



UN LIVRE DONT **VOUS** ÊTES LE HÉROS

Chroniques de Titan

VOYAGEUR  
SOLITAIRE

# RETOUR À GRISEGUILDE



VOYAGEUR JEUNESSE

# Retour à Grisegilde

de Voyageur Solitaire

## Chroniques de Titan / 15



Illustration de couverture de Keith Parkinson,  
dessins intérieurs d'illustrateurs inconnus.

Mise en page de Bruenor.

**Couverture réalisée par Steiph.**

Les dieux du monde d'Orbus ont à nouveau besoin de VOUS ! Un grave péril menace l'équilibre qui règne à Griseguilde sur la Lande et vous seul pouvez y remédier. N'êtes-vous pas celui qui a réussi à libérer Orbus du néfaste pouvoir du Talisman de la Mort autrefois ? Vos pas vous ramèneront donc vers la cité du savoir où il vous faudra retrouver votre ami Apothécius, seul capable de vous aider et guider. Mais soyez prudent, bien des choses ont changé en ville depuis votre dernier passage et vous n'y serez peut-être plus le bienvenu...

## REGLES DU JEU

### HABILETE, ADRESSE, ENERGIE VITALE, CHARISME et BONNE FORTUNE

Votre HABILETÉ détermine votre aptitude à combattre avec une arme, quelle qu'elle soit, votre talent de combattant.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu : il s'agit de votre total d'HABILETÉ.

Sauf indication contraire, vos points d'HABILETÉ ne peuvent dépasser votre *Total de Départ*.

Votre ADRESSE détermine votre habileté manuelle, vos réflexes, décide si vous êtes maladroit ou habile de vos mains.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu : il s'agit de votre total d'ADRESSE.

Sauf indication contraire, vos points d'ADRESSE ne

peuvent dépasser votre *Total de Départ*.

Votre ÉNERGIE VITALE traduit votre résistance physique, votre vitalité, votre endurance.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu : il s'agit de votre total d'ÉNERGIE VITALE.

Sauf indication contraire, vos points d'ÉNERGIE VITALE ne peuvent dépasser votre *Total de Départ*.

Si vos points d'ÉNERGIE VITALE sont réduits à 0, vous êtes mort et votre aventure s'achève.

Votre CHARISME détermine la façon dont les autres vous perçoivent, l'impression que vous donnez, votre capacité à convaincre ou séduire.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu : il s'agit de votre total de CHARISME.

Sauf indication contraire, vos points de CHARISME ne peuvent dépasser votre *Total de Départ*.

Votre BONNE FORTUNE détermine votre chance, la faveur des dieux envers vous.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu : il s'agit de votre total de BONNE FORTUNE.

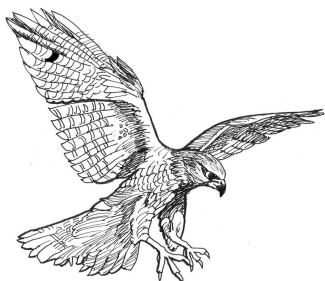
Sauf indication contraire, vos points de BONNE FORTUNE ne peuvent dépasser votre *Total de Départ*.

## UTILISATION DE LA BONNE FORTUNE

Jetez deux dés : si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à vos points de BONNE FORTUNE, les dieux vous sont favorables. Si ce chiffre est

supérieur à vos points de BONNE FORTUNE, les dieux se détournent de vous et vous serez pénalisé.

Chaque fois que vous utiliserez votre BONNE FORTUNE, il vous faudra ôter 1 point à votre total de BONNE FORTUNE. À utiliser avec modération, donc...



## COMBATS

Les combats se dérouleront ainsi :

- Lancez deux dés pour votre adversaire. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de votre adversaire.
- Lancez deux dés pour vous. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
- Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé. Vous pouvez diminuer de 2 points son total d'ÉNERGIE VITALE.
- Si la *Force d'Attaque* de votre adversaire est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé. Vous

ôtez alors 2 points à votre total d' ÉNERGIE VITALE.

Si vos *Forces d'Attaque* sont égales, personne n'est touché.

- Répétez cette opération jusqu'à ce que vos points d'ÉNERGIE VITALE ou ceux de votre adversaire soient réduits à 0 (mort).

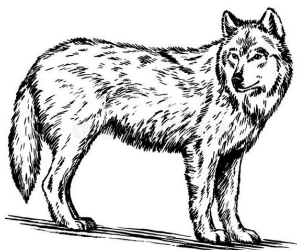
Combat avec plus d'un adversaire :

Dans le cas où vous devez combattre plus d'un adversaire, choisissez celui que vous attaquez en premier. Mais pour l'autre, lorsque vous calculerez votre *Force d'Attaque*, vous ne l'aurez pas blessé si votre *Force d'Attaque* est supérieure à la sienne. Vous aurez simplement esquivé son coup. Si c'est sa *Force d'Attaque* qui est supérieure à la vôtre, il vous aura blessé. Dès qu'il ne restera qu'un seul adversaire, le combat se poursuivra selon les règles habituelles.

## EQUIPEMENT, OR ET PROVISIONS

Au début de votre aventure, vous êtes revêtu d'une tenue de voyageur classique : tunique de coton à manches courtes, serrée à la taille par une ceinture de cuir brut, pantalon de tissu et bottes de cuir souple. Une épée est passée dans son fourreau, à votre côté. Un ample manteau de laine à capuchon complète votre tenue. Vous disposez de 20 pièces d'or dans une petite bourse fixée à votre ceinture et une besace est passée en bandoulière autour de votre torse pour contenir vos affaires.

Vous commencez sans provisions. Quand vous serez en ville, il vous sera facile de trouver de quoi manger. Si vous devez perdre de l'ÉNERGIE VITALE par manque de nourriture, cela vous sera précisé.





## Feuille d'Aventure

---

Habilité <i>Total de départ:</i>	Energie Vitale <i>Total de départ:</i>	Bonne Fortune <i>Total de départ:</i>
Equipement:		Adresse <i>Total de départ:</i>
		Charisme <i>Total de départ:</i>

## Rencontre avec un monstre

---

Habilité: Energie:	Habilité: Energie:	Habilité: Energie:
Habilité: Energie:	Habilité: Energie:	Habilité: Energie:
Habilité: Energie:	Habilité: Energie:	Habilité: Energie:

## Quelques mots avant de commencer...

Cette AVH est un hommage et une suite au Livre dont Vous êtes le Héros *Le Talisman de la Mort*. Elle se situe cinq ans plus tard et reprend le même monde, certains personnages et événements, il est donc très fortement conseillé d'avoir lu *Le Talisman de la Mort* auparavant. Elle peut néanmoins se lire de manière indépendante mais elle perdra alors certainement une partie de son intérêt et de son atmosphère. Cette AVH reprend volontairement, en partie, le ton et le style du livre auquel elle rend hommage.

Cette histoire n'est pas un « One True Path » (chemin unique pour réussir), plusieurs itinéraires sont possibles. Certains objets vous aideront au cours de votre quête, d'autres non, mais aucun n'est indispensable pour terminer l'aventure.

Cette AVH est dédiée aux membres des forums *La Taverne des Aventuriers et RDV au 1*.

Maintenant, il est temps de commencer votre aventure... Rendez-vous au [1](#)



Vous émergez lentement d'un profond sommeil. Avant même d'ouvrir les yeux, vous avez conscience d'un changement, de quelque chose d'anormal. Vous vous redressez, engourdi, clignant des yeux et secouant la tête comme pour en chasser les brumes d'un mauvais rêve. Vous êtes assis dans l'herbe et tout autour de vous se déploie une lande immense et silencieuse. Vous réalisez alors que vous portez d'autres vêtements, une lourde épée est fixée à votre taille... Indécis, vous vous levez lentement. Un scintillement attire votre regard au loin et vous discernez les contours d'une vaste cité dont les tours s'élancent orgueilleusement vers le ciel. Mettant votre main en visière, vous apercevez de puissants remparts, de nombreux bâtiments, des dômes et de hauts clochers scintillant sous le soleil. Cette ville vous semble étrangement familière, de vagues souvenirs s'agitent dans les tréfonds de votre mémoire...

Soudain, la lumière jaillit avec force dans votre esprit confus : Griseguilde ! Vous comprenez, stupéfait, que vous êtes de retour dans le monde d'Orbus ! Le monde que vous avez autrefois délivré du néfaste pouvoir du Talisman de la Mort. Est-ce possible ? Mais cette fois, pas de dieux pour vous accueillir et vous guider. Juste la lande chauffée par un soleil déclinant, marquée par endroits de cultures diverses, balafmée de routes et de chemins se perdant à travers les herbes hautes... Le silence... Vous passez vos mains sur votre corps, mal à l'aise, envahi par un sentiment de solitude et de détresse

épouvantable. De toute évidence, les dieux du monde d'Orbus vous ont fait revenir ici, mais pourquoi ? Où sont-ils ? Que s'est-il passé ? C'est avec ces questions tournoyant dans votre tête que vous commencez à marcher, avançant mécaniquement vers la ville, toujours convaincu de faire un rêve. Peut-être trouverez-vous des réponses là-bas ? Mais vous réalisez bientôt que la cité est bien éloignée. Et surtout, la lumière décline, la chaleur baisse, les ombres s'allongent... La nuit ne va pas tarder. Affolé à l'idée de vous retrouver seul, perdu dans ce monde silencieux et désert, vous regardez autour de vous, luttant contre la panique qui monte en vous. Soudain vous parvient le bruit d'un galop encore lointain, mais qui se rapproche rapidement... Allez-vous attendre pour voir qui approche (dans ce cas, rendez-vous au [143](#)) ? Ou préférez-vous vous dissimuler dans les herbes hautes bordant le chemin (rendez-vous au [174](#)) ?

## 2

Vous vous présentez à la taverne à l'heure prévue. Un crépuscule de feu rose et lavande s'étend comme un voile sur la cité, tandis que les rues se font moins fréquentées. Appuyé à un mur, les bras croisés, vous laissez aller vos pensées. Soudain, une silhouette élancée, enveloppée dans un ample manteau vous rejoint et vous fait signe de la suivre discrètement. Dans l'ombre d'une porte cochère, la jeune femme abaisse son capuchon, vous jetant un regard décidé et vous reconnaissez la jeune serveuse.

