous regardez en direction du bruit et vous voyez un homme en armure de cuir vous visez avec son arc.*

184

Avant que le corps du guerrier ne touche le sol, vous vous précipitez sur le sorcier et plongez votre lance dans son corps. Celui-ci s'effondre comme une masse sur le sol. Rendez-vous au [214](#).

185

Vous fuyez aussi vite que possible cette abomination. Finalement, vous atteignez la plage et reprenez votre souffle avant de reprendre votre route. Si vous avez le point faible du *Talon d'Achille*, rendez-vous au [45](#). Sinon, le reste de votre trajet est sans histoire. Vous passez plusieurs jours à marcher le long de côte avant de gagner l'intérieur des terres. Finalement, un matin où l'aube teinte le ciel de rouge et que les premières lumières du soleil se répandent à travers la plaine, vous apercevez Carsepolis qui brille au loin. Vous êtes presque à la maison. Rendez-vous au [183](#).

186

Tandis que la fête se poursuit pendant la nuit, vous vous projetez vers l'aube d'une nouvelle ère pour votre famille et Carsepolis. Grâce à vous, le mal a été éliminé de Carsepolis et votre père a été rétabli en tant que chef légitime de votre maison. Vous vous êtes vous-même affirmé comme un formidable et courageux guerrier avec un brillant avenir devant lui. Tout semble possible. Vous vous sentez capable de mettre en déroute les Caarth à vous seul. Peut-être est-ce ce que vous ferez. Comme le soleil se couche sur Carsepolis, vous pensez aux jours glorieux à venir et à l'année 1998 prometteuse qui s'annonce.

187

L'archer tire des flèches sur vous sans relâche. Vous essayez de courir vers le bateau pour l'affronter mais vous êtes truffé de flèches et vous n'y arrivez pas. Finalement, vous vous effondrez sur les quais avec une douzaine de flèches plantées dans votre corps, pour ne jamais vous relever.

188

Cette dague de jet magique peut être utilisée avant de combattre – elle touchera automatiquement votre cible et lui fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous pouvez récupérer la dague après le combat si vous ne vous êtes pas échappé. Rendez-vous au [121](#).

189

Vous essayez d'échapper aux zombies dans une tentative pour atteindre une position plus élevée. Se faisant les zombies se déchaînent sur vous. L'un d'eux profite que vous ayez baissé votre garde et vous griffe (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Cependant vous atteignez un terrain plus élevé et vous observez les zombies grimper la pente avec difficulté.

Les morts-vivants ne peuvent pas s'approcher car vous faites dévaler des pierres le long de la pente. Les rochers en délogent d'autres en roulant, contribuant à créer un véritable glissement de terrain qui emporte les monstres. Vous redescendez pour constater que les zombies sont enterrés sous les décombres. Vous achevez l'un d'eux qui essayait de se dégager. L'entrée de la grotte est toujours accessible mais le bossu est introuvable. Si vous voulez le poursuivre dans la grotte, rendez-vous au [126](#). Si vous voulez quitter ce lieu maléfique, rendez-vous au [176](#).

190

Vous attendez une demi-heure avant qu'un vieil homme en robe bleu sombre apparaisse dans l'antichambre. Cependant, il ne s'agit pas du maître de guilde, ni d'aucun des magiciens confirmés que vous avez pu rencontrer jusqu'à présent. ' Bonjour, je suis Erishum, l'adjoint du maître de guilde. Comment puis-je vous aider ? ' Vous lui dites que vous avez une affaire urgente à voir mais seulement avec le maître de guilde. ' Vous pouvez me dire tout ce que vous diriez au maître de guilde.' Comme vous insistez pour voir le maître, il remue ses mains avec impatience. ' Il semble que nous n'allions nulle part donc je vais vous conduire autre part.' Avant de pouvoir protester, vous vous retrouvez en ville. Rendez-vous au [177](#).

191

Vous quittez le palais, mais au lieu de traverser les jardins en direction de la porte, vous contournez les murs du palais. Vous marchez droit vers une patrouille de garde mais quand ils voient qui vous êtes et ce que vous faites ils vous laissent poursuivre votre chemin. ' Je n'ai jamais eu confiance en Ikunum', grommelle un garde. ' Ses quartiers sont au tournant derrière le palais au rez de chaussée.' Vous remerciez les gardes et continuez. Lorsque vous arrivez à la fenêtre d'Ikunum, vous regardez à l'intérieur au cas où il y ait quelqu'un dans la pièce. Vous pouvez rentrer par la fenêtre pour voir ce que vous pourriez trouver. Si vous avez un talisman en forme de chauve-souris, rendez-vous au [180](#). Sinon, rendez-vous au [29](#).

192

Vous marchez le long de la plage sablonneuse, admirant la manière dont le bel océan d'Hydana reflète les lueurs rouges du soleil couchant de Glatanka sur ses vagues déferlantes. Vous vous arrêtez au crépuscule pour prendre un repas et faire un petit somme mais soucieux de sauver votre mère et vaincre la sombre menace qui plane sur Carsepolis, vous repartez rapidement. Vous marchez à nouveau pendant une demi-heure. Comme la nuit tombe, vous voyez des nuages d'orage dans le lointain. Ils s'approchent de plus en plus et vous pouvez bientôt entendre le tonnerre et voir des éclairs de foudre. La tempête vous frappe lorsque vous vous trouvez au sommet d'une falaise mais vous marchez sans relâche, ballotté par le vent et la pluie cinglante. Le tonnerre gronde et les éclairs tombent autour de vous. Si vous avez le point faible du *Talon d'Achille*, rendez-vous au [76](#). Sinon, rendez-vous au [26](#).

193

Le druide vous mène à une jeune femme vêtue d'une courte robe blanche. ' Je vous présente Atalanta, notre coureuse la plus rapide. Si vous la battez dans une course à pied, vous pouvez continuer votre voyage avec notre bénédiction et des présents.'

La population du camp se rassemble pour assister à la course. Le druide patiente jusqu'à ce que tous soient silencieux et qu'Atalanta et vous vous positionniez sur la ligne de départ. 'Partez !' crie le druide et Atalanta se met aussitôt à courir à une vitesse alarmante vous laissant désespérément essayer de garder le contact avec elle. Si vous avez la *Vitesse de Pangara*, rendez-vous au [205](#). Sinon, *testez votre habileté* en ajoutant 5 au nombre obtenu. Si vous réussissez, rendez-vous au [84](#). Si vous échouez, rendez-vous au [131](#).

194

La lance vole dans les airs à toute vitesse, mais vous êtes en mesure de lever votre bouclier pour bloquer le coup. Rendez-vous au [35](#).

195

En prenant soin d'éviter le liquide jaunâtre, vous explorez la grotte. Vous pouvez récupérer votre lance si vous l'aviez jetée. Le bossu vivait dans une grande caverne avec une table en pierre entourée d'instruments chirurgicaux rouillés, des flacons de liquide jaune et des pots contenant des morceaux de corps humains. Dans une autre partie de la caverne, vous trouvez un lit en fourrures puantes entouré d'aliments moisis. Vous trouvez aussi une table avec des outils d'alchimistes – alambics, flacons à fond rond, vases à becs et flacons de liquides étranges. Il y a beaucoup de potions mais osez-vous goûter certaines d'entre elles ? Si vous ne voulez pas tester ces potions ou lorsque vous avez fini d'en goûter, vous partez car il n'y a rien d'autre à voir ici, rendez-vous au [148](#). Si vous souhaitez en essayer, rendez-vous au paragraphe correspondant à la potion.

Un liquide incolore et sans odeur dans un petit pot d'argile ? Rendez-vous au [97](#).

Une bouteille verte contenant environ un litre de liquide rouge ? Rendez-vous au [28](#).

Un liquide âcre et incolore dans un grand pot d'argile ? Rendez-vous au [200](#).

Un petit flacon contenant un liquide qui semble changer de couleur
comme vous le regardez ? Rendez-vous au [19](#).

Un récipient d'un liquide incolore contenant de petites taches noires
d'un autre liquide ? Rendez-vous au [171](#).

Un liquide huileux et jaunâtre dans un petit pot d'argile ? Rendez-vous au [80](#).

Un petit flacon contenant une goutte d'un liquide argenté ? Rendez-vous au [132](#).

Un flacon de liquide vert faisant des bulles ? Rendez-vous au [62](#).