Personne ne vous a suivi ? »

- Non, je ne pense pas.

- Alors venez, dit-elle en vous prenant par la main.

Vous la suivez à travers les rues qui s'obscurcissent rapidement. Vous remarquez qu'elle fait des détours et regarde souvent derrière elle, par-dessus son épaule, comme si elle redoutait d'être suivie. Vous finissez par arriver devant un mur d'enceinte percé d'une porte épaisse. Elle frappe à la porte et chuchote un mot de passe. La porte s'ouvre et vous vous retrouvez dans un jardin silencieux plongé dans la nuit. Le serviteur qui vous a ouvert referme rapidement la porte et pousse le lourd verrou. Puis, levant sa lampe de cuivre, il vous invite à le suivre. Vous gagnez rapidement la maison, au bout du jardin, et en franchissez le seuil. Rendez-vous au [44](#).

### 3

Les deux hommes vous considèrent avec méfiance lorsque vous vous présentez, leur disant avoir à parler à Antonin, se jetant un regard interrogateur. Puis l'un deux, solide gaillard au nez cassé vêtu d'une tunique rouge, vous fait signe de le suivre. Attention : vous devez laisser votre épée à l'entrée (votre arc également si vous en avez un), les armes étant interdites dans ce lieu où l'on apprend à se défendre uniquement à mains nues. Vous devez donc ôter 2 points de votre total d'HABILETÉ tant que vous n'aurez pas récupéré votre arme. En attendant, vous suivez votre guide à travers une cour intérieure ornée d'un puits et bordée d'écuries, d'un vaste

dortoir, de cuisines... Il y a même un petit jardin potager dans le fond dont vous parvient le parfum âcre des poireaux. Vous vous engagez sous la pénombre d'un portique aux colonnes de pierre et votre guide ouvre les portes de ce qui se révèle être un gymnase. Le sol est couvert de sable et au centre, un homme s'entraîne à taper dans un sac de cuir suspendu aux poutres du plafond par une corde solide. L'homme, simplement vêtu d'un pagne et de bandes de cuir enroulées autour des mains est plutôt mince et élancé, la musculature nerveuse mais de toute évidence souple et robuste, le visage étroit prolongé d'une barbe châtain taillée en pointe. « Antonin ! Tu as de la visite ! » Ruisselant de sueur, l'homme se tourne vers vous, l'air méfiant, puis s'approche en défaisant ses lanières protectrices après avoir demandé qu'on vous laisse seul : « Qui êtes-vous ? Et que me voulez-vous ? » Rendez-vous au [223](#).

#### 4

Vous tentez de parler, mais très vite votre corps répond à la douce chaleur du sien et vous réalisez qu'il n'y a rien à dire. Vous refermez vos bras sur elle et roulez tous les deux dans la soie tiède des draps. Plus tard dans la nuit, alors qu'elle repose dans vos bras, sa jolie tête posée contre votre poitrine, vous lui demandez avec ironie si elle est toujours aussi «directe».

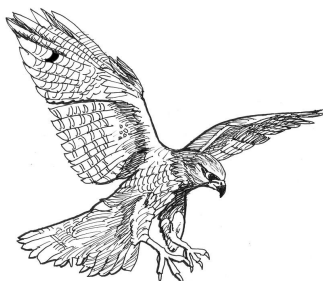
- Je suis une fille simple, j'ai grandi dans la rue et j'y ai appris à ne pas perdre de temps ou poser de

questions inutiles. Tu me plais et j'avais envie de toi, voilà toute l'histoire. Certains diraient que mon comportement est celui d'une catin, peu m'importe. N'aurais-je pas le droit d'avoir des désirs moi aussi sous prétexte que je suis femme ?

Avec un sourire, vous lui caressez les cheveux et lui conseillez de dormir car il est tard. Le jour naissant vous trouve endormis et enlacés tous deux dans le désordre des coussins. Rendez-vous au [152](#).

## 5

Le hameau est modeste, un groupe de maisons groupées autour d'un puits, quelques ruelles étroites au sol de terre battue... En cette heure matinale, il n'y a pas grand monde sinon un groupe de jeunes filles qui vont au puits, une jarre sous le bras, et qui vous jettent un regard étonné avant de murmurer et glousser entre elles, main devant la bouche. Indécis, vous remontez la rue principale... *Tentez votre Bonne Fortune*. Si vous avez la faveur des dieux, rendez-vous au [135](#). Si la chance vous est contraire, rendez-vous au [18](#).



## 6

Vous tentez de négocier et le forgeron réfléchit, tripotant l'anneau d'or de son oreille droite.

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de CHARISME, votre interlocuteur maintient son prix pour l'arc mais vous offre trois flèches, les deux autres restant au prix fixé. Si le résultat est supérieur à votre total de CHARISME, le forgeron se montre intraitable et refuse le moindre rabais. Dans ce cas, vous pouvez l'attaquer pour lui voler ses armes (rendez-vous au [32](#)). Si vous achetez arc et flèches, que ce soit au prix fort ou non, vous quittez la forge et rejoignez Ashram (rendez-vous au [82](#)).

## 7

Vous vous engouffrez dans la ruelle et celle-ci débouche sur une arrière-cour encombrée de tonneaux et de débris divers. Vous vous dissimulez



dans un recoin et vous voyez avec satisfaction le voleur passer en courant dans la rue principale sans vous voir. Après quelques minutes, vous vous relevez. Et c'est alors qu'une douleur violente vous vrille la jambe. Vous avez mis le pied sur un piège dissimulé parmi les débris qui encombrant le sol. Deux arcs de cercle en métal dentelé se sont refermés sur votre jambe, la brûlant comme des charbons ardents. Serrant les dents, vous vous agenouillez et tentez d'ouvrir les terribles mâchoires. *Tentez votre Bonne Fortune*. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [89](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [179](#).

## 8

Le joueur soulève le coquillage que vous lui montrez du doigt. Enfer ! Il n'y a rien dessous ! Il soulève alors un autre coquillage et dévoile la bille rouge avant d'empocher votre or. Vous avez perdu. Vous pouvez rejouer tant que vous voudrez en retournant au [239](#) (n'oubliez pas de miser 2 Pièces d'Or à nouveau). Sinon, vous pouvez vous intéresser au pugilat (si ce n'est déjà fait, bien sûr). Rendez-vous alors au [345](#). Autrement, vous pouvez repartir et poursuivre votre route en vous rendant au [175](#).

## 9

Vous avouez à votre compagnon ne pas encore avoir retrouvé votre ami, votre dernier passage en ville

remontant à plusieurs années. Sima semble réfléchir, sans cesser de vous dévisager, comme s'il essayait de lire en vous.

- Écoute : je dois partir maintenant. Mais nous nous reverrons très bientôt, je peux te l'assurer. Au crépuscule, va à la taverne de l'avenue du Bateleur. Une femme du nom de Yatéli t'y attendra. Tu peux avoir confiance en elle. Elle saura que tu viens de ma part et elle te guidera vers celui que tu cherches.

- Mais... pourquoi... qui es-tu et...

Il vous interrompt en posant son index sur sa bouche.

- Aie confiance en moi. À bientôt et sois prudent.

Comme un esprit des forêts, il disparaît rapidement à travers les massifs de fleurs et les bosquets, vous laissant seul et l'esprit confus. Vous passez le reste de la journée à déambuler sans but à travers les rues avant de prendre, à la tombée de la nuit, la direction indiquée. Rendez-vous au [33](#).

## 10

- Apothécius, ne me laisse pas tomber ! hurlez-vous, tandis que quelques flèches vous frôlent.

- Tiens bon ! Essaie de me donner ton autre bras !

Vous continuez à gesticuler pendant quelques instants qui vous semblent être une éternité, mais votre ami réussit finalement à vous hisser à bord. Haletant, le cœur battant comme un tambour, vous

vous plaquez contre le fond de la nacelle, tandis que cette dernière prend de l'altitude. Rendez-vous au [299](#).

## 11

Vous avez réussi à vous défaire du rapace, mais voyant cela, son maître tourne bride et éperonne sa monture. Avant que vous puissiez réagir, il s'éloigne au galop à travers la lande, vous maudissant de son poing levé et d'un torrent de jurons. Avec un soupir, vous reprenez votre marche. Rendez-vous au [340](#).

## 12

Griseguilde ! Un flot de souvenirs vous submerge et votre cœur bat plus vite, en proie à une vive émotion. Une fois franchies les larges portes, vous restez immobile, regardant autour de vous. Vous êtes un peu perdu, il faut bien l'avouer : après le silence et la solitude de la lande, l'agitation frénétique qui règne ici, le bruit, les cris, les odeurs, tout cela vous tourne un peu la tête. Une foule colorée et affairée va et vient, jouant des coudes, le long des rues bordées de maisons de pierre grise, au milieu des chevaux et différents attelages. La ville semble s'être encore développée depuis votre dernière visite, même si elle vous reste familière. Au milieu du vacarme, vous essayez de rassembler vos souvenirs pour vous rappeler où habite Apothécus. Mais vous vous souvenez vaguement de l'endroit, sans plus. Vous remarquez alors un monument qui n'était pas là lors

de votre dernier passage : une haute tour majestueuse qui se dresse au loin, sa flèche d'or étincelant au soleil. Plusieurs choix s'offrent à vous : si vous connaissez Ashram le parfumeur, vous pouvez aller le voir à sa boutique (rendez-vous au [34](#)). Vous pouvez continuer tout droit dans la rue du Magasin (rendez-vous au [269](#)) ? Vous pouvez tourner à gauche dans la rue Dupont (rendez-vous au [198](#)) ? Mais vous pouvez également essayer de savoir ce qu'est cette tour en questionnant un passant (rendez-vous au [249](#)).



## 13

Ne pouvant résister à votre curiosité naturelle, vous entrez dans la pièce, vous asseyez sur un coussin et prenez le tuyau qu'on vous tend avant de tirer lentement sur l'embout. Un goût un peu âcre vous emplit la bouche et un parfum lourd vous tourne la tête. Les autres fumeurs vous regardent, l'air indécis et vague, un sourire imbécile sur le visage. La drogue contenue dans les narguilés de cette fumerie clandestine est un mélange puissant d'herbes sauvages venues de pays lointains et mystérieux, au-

delà du Désert de l'Oracle. Les effets peuvent être imprévisibles. Pour savoir ce qu'il en est, lancez un dé :

Si vous faites 1, rendez-vous au [79](#).