Un liquide huileux vert dans une cruche d'argile ? Rendez-vous au [149](#).

196

Vous enduisez de l'huile sur vos bras et votre poitrine. Vous ressentez alors une sensation de picotement et vous vous rendez compte que l'huile est bénie. A partir de maintenant, le premier coup que vous recevrez dans un combat (suite au calcul des *Forces d'Attaque* ou par la suite d'un échec au *coup héroïque*) sera sans effet. Egalement, si vous *tentez votre chance* pendant un combat pour réduire les dégâts que vous recevez, ils seront réduits de 2 points au lieu de 1 si vous réussissez le test. Rendez-vous au [195](#).

197

La potion de guérison contient une dose qui peut être bue à tout moment sauf pendant un combat. Elle permettra de restaurer votre ENDURANCE à son *total de départ*. Rendez-vous au [121](#).

198

Plus de deux douzaines de zombies avancent vers vous lentement. Si vous avez la *Ruse de Logaan* et souhaitez essayer quelque chose, rendez-vous au [189](#). Si vous avez la *Vitesse de Pangara* et souhaitez effectuer des cercles autour des zombies, rendez-vous au [2](#). Sinon, vous devrez soit fuir (rendez-vous au [176](#)) ou combattre la horde.

Si vous décidez de les affronter, vous préparez votre lance et votre bouclier pour les tenir à distance et viser leurs têtes afin de détruire leurs cerveaux et les immobiliser. Le bossu ordonne à ses zombies de vous détruire. Vous plantez les cadavres animés avec votre lance, essayant désespérément de les détruire tandis qu'ils vous frappent et essaient de percer vos défenses avec leurs bras et leurs jambes. Vous êtes en infériorité numérique et ne pouvez parer tous les coups de si nombreux adversaires, mais vous continuez à vous battre. Combattez la horde de zombies comme s'il s'agissait d'une seule créature. Tant que l'ENDURANCE de la horde de zombies est de 16 ou plus, vous devez perdre 1 point d'ENDURANCE à la fin de chaque assaut car vous ne pouvez bloquer tous les coups.

HORDE DE ZOMBIES

HABILETE : 9

ENDURANCE : 25

Si vous décidez de fuir, rendez-vous au [176](#). Si vous l'emportez, vous pouvez soit poursuivre le bossu dans la grotte pour éradiquer sa présence maléfique de la surface de Titan (rendez-vous au [126](#)), soit quitter ce lieu néfaste (rendez-vous au [176](#)).

199

Le temple de Pangara est un magnifique grand bâtiment près des quais. Pangara est l'un des dieux que les marins prient avant de partir en mer pour un voyage plus sûr. Vous entrez dans le temple qui est rempli de marins, de fidèles et de prêtres en robes grises. Un des prêtres s'approche de vous. ' Mon seigneur' dit-il, ' Comment pourrions-nous vous être utile ?' Si vous avez le code *Persée* sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [32](#). Sinon, vous pouvez acheter une bénédiction qui rendra votre traversée en mer plus tranquille. Il vous en coûtera 50 pièces d'or. Si vous payez ce prix, ajoutez le code *Rafale* à votre *Feuille d'Aventure*. Une fois terminé, vous retournez au centre de la cité, rendez-vous au [177](#).

200

Vous buvez un peu du liquide et celui-ci vous brûle la gorge. Vous avez bu du liquide d'embaumement ! Vous sentez que le poison court dans vos veines. Perdez 6 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [195](#).

201

Platonus, vous et plusieurs autres magiciens êtes absorbés dans la lecture de livres et parchemins pendant plusieurs heures. Finalement, Platonus trouve ce qu'il cherchait mais ça ne le réjouit guère. Il serait même plutôt très inquiet. ' Je crains qu'Erishum n'ait volé la dague d'Elim, une arme puissante de l'ancien dieu des ténèbres. Si le culte d'Elim retrouve du pouvoir alors nous sommes tous en danger. Ils voudront voir le monde retourner au chaos et dans les ténèbres.

' Mais où est-il parti ? Le savez vous ?' Demandez-vous.