Si vous faites 2, rendez-vous au [349](#).

Si vous faites 3, rendez-vous au [310](#).

Si vous faites 4, rendez-vous au [94](#).

Si vous faites 5, rendez-vous au [359](#).

Si vous faites 6, rendez-vous au [321](#).

## 14

Vous prenez une inspiration et bondissez pour vous abriter, mais vous n'êtes pas assez rapide. L'homme presse la détente, et comme dans un rêve, vous voyez le projectile arriver droit sur vous en sifflant. Une seconde plus tard, le carreau d'arbalète vous fait éclater le crâne et vous vous effondrez au pied du mur éclaboussé de sang.

Votre aventure s'achève ici.

## 15

- Apothé... Qui ? Eh, mon mignon, j'suis pas là pour renseigner les gens... Va poser tes questions plus loin, tu veux...

- T'as entendu bonhomme ? vous lance son comparse, un grand noir au crâne rasé vêtu de bleu.

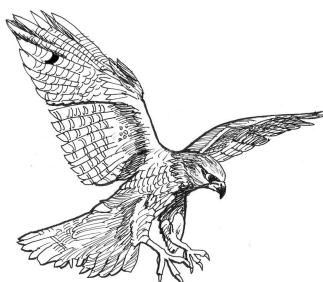
Allez-vous obtempérer (rendez-vous au [95](#)) ? Mais peut-être préférez-vous leur apprendre la politesse (rendez-vous au [23](#)) ?

## 16

Vous tendez la main vers le primate, lui parlant doucement : « Allez, viens, n'aie pas peur. Allez... ». Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de CHARISME, rendez-vous au [56](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de CHARISME, rendez-vous au [343](#).

## 17

Vous sortez de la boutique, clignant des yeux au soleil. Alors que vous vous apprêtez à aller visiter l'échoppe voisine, un grand remue-ménage se fait entendre, à l'autre bout de la rue. Il vous semble entendre le bruit d'une foule nombreuse et animée. Intrigué, vous pouvez poursuivre votre chemin dans cette direction. Rendez-vous au [290](#). Si vous voulez jeter un œil à la mystérieuse boutique aux volets clos, rendez-vous au [38](#).



## 18

Vous déambulez un moment dans la rue principale mais il n'y a rien de bien intéressant dans ce petit hameau perdu dans la campagne. Arrivé au bout de la rue, vous restez un moment à contempler le paysage, les mains sur les hanches, un brin d'herbe à la bouche, puis vous faites demi-tour avec un soupir et rejoignez la roulotte d'Ashram. Rendez-vous au [82](#).

## 19

Le grand loup gît sur le sol de la piste, foudroyé, votre flèche saillant de son poitrail velu. Sous vos yeux stupéfaits, son corps crépite soudain et semble se transformer, s'altérer comme de la glaise habilement travaillée par un potier... Sa fourrure disparaît, sa structure osseuse se modifie, il change de forme... Bientôt, à la place du puissant canidé,

apparaît le corps nu d'un homme grand et musclé, votre flèche fichée dans sa poitrine. Le reste de la meute reste immobile, les yeux flamboyants, la gueule haletante, puis fait demi-tour, disparaissant à travers les herbes hautes. Luttant contre la peur qui monte en vous, vous faites demi-tour également, partant dans le sens opposé, en direction des imposants remparts de Grisegilde. Peu de temps après, vous franchissez enfin les portes de la cité. Rendez-vous au [12](#).

## 20

Le cheval se laisse guider sans broncher. Les autres sont toujours absorbés par leur discussion animée et vous vous éloignez rapidement, en ayant néanmoins l'impression de marcher sur des œufs. Une fois hors d'atteinte, vous bondissez en selle et votre monture. Les kilomètres défilent sous ses sabots et vous vous félicitez de votre audace. De plus en plus de terres cultivées et de fermes apparaissent, des villages, des hameaux... Des paysans au travail vous regardent passer, appuyés sur le manche de leurs outils.

Bientôt, vous tirez sur les rênes pour stopper votre monture au pied des remparts imposants de Grisegilde. Il vaut mieux laisser votre cheval ici, vous serez plus libre de vos mouvements à pied. Par curiosité, vous jetez un œil dans les fontes de selle. Vous y trouvez une gourde d'eau tique vous vous empressiez de vider, mais également un petit anneau d'or terni, orné d'une pierre rouge et un rouleau de corde. Décidez si vous voulez garder ces objets avec



vous, puis vous franchissez les immenses portes de la cité. Rendez-vous au [12](#).

## 21

Inutile de continuer à fuir cette fois ! Vous dégainez votre épée, les nerfs à fleur de peau, le corps tendu... L'attaque est aussi foudroyante qu'un éclair :

PREMIER LOUP	HABILETÉ : 7
	ÉNERGIE VITALE : 8
DEUXIÈME LOUP	HABILETÉ : 8
	ÉNERGIE VITALE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [29](#).

## 22

Vous donnez le coup de grâce à l'Elfe qui bascule de la caisse et s'écrase au sol. La guerrière a réussi à atteindre la place du cocher et à saisir les rênes. Elle tente de diriger votre attelage, tandis que les remparts de Grisegilde approchent. Au même moment, les deux autres passagers, penchés à la fenêtre, vous crient de faire attention. Derrière vous, un des cavaliers bande son arc, sa flèche à pointe d'acier noir dirigée vers vous ! Au moment où il relâche la corde, vous vous plaquez contre le toit de la caisse. *Tentez votre Bonne Fortune*. Si les dieux vous sourient, rendez-vous au [348](#). Si la fortune vous est contraire, rendez-vous au [262](#).

## 23

Pour toute réponse, vous décochez un solide uppercut au grand noir et il s'effondre dans la poussière, assommé net. Son comparse pousse un rugissement de rage et se jette sur vous si rapidement que vous n'avez pas le temps de dégainer. Vous roulez tous deux à terre et votre épée s'échappe de son fourreau. Vous devez combattre à mains nues, déduisez donc 2 points de votre HABILITÉ.

LUTTEUR HABILITÉ : 9 ÉNERGIE VITALE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [109](#).

## 24

Serrant les dents, vous encouragez votre monture, le cœur battant follement, le corps tendu et crispé prêt à recevoir une flèche à chaque instant... L'espace entre les deux lourds vantaux se resserre de plus en plus, ne laissant qu'une déchirure de ciel bleu, éclatante... Vous fermez les yeux et réalisez à peine que vous franchissez les portes quand elles claquent derrière vous avec un bruit sourd. Vous êtes passés ! L'angoisse qui vous étreignait glisse de vos épaules comme un manteau et vous laissez éclater un rire nerveux de soulagement. Galopant comme des fous, vous mettez le plus de distance entre vous et les remparts de la ville. Rendez-vous au [171](#).

Vous vous dirigez vers la forge d'où vous parviennent le bruit du métal et une forte odeur de limaille de fer. Le bâtiment est surplombé d'une cheminée de briques rouges d'où s'échappe un nuage de fumée noire et poisseuse. À l'intérieur règne une chaleur de fournaise, alimentée par un feu qui brûle haut dans le four de pierre. Un robuste gaillard, le torse nu ruisselant de sueur, est au travail, martelant son enclume avec force. Vous jetez un coup d'œil rapide autour de vous et vos yeux se posent sur un arc et des flèches fixés sur un râtelier de bois clouté de cuivre. Le forgeron suit votre regard, un sourire éclairant son épaisse barbe noire, puis se tourne vers vous, essuyant ses mains sur ses braies de cuir noircies.

« Il vous plaît ? Je vous le vends si vous voulez : 3 Pièces d'Or pour l'arc et 1 Pièce d'Or par flèche ».

Si vous désirez acheter l'arc, déduisez 3 Pièces d'Or de votre bourse, plus 1 pièce par flèche (vous ne pouvez avoir plus de cinq flèches), puis quittez la forge pour rejoindre Ashram (rendez-vous au [82](#)). Mais vous pouvez essayer de marchander (rendez-vous au [6](#)) ? Enfin, si vous voulez attaquer le forgeron pour lui voler arc et flèches, rendez-vous au [32](#).

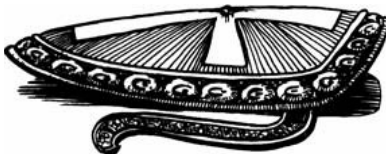
Vous décidez de suivre la rivière qui semble couler vers Griseguilde. Vous longez donc le ruban d'eau

scintillant au soleil, progressant parmi les roseaux et les ajoncs, froissant la végétation d'herbes hautes où volent des libellules et autres insectes. Au bout d'un moment, la rivière forme une anse où viennent se désaltérer de nombreux animaux. Vous vous arrêtez, surpris : une superbe licorne, au corps racé d'un blanc nacré, aux formes fluides et pures, s'abreuve, inclinant son cou avec grâce. Mais soudain, la quiétude de la scène vole en éclats. Dans une gerbe d'éclaboussures et de vase, un grand Varan des Marais jaillit de sa cachette parmi la végétation et attaque la Licorne qui se met à ruer dans un tourbillon de sabots et de hennissements terrifiés. Si vous voulez venir en aide à la Licorne, rendez-vous au [311](#). Si vous préférez ne pas vous en mêler, vous vous éclipserez discrètement et vous vous dirigez vers les sous-bois proches (rendez-vous au [112](#)).

## 27

Vous reculez en titubant, votre lame poissée de sang jusqu'à la garde, la sueur vous coulant dans les yeux. Autour de vous, la foule s'éparpille en criant. La milice ne va pas tarder à arriver et il vaut mieux disparaître. Vous regardez autour de vous, désorienté. En entendant un bruit de bottes se rapprocher, vous décidez de ne pas perdre de temps et vous vous engagez dans une large avenue remplie de monde. Rendez-vous au [175](#).

Vous vous baissez sur l'encolure du cheval et le projectile passe en sifflant au-dessus de vous, vous éraflant la peau du dos, mais sans vous blesser sérieusement. Ceux que vous venez de voler lâchent une bordée de jurons orduriers et brandissent le poing, mais ils sont loin désormais et vous avez trop d'avance pour qu'ils puissent vous rattraper. Les kilomètres défilent sous les sabots de votre monture tandis que le paysage se transforme progressivement : la lande fait place à des champs cultivés, des vignobles et des fermes aux toits d'ardoise. Vous passez rapidement devant des paysans au travail dans les champs, avant d'arriver enfin au pied des remparts de la ville. Mieux vaut abandonner votre monture ici, vous serez plus libre de vos mouvements une fois franchie l'enceinte. Par curiosité, vous jetez un œil dans les fontes de selle. Vous y trouvez une gourde d'eau tique vous vous empressez de vider mais également un petit anneau orné d'une pierre bleue et un rouleau de corde. Décidez si vous voulez garder ces objets avec vous, puis vous franchissez les immenses portes de la cité. Rendez-vous au [12](#).



Laissant les deux loups morts sur la piste, vous vous mettez à courir comme un fou vers le hameau le plus proche. Derrière vous, la meute se lance à vos trousses. Les mollets douloureux, le souffle court, vous accélérez l'allure. Bientôt, tout tanguant autour de vous, la sueur vous coule sur le visage et de petites étoiles dansent devant vos yeux. Vous tournez la tête sans cesser de courir : le chef de la meute, un grand mâle dominant se rapproche, les yeux flamboyants, la gueule avide... Devant vous apparaît soudain une clôture derrière laquelle des paysans travaillent, courbés sur leurs faux, au milieu d'un champ de blé crépitant au soleil. Si vous avez un arc, encore une flèche et souhaitez les utiliser, rendez-vous au [199](#). Sinon, vous courez vers la clôture... Au moment où vous bondissez, le loup fait de même... *Tentez votre Bonne Fortune*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [316](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [101](#).

Votre dernier coup est fatal au lutteur : il reste immobile comme une statue, un filet de sang coulant sur sa barbe rousse, puis vacille et tanguant comme un homme ivre avant de s'effondrer sur l'estrade, sous les acclamations de la foule. Haletant, vous essayez la sueur qui vous coule dans les yeux avant de défaire les bandes de cuir qui protègent vos mains.

L'organisateur vous remet 15 pièces d'or avec amertume et vous descendez de l'estrade, de nombreux spectateurs vous tapant amicalement dans le dos ou vous félicitant. Allez-vous tenter votre chance au jeu du coquillage (rendez-vous au [239](#)) ou préférez-vous reprendre votre chemin (rendez-vous au [175](#)) ?

## 31

Vous suivez le couloir de pierre voûté sur une assez longue distance. Il y règne un silence oppressant, une atmosphère humide, nauséabonde et votre tunique vous colle à la peau, maculée de sueur au cou et aux aisselles. Bientôt, vous parvenez devant une porte à la serrure encroûtée de rouille et de toiles d'araignées. Sur votre gauche, un flot de lumière éclabousse le sol et un courant d'air frais provient d'un soupirail placé en hauteur. Le lieu vous semble étrangement familier et vous réalisez soudain où vous êtes : au pied du trou à charbon de la rue du Charme, devant la porte du repaire de la Guilde des Voleurs. Un repaire qui semble abandonné désormais. Vous pouvez revenir au premier embranchement et prendre l'autre tunnel (rendez-vous au [194](#)) ? Mais vous pouvez tenter de fouiller l'ancien repaire des voleurs (rendez-vous au [296](#)) ?

## 32

Vous dégainez votre épée et vous ruez sur le forgeron. Ce dernier, surpris, encaisse votre premier

coup sans pouvoir réagir et part à la renverse, le sang jaillissant de son épaule, renversant avec fracas les outils répandus sur son établi. Mais il se reprend aussitôt et brandit en jurant un long morceau de métal à l'extrémité chauffée au rouge pour se défendre. Engagez le combat mais attention : à chaque fois que vous serez blessé, déduisez 3 points d'ÉNERGIE VITALE au lieu de 2, en raison de la brûlure occasionnée par son arme.

FORGERON (BLESSÉ) HABILITÉ : 9

ÉNERGIE VITALE : 9

Si vous êtes vainqueur, vous récupérez l'arc et cinq flèches avant de détalier prestement car des cris, des appels retentissent, des gens accourent, alertés par le bruit. Vous quittez donc précipitamment le hameau, courant en direction de Griseguilde, jusqu'à être hors de vue. Vous perdez également 1 point de BONNE FORTUNE en raison de votre acte peu reluisant. Rendez-vous au [218](#).

### 33

Vous vous présentez donc à la taverne à l'heure prévue. Un crépuscule de feu rose et lavande s'étend comme un voile sur la cité tandis que les rues se font moins fréquentées. Appuyé à un mur, les bras croisés, vous laissez aller vos pensées. Soudain, une silhouette élancée, enveloppée dans un ample manteau vous rejoint et vous fait signe de la suivre discrètement. Dans l'ombre d'une porte cochère, l'inconnue abaisse son capuchon, vous jetant un



regard décidé mais teinté de méfiance. Vous découvrez un visage à l'expression mutine, aux yeux clairs, encadré par des cheveux noir corbeau coupés au carré.

« Yatéli ? » demandez-vous.

- Oui. Personne ne vous a suivi ?

- Non, je ne pense pas.

- Alors venez, dit-elle en vous prenant par la main.

Vous la suivez à travers les rues qui s'obscurcissent rapidement. Vous remarquez qu'elle fait des détours et regarde souvent derrière elle, par-dessus son épaule, comme si elle redoutait d'être suivie. Vous finissez par arriver devant un mur d'enceinte percé d'une porte épaisse. Elle frappe à la porte et chuchote un mot de passe. La porte s'ouvre et vous vous retrouvez dans un jardin silencieux plongé dans la nuit. Le serviteur qui vous a ouvert referme rapidement la porte et pousse le lourd verrou. Puis, levant sa lanterne, il vous invite à le suivre. Vous gagnez rapidement la maison, au bout du jardin, et en franchissez le seuil. Rendez-vous au [44](#).



## 34

Vous souvenez-vous de la rue dans laquelle se trouve la boutique d'Ashram ? Si vous pensez qu'il s'agit de la rue des Apothicaires, rendez-vous au [142](#). Si vous pensez qu'il s'agit de la rue des Herboristes, rendez-vous au [304](#).

## 35

Vous fermez les yeux du défunt avant de l'allonger à l'abri d'un fourré d'épineux et de croiser ses bras sur sa poitrine. Puis vous faites sauter le cachet de cire de la lettre qu'il vous a remise. La nuit est tombée maintenant, mais c'est une belle nuit d'été et il fait encore suffisamment clair pour que vous puissiez lire le contenu de la missive :

*Apothécus, mon cher ami,*

*Je t'apporte d'urgentes nouvelles depuis mon exil de Serakub. Ce démon de Klaneth est bien décidé à se débarrasser de toi. Il sait bien que tu restes le soutien le plus indéfectible de Marla et que sans toi, elle ne tardera pas à céder. Et tu sais comme moi que si elle se rend à lui, c'est la fin du culte de la Mère de Toutes Choses. Je le sais de source sûre : Klaneth est en train de monter une sombre accusation contre toi, afin de te faire arrêter et juger. C'est pourquoi tu dois fuir et rejoindre nos fidèles réfugiés au Mont de l'Étoile. Je confie cette lettre à mon fidèle Bagoas. Dès qu'il te l'aura remise, fuis Grisegilde sans perdre un instant ! Tes heures sont comptées !*

*Ton ami de toujours, Diodore.*

Vous repliez la lettre, la tête pleine de questions. Qui est Klaneth ? Qui est Marla ? Que se passe-t-il à Grisegilde ? Est-ce pour cela qu'on vous a fait revenir sur ce monde ? En tous cas, une chose est certaine : Apothécus est en danger. Il vous faut rejoindre Grisegilde pour lui remettre cette lettre. Vous fouillez rapidement les corps de vos ennemis et ne trouvez que l'équivalent d'un repas dans la sacoche de l'un d'eux (repas qui vous redonnera 2 points d'ÉNERGIE VITALE quand vous le consommerez. Attention, vous ne pourrez plus le consommer une fois arrivé en ville, la nourriture sera périmée). Malheureusement, pendant que vous lisiez, les montures de vos adversaires en ont profité pour reprendre leur liberté...

Vous regardez autour de vous, encore indécis. Au

bout de quelques minutes, plusieurs possibilités vous apparaissent : sur votre droite, vous distinguez un petit bâtiment de briques sèches, de forme circulaire. Sur votre gauche se trouve une colline basse, aux pentes douces, dominée par un cercle de mégalithes dressés vers le ciel. Enfin, devant vous apparaît une large route de terre qui semble mener à Griseguilde. L'obscurité grandit et vous frissonnez. Il vous faut prendre une décision. Allez-vous vous diriger vers le petit bâtiment de briques pour y trouver un abri (rendez-vous au [354](#)) ? Allez-vous chercher un abri sur la colline, au pied des mégalithes (rendez-vous au [228](#)) ? Ou préférez-vous rejoindre la route, espérant y rencontrer quelqu'un qui puisse vous aider (rendez-vous au [125](#)) ?

## 36

À pas de loup, courbé comme un grand chat, vous vous dirigez vers les trois chevaux. Les quadrupèdes paissent tranquillement, juste attachés par une longe de cuir à la fourche d'un arbre. Avec d'innombrables précautions, vous vous approchez du cheval le plus proche. Lui flattant l'encolure, vous détachez la longe, tout en gardant un œil sur les trois hommes qui continuent bavarder et se restaurer. Une fois l'animal détaché, vous commencez à vous éloigner avec lui, lentement, prudemment... *Tentez votre Bonne Fortune*. Si elle vous sourit, rendez-vous au [20](#). Si la fortune vous boude, rendez-vous au [105](#).