' Oui,' répond Platonus, ' mes apprentis ont trouvé l'origine du sort de téléportation. Il semble qu'Erishum soit sur l'île du Feu, au large de la côte d'Allansia. Peut-être construisent-ils leur quartier général là-bas. Vous devrez vous y rendre pour les arrêter. Je crains que nos ressources ne soient monopolisées par la protection de la cité et la détection d'autres espions comme Erishum, donc nous ne pouvons pas vous aider. Vous devrez naviguer jusqu'à l'île. Bonne chance !'

Notez le code *Dague* sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous remerciez les magiciens et continuez vos recherches. Rendez-vous au [177](#).

202

Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [50](#). Si vous êtes malchanceux, votre chute se termine en même temps que vous, brisé sur les rochers en contrebas. Votre marque sur l'histoire n'est rien d'autre qu'une petite tache rouge sur le rivage.

203

Après plusieurs heures de recherches infructueuses, vous décidez d'abandonner et d'essayer d'autres pistes de réflexion. Rendez-vous au [177](#).

204

Le druide prend l'amulette par son cordon de cuir et la passe autour de votre cou. ' Cette amulette se mettra à dégager de la chaleur si quelqu'un essaye de se faufiler près de vous avec une intention malveillante. Elle vous rendra également plus alerte en combat.' Une fois par combat vous pouvez soit augmenter votre *Force d'Attaque* de 2 points soit infliger 4 points de dégâts supplémentaires lorsque vous touchez votre adversaire. Rendez-vous au [48](#).

205

Votre rapidité vous permet de ne pas être trop distancé par Atalanta mais elle continue inexorablement de s'éloigner de vous. Vous aurez besoin de toutes vos forces pour rester dans la course. Si vous avez la *Force de Telak*, rendez-vous au [48](#). Sinon, *testez votre endurance* en ajoutant 5 au résultat obtenu. Si vous réussissez, rendez-vous au [48](#). Si vous échouez, rendez-vous au [4](#).

206

Vous chargez les Caarth, en envoyant voler un avec votre bouclier. Vous faites ensuite face à un autre Caarth pour le combattre.

GUERRIER CAARTH HABILETE : 10 ENDURANCE : 12

Après deux assauts, rendez-vous au [130](#). Si vous l'emportez, rendez-vous au [214](#).

207

Vous ne sentez rien au moment où vous touchez la dague. Vous ne faites plus qu'un avec le grand vide. L'obscurité descend sur vous tandis la dague vous fait disparaître de la surface de Titan.

208

Quand vous prenez la statuette en or, vous sentez votre fatigue se dissiper et vos blessures guérissent. Il s'agit d'une statuette de Throff, déesse de la terre et de la guérison. Augmentez votre *total de départ* d'ENDURANCE de 2 points et ramenez votre total actuel à ce niveau. Dorénavant, vous pouvez ignorer le premier coup que vos adversaires vous infligent en combat (les blessures reçues sur des *coups héroïques* ne sont pas affectées). Rendez-vous au [54](#).

209

Votre lance est maintenant sur un éperon rocheux et il faudra un peu d'escalade pour y accéder. Si vous souhaitez récupérer votre lance, rendez-vous au [140](#). Si vous souhaitez continuer votre voyage le plus vite possible, vous pouvez projeter de vous procurer une nouvelle lance quand vous serez à Carsepolis (rayez la lance de votre équipement). Vous méfiant d'autres embuscades, vous rejoignez un terrain plus élevé pour la dernière étape de votre voyage. Rendez-vous au [124](#).

210

Le coup du champion vous fait basculer en arrière. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il sourit à mesure qu'il avance sur vous, brandissant son épée à deux têtes.

Vous devez maintenant combattre le champion Caarth qui effectuera un coup spécial à chaque assaut tant que son ENDURANCE est supérieure ou égale à 10. Après avoir déterminé les *Forces d'Attaque*, lancez un dé. Si vous obtenez de 3 à 6, il vous frappe avec son épée et vous perdez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous obtenez 1 ou 2, il vous a manqué vous permettant de contre-attaquer et de lui faire perdre 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Vous pouvez essayer vos propres *coups héroïques* de manière habituelle contre le champion Caarth.

CHAMPION CAARTH HABILETE : 11 ENDURANCE : 16

Si vous l'emportez, rendez-vous au [58](#).

211

Comme vous vous précipitez vers l'archer, une autre flèche vous touche (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Serez vous en mesure de l'atteindre avant qu'il ne vous darde de flèches ? Si vous avez la *Vitesse de Pangara*, rendez-vous au [98](#). Si vous avez un bouclier réfléchissant, rendez-vous au [135](#). Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, rendez-vous au [187](#).

212

Vous vous précipitez dans la cabane et frappez le magicien, qui tombe. Cependant il se relève, brandit une baguette et une lumière rouge en jaillit dans un bourdonnement. Il la manie comme une épée, vous devez combattre le magicien Elimite Erishum. Si vous avez le bâton d'Ashra, il se met à briller d'une lumière blanche. Si vous le combattez avec le bâton d'Ashra, vous le tuez dès que vous remportez un assaut (les dommages provoqués par les *coups héroïques* demeurent les mêmes).

ERISHUM LE MAGICIEN HABILETE : 11 ENDURANCE : 8

(avec une baguette-épée)

Si vous l'emportez, rendez-vous au [107](#).

213

Vous commencez à parcourir les chemins dans les collines quand le soleil se couche. Conscient de l'urgence de votre mission, vous limitez votre repos à deux heures de sommeil dans un arbre avant de repartir. L'herbe devient plus clairsemée et la pente devient plus raide et vous commencez à grimper dans l'obscurité. Il n'y a pas de lune ce soir et vous allumez votre torche pour vous aider à vous repérer. La lumière n'est que de peu de réconfort, au contraire vous êtes plus aux aguets car elle fait de vous une cible évidente pour les bêtes et les bandits. Cependant, votre escalade de la pente rocheuse se passe sans encombres. Soudain, vous apercevez une silhouette. Elle est à plusieurs mètres, a l'air humaine et se tient

près d'une grotte. Puis elle tourne sa tête et vous voyez son visage fait de chair en décomposition et les asticots se tordant à l'intérieur de ses orbites. C'est un zombie. Il pousse un gémissement sourd et vous voyez alors deux douzaines de zombies traîner des pieds hors de la caverne. Parmi eux vous voyez un bossu en robe et portant une lance. ' Quel beau spécimen que voilà. Je pense que je vais m'emparer de votre corps et l'ajouter à mon armée de morts-vivants. Vous servirez Elim pour toujours.' Il jette alors sa lance sur vous. Elle vole avec une vitesse inhabituelle et précision et vous frappe avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez le point faible de la *Rage*, votre désir de purger Titan de ces abominations et les railleries du bossu vous submergent, rendez-vous au [9](#).

Si vous n'avez pas le point faible de la *Rage*, vous pouvez choisir de jeter votre lance au bossu (rendez-vous au [18](#)), de vous battre contre les zombies (rendez-vous au [198](#)) ou de fuir (rendez-vous au [176](#)).

214

Le Caarth pousse un cri assourdissant et tombe en arrière laissant seulement un guerrier devant vos hommes. Ce Caarth mesure trois mètres de haut, porte une armure, une énorme épée et un bouclier. Il lance un défi pour qu'un guerrier l'affronte en combat singulier.

Si vous acceptez de l'affronter, rendez-vous au [55](#). Si vous avez toujours votre lance et souhaitez la jeter au champion, rendez-vous au [66](#). Si vous profitez de la distraction pour ordonner à vos hommes de se ruer vers les Caarth restants, rendez-vous au [87](#).

215

' Nous sommes toujours à la recherche de nouveaux acolytes, mais seulement ceux qui sont déjà proches des dieux.' Si vous avez le code *Ulysse*, *Persée* ou *Heracles*, rendez-vous au [43](#). Autrement, le prêtre vous dit de revenir une autre fois. Rendez-vous au [177](#).

216

Vous allumez votre torche et la brandissez dans votre combat contre l'homme-arbre au lieu d'utiliser votre épée. L'homme-arbre recule instinctivement à l'approche du feu mais vous attaque avec ses branches en dépit de sa peur.

HOMME-ARBRE

HABILETE : 9

ENDURANCE : 20

Si vous fuyez, rendez-vous au [37](#). Si vous l'emportez, rendez-vous au [166](#).