À pas de loup, vous approchez de la trappe et prenez l'anneau de fer en main. Puis, après une profonde inspiration, vous ouvrez violemment, brandissant votre arme. De la pénombre jaillit un cri inattendu et une créature poilue, au corps souple et délié bondit par l'ouverture avant de se réfugier derrière un tas de bois, dans un coin de la pièce. Stupéfait, vous réalisez que c'est un petit singe qui vous observe, tremblant, roulant des yeux apeurés, le corps frémissant. Baissant votre lame, vous vous approchez et vous accroupissez devant lui, avec un sourire. « Qu'est-ce que tu fais là, toi, hum ? Allons, viens, n'aie pas peur ». Le petit singe refuse obstinément de bouger. Haussant les épaules, vous retournez vers la trappe et descendez les marches de pierre. Dans la pénombre du cellier, vous découvrez avec joie, parmi les tonneaux et les bouteilles empoussiérées, une gourde d'eau pleine que vous videz goulûment. Après avoir éteint votre soif, vous décidez de repartir car il est évident que vous ne trouverez rien d'autre ici. Au moment de partir, vous voyez le petit singe qui vous regarde, l'air hésitant. Allez-vous essayer de l'emmener avec vous (rendez-vous au [16](#)) ? Ou préférez-vous le laisser ici (rendez-vous au [120](#)) ?



## 38

Lorsque vous entrez dans la boutique, vous comprenez pourquoi les volets sont fermés et la façade discrète. Il s'agit d'une bijouterie. Sur des présentoirs de bois sombre reposent des colliers, bagues, bracelets et broches, en or, cuivre ou bronze, ornés de pierres semi-précieuses ou richement ornements. Ce qui vous étonne, c'est qu'il n'y a personne... Seul le silence règne dans la boutique déserte. Soudain, vous percevez comme une plainte étouffée qui provient de derrière un lourd rideau de velours. Vous l'écartez lentement et découvrez un escalier de bois qui mène au premier étage. Et au pied de cet escalier, le cadavre d'un homme robuste, une épée courte à la main, la gorge ouverte, baignant dans une mare de sang. Du premier vous parvient à nouveau une plainte étouffée et un bruit de voix assourdi.

Voulez-vous monter au premier voir ce qui se passe (rendez-vous au [46](#)) ? Ou préférez-vous quitter rapidement la boutique (rendez-vous au [290](#)) ?

## 39

La transformation continue, de plus en plus rapide,

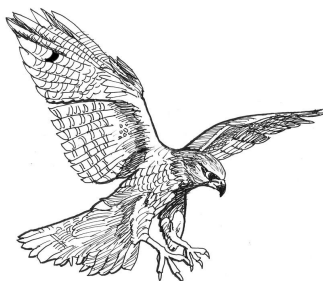
sous les yeux horrifiés de Yatéli, figée de terreur, plaquée contre le mur de la chambre, muette d'horreur. Votre corps s'allonge, se redessine... Vos sens s'affinent, se développent, votre perception s'accroît d'une manière incroyable... Et une envie de sang vous emplit la gueule. La jeune serveuse pousse enfin un hurlement de terreur qui s'arrête net quand vous bondissez sur elle... Le mufle éclaboussé de sang, vous vous détournez du cadavre pour bondir à travers la fenêtre, faisant voler le verre en éclats. Vous déalez à travers le jardin, franchissez d'un bond souple le mur d'enceinte... Libre, enfin ! Libre de tuer ! Vos griffes ne faisant aucun bruit sur les pavés inondés de lune, vous déalez vers la porte de la lande. Oui, la lande... rejoindre vos frères qui vous attendent pour la chasse ! Vos derniers souvenirs sont emportés, balayés par une tempête de sensations qui déferle dans votre cerveau comme une vague écarlate.

Votre aventure s'achève ici.

## 40

Soudain, sans crier gare, l'énorme rocher cède enfin et bascule. Vous manquez tomber en avant, emportés par votre élan. Les hommes de Klaneth poussent un hurlement d'horreur en voyant la pierre énorme qui déboule droit sur eux dans un grondement sourd, faisant vibrer le sol. Ils tentent de fuir, mais le rocher les écrase comme de vulgaires insectes, dans un fracas épouvantable mêlé aux hurlements et aux craquement des os broyés. Dans un tourbillon de

poussière et de cailloux, le rocher dévale la pente, renversant tout sur son passage avant de s'immobiliser au pied du sentier, maculé de sang. Klaneth a eu le réflexe de se jeter sur le côté, échappant ainsi à une mort horrible. Il reste figé devant le spectacle de ses hommes aux corps brisés, un masque de poussière recouvrant ses traits. Reprenant votre souffle et affichant un sourire mauvais, vous faites demi-tour et rejoignez rapidement les autres au pied des ruines. Rendez-vous au [326](#).



## 41

Vous vous asseyez à une table et ouvrez le fermoir de métal du livre, avant de vous plonger dans votre lecture. L'ouvrage a été écrit par un ancien membre de la Guilde des Voleurs. Il y raconte la mort d'Essedéhaif, le chef de l'organisation, lors d'une banale rixe de taverne. Depuis, la guilde a été dissoute, éclatée entre plusieurs clans rivaux. Le



repaire des voleurs, près du trou à charbon de la rue du Charme a été abandonné et on raconte que le fantôme d'Essedéhaif y rôde, toujours attaché à ce lieu... Vous sursautez quand un vieil homme vient interrompre votre lecture. En souriant, il vous indique que la bibliothèque ferme ses portes pour le repas de midi. Vous le remerciez et après avoir rangé le livre, vous ressortez pour retrouver l'animation de la rue. Rendez-vous au [358](#).

## 42

Vous vous réveillez au lever du jour, courbaturé et ankylosé. Un silence irréel plane sur les ruines et la tour abandonnée. Vos compagnons émergent également du sommeil, s'étirant et bâillant avec une grimace. Malgré tout, il faut se rendre à l'évidence : votre refuge est devenu prison. Seule consolation : vous avez de l'eau, de la nourriture, des armes... Et Aakon et ses hommes sont à vos côtés désormais. Vous passez un bras protecteur autour des épaules de Yatéli et elle se blottit contre vous, frissonnante. Elle a du cran mais vous la sentez inquiète et Apothécus ne vaut guère mieux : c'est un érudit, pas un guerrier et il semble avoir atteint ses limites également, bien qu'il se soit montré exceptionnellement endurant jusqu'ici. Au bout d'un moment, Sima vient vous rejoindre, passant ses doigts épais dans ses cheveux d'or rouge :

- Je ne peux pas rester comme ça à ne rien faire. Je vais explorer un peu cette tour. Tu viens avec moi ?
- Je vous accompagne, mes hommes veilleront sur

vos amis, vous dit Aakon en se levant d'un mouvement souple.

Vous acquiescez et vous levez, époussetant vos mains et vos genoux. Allez-vous descendre l'escalier qui s'enfonce dans les profondeurs (rendez-vous au [280](#)) ? Ou préférez-vous monter vers l'étage (rendez-vous au [203](#)) ?

### 43

Vous vous retrouvez au milieu d'une foule de gens qui vont et viennent, dans le brouhaha des conversations, en un flot continu qui se déverse à travers les ruelles qui rejoignent l'artère principale. Un peu perdu, vous vous laissez porter par la foule, ne sachant trop où vous diriger. En tous cas, il y a du monde et vous devez jouer des coudes pour vous frayer un chemin dans la cohue. Si vous avez volé un cheval à trois hommes dans un bois pour parvenir à Griseguilde, rendez-vous au [212](#). Sinon, rendez-vous au [87](#).

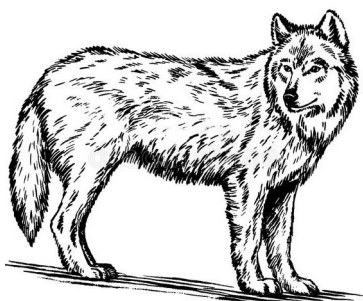
### 44

Vous entrez dans le vestibule de la maison. Si l'intérieur est bien éclairé, vous remarquez que tous les rideaux sont soigneusement tirés. Vous passez dans un cabinet de travail aux murs chargés de lourds volumes et ornés de délicates compositions sur soie. Un homme est assis derrière une écritoire, une plume à la main. Vêtu d'une robe bleue ceinturée de fils d'or, il écrit nerveusement, comme plongé

dans d'amères pensées. À votre entrée, il lève la tête et vous reconnaissez avec soulagement ses traits réguliers et son haut front d'intellectuel. Apothécus n'a guère changé depuis la dernière fois et il vous reconnaît également. « Toi ! Par la Mère de Toutes Choses, est-ce possible ? Tu es de retour parmi nous ? Quelle joie de te revoir ! » s'exclame-t-il en se levant pour vous donner une accolade chaleureuse. Il vous fait asseoir à ses côtés sur un divan et vous sert du vin tandis que Yatéli prend place en face de vous. Si vous avez en votre possession une lettre destinée à Apothécus, rendez-vous au [66](#). Sinon, rendez-vous au [140](#).

## 45

Vous accélérez l'allure mais sans vous faire d'illusions : ces animaux ne lâchent pas leur proie si facilement... Pour vous donner du courage, vous fixez votre attention sur les remparts de la cité, au loin. Ruisselant de sueur, le cœur battant, vous vous forcez à avancer. Bientôt, des cultures, des hameaux apparaissent au loin, de même que des bocages et des fermes. Soudain, une odeur fauve vous emplit les narines et vos oreilles perçoivent un halètement rauque, le grattement de pattes griffues sur la terre sèche... Deux grands loups au pelage gris jaillissent des fourrés, sur votre droite et votre gauche, les crocs luisants. Si vous avez un arc, au moins une flèche et souhaitez les utiliser, rendez-vous au [84](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [21](#).



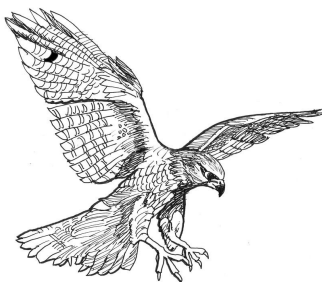
46

Dégainant votre épée, vous montez silencieusement les marches. Arrivé sur un palier, vous vous trouvez devant une porte entrouverte. Vous vous approchez doucement pour risquer un œil. Au centre d'une chambre aux meubles renversés et brisés, un homme barbu et corpulent est ligoté sur une chaise, livide et ruisselant de sueur. Trois hommes l'entourent, trois ruffians vêtus de tuniques usées et sales, l'air mauvais et le sourire sinistre. L'un d'eux fait chauffer un fer sur un petit brasero, tandis qu'un grand gaillard à la peau brune se tourne vers l'homme ligoté. « Alors, sale porc... Tu vas parler oui ou non ? Nous savons que tu caches tes pièces de valeur quelque part dans la maison. Tu crois que nous avons tué ton garde en bas pour la pacotille qui s'y trouve ? Je te conseille de coopérer, sinon... » Son

collègue extrait le fer chauffé à blanc du brasero et le dirige vers la poitrine du boutiquier. Ce dernier reste muet, les yeux exorbités d'horreur, la bouche ouverte sans émettre un son. Allez-vous intervenir (rendez-vous au [128](#)) ? Ou préférez-vous ne pas vous en mêler et quitter la boutique (rendez-vous au [290](#)) ?

## 47

Vous retournez aux vestiaires chercher une Pièce d'Or que vous donnez au masseur, qui la range dans la petite bourse fixée à sa cheville avant de vous inviter à vous allonger sur la banquette. L'homme vient d'au-delà de l'Île des Songes Paisibles et il connaît son art : sous sa poigne ferme et habile, vous sentez votre corps repu de fatigue se détendre tandis qu'il débloque en douceur vos épaules, reins, poignets et chevilles avant de terminer par un efficace massage des pieds. Il vous laisse ensuite vous reposer et vous vous offrez un petit somme avant de rejoindre les vestiaires avec l'impression d'être remis à neuf (vous gagnez 3 points d'ÉNERGIE VITALE). Une fois rhabillé, vous quittez les bains pour retrouver l'animation des rues. Rendez-vous au [175](#).



## 48

Alors que votre adversaire s'effondre, Klaneth arrive sur vous au galop, une longue lance au poing. Mais vous êtes obligé de rompre le combat et de tourner bride : vos amis ont atteint le bac, y ont installé les chevaux et Sima appuie déjà sur la gaffe pour éloigner le radeau de la berge argileuse. Cravachant votre monture écumante, vous galopez comme un fou vers la rivière, vous haussant sur les étriers d'argent pour bondir... Votre monture affolée s'arrête brusquement au bord de l'eau, les éclaboussures jaillissant sous ses sabots et vous bondissez de selle alors que le bac s'éloigne de la rive... Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [230](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [191](#).

## 49

Le nommé Amin reste songeur, avant de secouer la

tête de façon négative :

Non, désolé, mais ce nom ne me dit rien. Tu sais, j'habite à la campagne et je ne vais pas souvent en ville. En attendant, je te laisse reprendre ta route. Bonne continuation ! ».

Vous remerciez le cavalier et lui dites au-revoir de la main avant de continuer votre périple vers Griseguilde.

Rendez-vous au [340](#).

## 50

Rapide comme l'éclair, vous encochez votre flèche et mettez le cavalier en joue. Le battement de votre cœur s'harmonise avec le martèlement des sabots de sa monture... et vous relâchez la corde de votre arc. Lancez deux dés. Si le total est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [281](#). Si le total est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [119](#).

## 51

Vous continuez votre chemin à travers le bois dont vous ne tardez pas à sortir. La chaleur ne cesse de monter, l'horizon vibre dans la lumière crue de l'été et la transpiration tache votre tunique au col et aux aisselles. Bientôt, vous arrivez en vue d'une petite ferme qui semble abandonnée, plongée dans le silence, un silence uniquement troublé par le bruit des insectes. La gorge sèche, vous vous approchez du puits, vous penchant au-dessus de la margelle de

Pierre. Vous poussez un juron en constatant qu'il est à sec. Vous regardez autour de vous : tout est morne et silencieux, désert... Vous pouvez décider de fouiller la ferme abandonnée (rendez-vous au [247](#)). Sinon, vous pouvez poursuivre votre route. Rendez-vous alors au [120](#).

## 52

Les dieux sont avec vous ! (pensée de circonstance dans ce monde étrange et fabuleux qu'est Orbus). L'homme passe à côté de votre cachette sans vous apercevoir et éperonne sa monture. Lui et ses compagnons disparaissent dans la nuit, en un galop étrange et fantomatique. Là-bas, de l'autre côté du chemin, l'homme qu'ils poursuivaient semble au plus mal. Sortant de l'abri des hautes herbes, vous vous dirigez rapidement vers lui. Rendez-vous au [176](#).





## 53

Vous dégainez votre épée et bondissez sur la créature. Elle se jette sur vous dans un sifflement haineux, ses deux gueules grandes ouvertes, ses écailles brillant d'un éclat lépreux à la lueur des lanternes.

HOMME-LÉZARD      HABILITÉ : 10

ÉNERGIE VITALE : 9

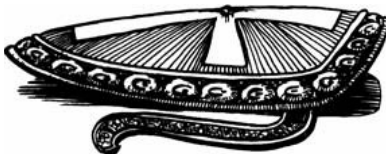
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [201](#).

## 54

Vous vous jetez sur le côté en un bond désespéré et roulez sur le sol tandis que le projectile passe en sifflant au-dessus de vous et va se briser sur le mur. Vous roulez sur les pavés et vous redressez juste devant votre adversaire abasourdi. Il lâche son arbalète et se rejette en arrière en dégainant son épée.

VOLEUR HABILITÉ : 8 ÉNERGIE VITALE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [27](#).



Vous réussissez à vous hisser sur le siège du cocher et à saisir les rênes que ce dernier a laissé échapper pour lutter contre son agresseur. Les chevaux sont terrifiés, au bord de l'emballement et vous tentez de les freiner du mieux que vous pouvez. La voiture tangué follement sur les pavés glissant et, à un virage, le spadassin lâche prise et s'écrase en hurlant sur la chaussée. Le cocher vient alors vous rejoindre en vous criant que tout va bien et vous prend les rênes des mains pour reprendre le contrôle de ses bêtes. Bientôt, vous adoptez une allure plus régulière et ne tardez pas à arriver à destination. Votre attelage franchit les portes d'une grande maison qui vous est familière et s'immobilise en grinçant dans la cour. Vous descendez de voiture et tendez votre main à Yatéli pour l'aider à descendre, geste qu'elle semble apprécier... Vous traversez rapidement la cour, faisant crisser le gravier sous vos semelles avant de vous engouffrer dans la maison. Vous ne tardez pas à vous retrouver dans un grand salon plongé dans la pénombre, aux rideaux soigneusement tirés et vous vous laissez tomber sur un divan, épuisé. Votre hôte allume les bougies d'un chandelier et sort une carafe de vin d'un cabinet d'acajou pour vous servir à boire. Si vous avez en votre possession une lettre destinée à Apothécus, rendez-vous au [66](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [140](#).

Finalement, après une hésitation, le petit animal s'approche, puis bondit sur votre épaule. Avec un

sourire, vous ressortez de la ferme abandonnée, reprenant votre route. Le petit singe vous accompagne désormais, perché sur votre épaule. En cas de combat, il détalera comme un fou pour aller se cacher et revenir quand tout sera terminé. Sachez cependant que les Hommes-Lézards ont une peur panique des singes. À partir de maintenant, si vous devez combattre un Homme-Lézard, vous pourrez lui ôter 2 points d'HABILETÉ en raison de la peur que lui inspire votre petit compagnon. En attendant, vous reprenez donc votre route. Rendez-vous au [120](#).

## 57

Au dernier moment, vous réussissez à faire pivoter votre adversaire pour qu'il tourne le dos à l'arche de pierre qui se rapproche à toute vitesse. Juste avant le moment fatidique, vous lâchez prise pour vous jeter à plat ventre et vous plaquer sur le toit de la caisse. Surpris, le spadassin se retourne et un rictus d'horreur déforme son visage. Quelques secondes plus tard, il percute violemment l'arche dans un bruit écœurant et bref d'os et de chair écrasée. Le sang gicle avec force, son corps désarticulé bascule dans le vide et roule sur les pavés tandis que votre véhicule s'éloigne.

Le cocher a repris le contrôle de ses bêtes et vous ne tardez pas à rejoindre votre destination. Bientôt, votre attelage franchit les portes d'une grande maison qui vous est familière et s'immobilise en grinçant dans la cour. Vous descendez de voiture et

tendez votre main à Yatéli pour l'aider à descendre, geste qu'elle semble apprécier... Vous traversez rapidement la cour, faisant crisser le gravier sous vos semelles avant de vous engouffrer dans la maison. Vous ne tardez pas à vous retrouver dans un grand salon plongé dans la pénombre, aux rideaux soigneusement tirés et vous vous laissez tomber sur un divan, épuisé. Votre hôte allume les bougies d'un chandelier et sort une carafe de vin d'un cabinet de bois précieux pour vous servir à boire. Si vous avez en votre possession une lettre destinée à Apothécus, rendez-vous au [66](#). Sinon, rendez-vous au [140](#).

## 58

Vous dégainez votre arme pour affronter les miliciens. Si le combat tourne mal pour vous, vous pouvez à tout moment prendre la fuite en vous rendant au [116](#). Vous devrez toutefois ôter 2 points de votre total d'ÉNERGIE VITALE, les miliciens vous portant un coup alors que vous avez le dos tourné.

PREMIER MILICIEN      HABILITÉ : 8

ÉNERGIE VITALE : 8

SECOND MILICIEN      HABILITÉ : 7

ÉNERGIE VITALE : 7

TROISIÈME MILICIEN HABILITÉ : 8

ÉNERGIE VITALE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [103](#).

- Je ne sais pas qui vous êtes l'ami, mais ce sont les dieux qui vous envoient, halète le corpulent bijoutier après que vous lui ayez ôté son bâillon.

Vous défaites rapidement ses liens et il se redresse, massant ses poignets engourdis. Puis il se dirige vers le mur du fond de la chambre et actionne un mécanisme secret, révélant une cache dans la paroi. Il revient vers vous et dépose alors une superbe émeraude, d'un vert profond, dans votre main. La pierre est de toute beauté et doit valoir une petite fortune. Vous descendez l'escalier de bois avec lui et vous arrêtez devant le cadavre du garde.

- Pauvre diable, murmure le bijoutier.

Au moment où vous allez partir, vous décidez de tenter votre chance et vous lui demandez s'il sait où habite un certain Apothécus.

- Apothécus ? Hum... oui, je vois vaguement qui c'est. Vous devriez demander à Yatéli, la serveuse de la taverne de la promenade du Bateleur. L'homme que vous cherchez va souvent boire un verre chez elle.