214 *Ce Caarth mesure trois mètres de haut, porte une armure, une énorme épée et un bouclier.*

217

Vous n'y voyez rien. L'air chaud et humide devient progressivement plus froid, mais vous ne voyez pas pour quelle raison la température diminuerait. Puis vous sentez quelque chose de glacial sur votre bras. Le froid se propage à travers votre corps. Dans un mouvement souple vous vous éloignez de la source de froid, tirez votre épée en fouettant l'air dans sa direction. Vous entendez un cri surnaturel quand votre épée touche la chose. Si vous avez une source de lumière, rendez-vous au [165](#). Sinon, rendez-vous au [94](#).

218

Vous courez à travers les guerriers Caarth, bloquant leurs coups avec votre bouclier. Vous voyez un guerrier Caarth courir dans votre direction, essayant de vous couper la route. Si vous avez la *Vitesse de Pangara*, rendez-vous au [89](#). Sinon vous réalisez qu'il va réussir à vous empêcher d'attaquer le sorcier. Si vous souhaitez jeter votre lance au sorcier, rendez-vous au [22](#). Sinon vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du sorcier quand le guerrier vient se mettre en travers de votre chemin. Du sang vert coule d'une entaille sur son visage mais ça ne freine pas son assaut implacable.

GUERRIER CAARTH

HABILETE : 10

ENDURANCE : 7

Si vous venez à bout du guerrier en quatre assauts ou moins (souvenez-vous que vous pouvez utiliser des *coups héroïques*), rendez-vous au [184](#).

Si vous combattez toujours le guerrier après la fin du quatrième assaut, rendez-vous au [77](#).

Si vous tuez le guerrier en quatre assauts, rendez-vous au [214](#).

219

De retour au château vous êtes surpris de voir Telemachus, le garde du corps de votre père et un serviteur de confiance de la famille. Il a l'air très affligé.

' Mon seigneur,' dit-il, ' nous devons parler de toute urgence en privé.'

Vous l'emmenez dans vos quartiers où vous lui proposez de prendre un siège et lui versez un verre de vin.

' Mon seigneur. Je suis désolé d'être le porteur de ces tristes nouvelles, mais je dois vous dire que votre père est mort. Il semble qu'il soit mort de vieillesse mais comme vous le savez c'était un homme fort et en pleine santé ainsi qu'un excellent guerrier jusqu'au jour de sa mort. Nous suspectons un acte malveillant mais nous ne savons pas exactement lequel. Je vous ai apporté cette lettre de votre mère.' Telemachus vous tend une lettre cachetée à la cire portant le sceau de votre famille. Vous la prenez sans dire un mot.

Mon Enfant,

J'espère que le combat contre les forces des ténèbres se passe bien. Cependant j'ai peur de constater que celles-ci grandissent également au cœur de notre cité. Je suis désolée de t'apprendre la mort de ton père, assassiné par un lâche empoisonneur. C'est arrivé à dîner très soudainement et je pense que ça a quelque chose à voir avec le culte que ton père

essaye d'évincer des pouvoirs supérieurs de notre société. Comme tu le sais il y a beaucoup de personnes charismatiques et insidieuses qui tentent de faire leur chemin vers le pouvoir mais il semble que ce culte connaisse de plus en plus de succès. Il s'est passé des choses étranges et dangereuses en lien avec ce culte depuis que tu as quitté Carsepolis pour combattre les Caarth. Nous ne savons pas dans quels délais mais ils parlent du début d'une nouvelle ère. Ton père enquêtait sur eux avant de mourir. Malheureusement, je ne sais pas ce qu'il a appris car il n'osait en parler à quiconque de peur de mettre ses proches en danger. Il semble qu'il avait raison... Maintenant, seulement une semaine après sa mort, des jeunes courtisans ont commencé à infester cette maison comme des hyènes rassemblées autour du cadavre d'un lion. Leur attention constante et leurs vaines demandes en mariage m'insupportent. Je te supplie de revenir à la maison venger ton père et me sauver de ses répugnantes sangsues.

Avec amour,

Hélène, ta mère. »

Vous restez sans réaction pendant plusieurs minutes. Quand vous avez quitté votre maison, tout allait bien et maintenant votre père est mort et votre demeure est envahie par de lâches opportunistes. ' Je dois partir dès ce soir, Telemachus. Tu dois rester ici et défendre la bordure du désert pendant mon absence. Je vais préparer mon voyage.' Rendez-vous au [38](#).