Le brave homme vous indique le chemin et vous vous mettez aussitôt en route, ne tardant pas à rejoindre l'endroit indiqué. Rendez-vous au [297](#).

Vous attaquez la serrure rouillée avec la pointe de votre épée et bientôt, elle cède dans un grincement épouvantable qui résonne de façon sinistre dans les souterrains. Poussant le lourd battant, vous entrez dans l'ancien repaire abandonné. Une succession de pièces poussiéreuses aux murs tachés d'humidité et de moisissures s'offre à votre regard. Une épaisse couche de poussière couvre le sol de pierre, un silence sépulcral règne sur les lieux, meubles précieux, tapis et riches tentures ont disparu. Vous parcourez les pièces désertes en silence mais ne trouvez rien, à part un petit coffret de métal oublié dans un coin. Allez-vous tenter de l'ouvrir (rendez-vous au [186](#)) ? Ou préférez-vous sonder les murs, à la recherche d'une éventuelle cache secrète (rendez-vous au [329](#)) ?

## 61

« Eh, toi ! Arrête tout de suite ! ».

Le milicien vous a aperçu et se rue vers vous, furieux et brandissant sa lance. Vous dégainez votre épée et engagez le combat.

MILICIEN HABILITÉ : 8 ÉNERGIE VITALE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [188](#).

## 62

Le prêtre roule au sol et s'immobilise, une flaque de sang s'élargissant rapidement autour de lui. Étourdi,

vous reculez et regardez aux alentours : la bataille a pris fin et vos hommes sont vainqueurs, partout les spadassins du défunt Klaneth s'enfuient ou jonchent le sol, morts. Apothécus a rejoint Marla pour la soutenir et l'instant suivant, Yatéli se jette dans vos bras, pleurant de soulagement, suivie par Sima et Aakon. Apothécus se penche sur le corps de Klaneth, le repoussant du pied avec mépris :

- Il n'avait rien de religieux ni de mystique. Un opportuniste, un aventurier habile connaissant un peu de magie et qui voulait imposer son pouvoir par l'intrigue, le mensonge et la duperie... Aidé par une bande d'assassins...

Vous vous tournez vers Marla :

- Et maintenant ?

- Klaneth est mort. Son culte qui n'était que tromperie ne va pas lui survivre. Il était le lien qui maintenait l'ensemble. Les fidèles de la Mère de Toutes Choses vont se rallier à moi, je vais les rassembler, les unir. Puis nous marcherons sur Grisegilde, avec Aakon et ses hommes, afin de reprendre notre place là-bas et de restaurer notre culte. Quand la population saura que le grand prêtre de Dagoth est mort, les gens nous soutiendront et se rallieront à nous. Et notre cité retrouvera l'équilibre qui était le sien.

- Et moi ?

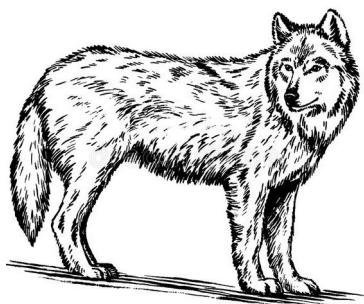
- La porte qui permet de vous ramener dans votre monde se trouve au sommet du Mont de l'Étoile, comme autrefois. Ce n'est qu'à une heure d'ici.

Au même moment, vous croisez le regard de Yatéli :

des yeux mouillés et apeurés tandis qu'elle se mord la lèvre avant de détourner la tête. Apothécus et Sima vous regardent, sans rien dire. La prêtresse pose sa main sur votre cœur :

- C'est à vous de décider, mon ami, si nos chemins se séparent ici ou non. Vous pouvez rejoindre la porte et retrouver le monde qui est le vôtre. Mais vous pouvez également choisir de rester sur Orbus, avec nous. Quand nous serons de retour à Grisegilde, vous aurez toute votre place à nos côtés. Mais si vous restez, ce sera peut-être pour toujours car la porte peut disparaître à tout moment et ne plus reparaître. C'est à vous de choisir.

vous de prendre maintenant la décision de votre vie ! Réfléchissez-bien... Si vous êtes prêt à rester sur ce monde et à y entamer une existence nouvelle, rendez-vous au [231](#). Si vous préférez retourner sur votre monde, rendez-vous au [74](#).





Tout le monde descend de la diligence et la guerrière vient vous aider à récupérer le corps du malheureux cocher. Un groupe de gardes qui a assisté à votre arrivée depuis les remparts vous rejoint en courant. Ils vous posent quelques questions avant de vous féliciter, la guerrière et vous, pour votre bravoure. Les deux autres passagers récupèrent leurs affaires et vous remercient avec effusion de leur avoir sans doute sauvé la vie. La rouquine vous donne une poignée de main ferme et chaleureuse, un rude sourire éclairant son visage parsemé de taches de rousseur avant de se détourner. Pendant que les gardes emportent le corps de l'infortuné cocher, vous vous reposez un instant, assis dans l'herbe, à l'ombre d'un figuier. Puis vous franchissez les immenses portes de bois clouté de métal de la cité. Rendez-vous au [12](#).

La Tour des Dieux est toute proche désormais. C'est un bâtiment impressionnant, dont les parois ont été taillées dans une pierre inconnue, lisse comme du verre, polie de manière à ne laisser aucune prise possible. Des fenêtres de verre coloré ornent le pourtour des derniers étages, sous le dôme nappé de feuilles d'or qui couronne l'édifice. Le ballon s'approche de l'une d'entre elles, de plus en plus près... « Maintenant ! » crie Apothécius, tandis que la nacelle heurte la paroi de la tour, juste devant une des fenêtres du dernier étage. Enroulé dans votre

manteau, vous plongez à travers la vitre, la pulvérisant en une pluie d'éclats de verre. Vous roulez à l'intérieur sur un sol de marbre couvert de tapis avant de vous relever tandis que résonne un cri de stupéfaction, poussé par une femme. Devant vous, une splendide jeune femme blonde aux yeux gris-bleus, vêtue d'une robe de soie mauve aux manches amples, les pieds chaussés de sandales dorées, à demie allongée sur un divan de velours vous regarde, abasourdie, les yeux dilatés de stupeur.

- Marla ? Vous êtes Marla ?

- Qui... qui êtes-vous ? Comment êtes-vous arrivé jusqu'ici ?

- Je suis envoyé par Apothécus pour vous délivrer. Venez vite ! dites-vous en lui tendant la main.

La jeune femme reste immobile, les yeux grands ouverts et emplis d'incompréhension. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de CHARISME, rendez-vous au [306](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de CHARISME, rendez-vous au [284](#).

## 65

« Yatéli... L'onguent... L'onguent dans ma besace, vite... » articulez-vous d'une voix faible, courbé en deux et prostré au sol, illuminé par la lueur de la lune. La jeune femme finit par réagir et se précipite sur votre besace pour en extraire le pot en verre et l'ouvrir. Après une hésitation, elle s'approche et applique une couche épaisse sur votre morsure avant

de masser profondément. Immédiatement, vous ressentez un soulagement intense, vos frissons convulsifs cessent, la fourrure qui se développait sur votre corps se résorbe et votre conformation redevient progressivement normale. L'onguent de la vieille guérisseuse est puissant et vous ne tardez pas à vous relever pour vous allonger sur le lit, haletant. La jeune femme reste interdite, tremblant nerveusement, avant de se blottir contre vous, frissonnante. Vous la serrez dans vos bras, la rassurant et la remerciant, vous félicitant intérieurement qu'elle ait eu le cran et les nerfs suffisamment solides pour vous venir en aide à temps. Tous deux épuisés, vous ne tardez pas à vous endormir, enlacés. Rendez-vous au [4](#).

## 66

Apothécus parcourt rapidement la lettre avant de tourner vers vous un visage livide :

- Celui qui devait me remettre cette lettre, où est-il ?
- Mort, tué par de mystérieux cavaliers sur la lande.

Votre ami se lève brusquement et commence à faire les cent pas dans la pièce, le front barré d'un pli soucieux.

- Apothécus, que veut dire tout ceci ? demandez-vous, l'esprit confus.
- Comme tu le sais, les deux cultes chargés du maintien de l'ordre à Griseguilde sont les femmes-guerrières de Kyrinla la Cruelle et les fidèles de la

Mère de Toutes Choses dont je suis. Et après que tu aies tué Fauconna autrefois, nous avons même pris l'avantage. Jusqu'à l'arrivée de ce maudit Klaneth, grand prêtre de Dagoth l'Ultime. Nul ne sait d'où il vient véritablement. Lui et ses fidèles ont été d'abord bien accueillis car notre cité tolère tous les cultes. Mais il est vite apparu que Klaneth et les siens ne recherchent que le pouvoir, pas la connaissance. En fait, il ne sert que ses intérêts à travers son dieu et il rêve de dominer la ville. Les adeptes de Kyrinla se sont ralliés à lui et très vite, il a réalisé que nous sommes l'obstacle majeur à ses projets. Il a alors entamé une campagne de dénigrement contre nous, il a excité la population contre notre culte, par le mensonge, la calomnie et la perfidie. Plusieurs d'entre-nous ont été arrêtés, accusés de complots, montés de toutes pièces bien sûr, et d'autres ont dû fuir. Ses paroles insidieuses, ses accusations mensongères ont fait de nous des parias, des réprouvés. Beaucoup d'entre nous ont fui pour se réfugier vers le Mont de l'Étoile. Jusqu'ici, je n'ai pas été inquiété, mais il semble bien qu'il en ait après moi désormais.

- C'est une certitude, s'écrie Yatéli. Tu dois fuir, Apothécus, et vite !

- Je ne partirai pas sans Marla, tu le sais.

Vous lui lancez un regard interrogateur :

- Qui est Marla ?

Rendez-vous au [224](#).

Vous jetez une Pièce d'Or dans la vasque. Elle traverse le rideau d'eau irisée et tombe au fond du bassin après un « plouf ! » léger. Vous attendez, mais rien ne se passe. Au bout d'un moment, vous vous tournez vers votre compagnon, les sourcils froncés : « Euh... j'ai l'impression que je me suis fais avoir, non ? » Le Nain ne répond pas, mais un sourire moqueur se dessine sur ses lèvres et une lueur amusée danse dans ses yeux couleur miel. Retournez au [308](#) pour faire un autre choix.



Vous suivez le Nain à travers le parc ombragé, tout en bavardant avec lui.

Et toi, qui es-tu et d'où viens-tu ? » vous demande-t-il soudain.

- Euh... je suis un étranger, loin, très loin de chez lui. Je suis à Griseguilde pour y retrouver un ami, Apothécus.

Sima sursaute soudain et vous fixe intensément de

ses yeux clairs. Il saisit alors votre poignet en une prise ferme, avant de demander :

- C'est vrai ? Tu es un ami d'Apothécus ?

Vous hochez la tête, surpris. Le Nain reste silencieux un moment, son visage marqué par les ombres des branchages.

- Et... tu sais où le trouver ?

Si vous avez rendez-vous avec Yatéli ce soir, rendez-vous au 204. Sinon, rendez-vous au 9.

## 69

Le grand escalier occupe le centre de la tour, desservant tous les étages. Vous dévalez les marches de marbre pour rejoindre le niveau inférieur. Enfer ! Vous voici au milieu d'un palier circulaire sur lequel donnent trois portes. Chacune d'elles est ornée d'un symbole, un épi de blé, un scarabée, un cierge. Derrière l'une de ces portes se trouve la fenêtre devant laquelle est stationné le ballon. Vite ! Faites un choix ! Si vous voulez ouvrir la porte ornée d'un scarabée, rendez-vous au 283. Si vous préférez ouvrir celle qui est ornée d'un épi de blé, rendez-vous au 336. Enfin, si votre choix se porte sur celle ornée d'un cierge, rendez-vous au 154.

## 70

Votre voyage se poursuit et vous admirez le paysage, accoudé au bastingage, Yatéli à vos côtés. Apothécus

jette de fréquents regards en contrebas, comme s'il s'attendait à voir apparaître une meute de cavaliers lancés à votre poursuite.

- Qui est vraiment ce Klaneth ? demandez-vous à Yatéli.

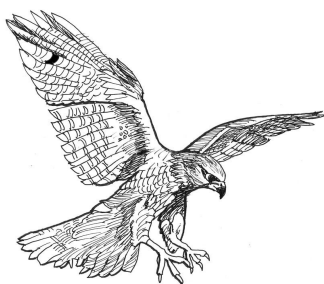
- Nul ne le sait vraiment. Un escroc, un aventurier opportuniste qui s'est proclamé grand-prêtre pour mieux bernier les gens et prendre le pouvoir. Klaneth ne sert pas Dagoth, il ne sert que ses intérêts. Mais il est habile et charismatique. Il a vite compris que les fidèles de la Mère seraient son principal obstacle pour prendre le contrôle de la ville. D'où cette campagne de mensonges et de calomnies pour dresser les gens contre nous et nous forcer à quitter la cité.

- Il m'a torturé, mentalement, intervient Marla d'un ton triste. Chaque jour, des fidèles, des amis étaient arrêtés, exécutés ou contraints à l'exil. Il me racontait tout ça en me disant que c'était de ma faute, que je n'avais qu'un mot à dire pour faire cesser ce cauchemar. Si je me soumettais à lui, il cesserait ces persécutions... Il m'a poussé dans mes derniers retranchements, enfermée, seule, coupée du monde, droquant ma nourriture... Je ne sais combien de temps j'aurais pu encore tenir...

- Désolé de vous interrompre mais nous arrivons ! annonce Sima, réduisant l'altitude du ballon.

Bientôt, la nacelle touche terre et l'enveloppe de toile se dégonfle rapidement, retombant mollement. Pendant que vous aidez le nain à la replier, Apothécus part à la recherche des chevaux qui vous

attendent, soigneusement dissimulés. Il revient bientôt, tenant quatre montures sellées par la bride, les fontes de selle remplies de nourriture. Votre ami a même prévu des vêtements de cheval pour les femmes et vous adressez un sourire à Yatéli en la voyant réapparaître de derrière son rocher, portant le gilet frangé et le pantalon ample d'une fille des collines. Vous vous restaurez rapidement avant de vous mettre en selle et regagnez votre total d'ÉNERGIE VITALE de départ. Sima a son cheval, Apothécius et Marla le leur, vous partagez donc votre monture avec Yatéli qui semble s'en porter très bien. Il est temps de vous mettre en route pour rejoindre le Mont de l'Étoile. Rendez-vous au [149](#).



Vous tentez de prendre l'inconnu par surprise mais ce dernier a de bons réflexes : il évite votre attaque, fait se cabrer sa monture et vous reculez précipitamment pour éviter les redoutables sabots qui fouettent l'air à quelques centimètres de votre tête. L'homme pousse



un juron et enlève d'un geste vif le capuchon recouvrant la tête de son Faucon.

Tue-le, Azak ! Attaque ! »

Le rapace pousse un cri strident et se jette sur vous dans un tourbillon de plumes.

FAUCON HABILITÉ : 9 ÉNERGIE VITALE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [11](#).

## 72

Battant des bras, vous arrivez de justesse à retrouver votre équilibre. Vous vous jetez sur le voleur, lui enserrant les jambes et vous basculez tous deux dans le bassin dans une gerbe d'éclaboussures. L'homme refait surface, un poignard à la main, écumant de rage, de l'eau plein les yeux.

Attention ! Vous êtes désarmé, vous devez donc vous retrancher 2 points d'HABILITÉ pour ce combat.

VOLEUR DES BAINS HABILITÉ : 7

ÉNERGIE VITALE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [213](#).

## 73

Hélas, votre ruse n'a pas été assez efficace. L'homme a réagi instantanément et vous immobilise à

nouveau, comme dans un étau. Avec horreur, vous sentez votre corps repoussé vers l'arrière, formant bientôt un angle impossible. Vous avez beau vous débattre furieusement, impossible de briser l'étreinte de ce lutteur professionnel. Avec un tel point d'appui, il n'a qu'à presser légèrement... Bientôt, le craquement sinistre de vos vertèbres brisées signe la fin de votre aventure.

Cette dernière s'achève ici, sur le sable et la poussière du gymnase d'Antonin le lutteur.



- Je ne suis pas à ma place, ici, Marla. Je suis un étranger, perdu loin de chez lui. Ma place est dans mon propre monde. Malgré tout ce qui s'est passé, je ne sais pas si je serais assez fort pour vivre ici.

Soudain, Yatéli éclate en sanglots et s'enfuit en courant, se réfugiant derrière un rocher. Avec

émotion, vous serrez affectueusement Sima dans vos bras, avant de faire de même avec Apothécius :

- Prends soin de Yatéli, mon ami, je t'en prie, lui demandez-vous.

- Ce sera fait, je te le promets.

Vous vous tournez vers Marla et vous penchez pour lui baiser la main. En silence, elle prend votre visage entre ses mains avant de poser sur vos lèvres un doux baiser. Puis, elle se recule lentement et s'éloigne. Le cœur serré vous faites de même tandis qu'Aakon et ses hommes lèvent leurs épées en votre honneur. Une petite heure plus tard, vous débouchez au sommet du Mont de l'Étoile, ruisselant de sueur. Le panorama qui se déploie à vos pieds est incroyable : le monde d'Orbus et ses splendeurs s'offre à votre regard en un tapis chatoyant et coloré. Derrière vous, un rectangle argenté et scintillant semble en stationnement dans les airs. Avec un soupir, vous le franchissez...

Félicitations ! Vous avez réussi à délivrer le monde d'Orbus de la menace qui pesait sur lui une nouvelle fois. Grâce à vous, non seulement Apothécius a échappé au piège que Klaneth lui préparait mais Marla délivrée va ranimer la flamme des fidèles de la Mère de Toutes Choses et les ramener à Griseguilde. L'équilibre va être rétabli et les choses vont reprendre leur cours. Votre mission est un franc succès et vous resterez dans les légendes de ce monde étrange et mystérieux. Bravo !

« Et qu'allez-vous faire à Grisegilde ? » vous demande Ashram, tandis que le paysage défile, monotone, de chaque côté de la route.

Vous prétendez être un mercenaire à la recherche d'un emploi, espérant trouver là-bas une occasion de louer vos talents. Le parfumeur fronce les sourcils, l'air contrarié.

Je vais vous donner un conseil : ne restez pas à Grisegilde. Les choses ont pas mal changé là-bas depuis quelques temps. Les différents ordres religieux qui règnent sur la ville se livrent une guerre sans merci désormais. Surtout depuis l'apparition de ce nouveau culte de Dagoth, le Suprême, l'Ultime. Ses adorateurs ont fait voler en éclats le fragile équilibre d'autrefois. Croyez-moi, ce n'est plus comme avant ».

Vous réfléchissez à ces paroles, bercé par le balancement de la roulotte. Bientôt, des champs cultivés apparaissent, des fermes et des hameaux isolés, des bocages... Vous approchez de votre destination. Un vol de cailles s'ébroue sur votre passage, rompant le silence du battement de leurs ailes. Une heure plus tard, vous parvenez aux portes d'un petit hameau aux maisons de briques crues. Ashram arrête son attelage sur la grande place car il doit récupérer quelques marchandises ici, chez un ami, avant de continuer. Vous sautez à terre, massant vos cuisses engourdies et décidez d'aller faire un tour en attendant que votre compagnon ait terminé. Allez-vous vous diriger vers une forge toute proche

(rendez-vous au 25) ? Ou préférez-vous flâner dans la rue principale (rendez-vous au 5) ?

## 76

Vous vous engagez sur le chemin de droite. La pente est raide, de petits cailloux crissent sous vos bottes et vous aidez Yatéli épuisée à avancer en lui soutenant la taille. Marla serre les dents, essoufflée, Apothécus la tenant par la main. Vous vous retournez et poussez un juron : vos poursuivants sont arrivés au pied des rochers. Un groupe de spadassins vêtus de noir, solidement armés et déterminés, conduits par un Klaneth qui semble ne ressentir aucune fatigue, évoluant entre les rochers avec l'agilité d'une chèvre des montagnes... Vous poussez les femmes et Apothécus devant vous, le corps moulu de fatigue. Vous devez absolument retarder ces démons... Au même moment, vos yeux se posent sur un énorme rocher en équilibre instable, au bord du chemin, en haut de la pente. Une idée vous vient alors à l'esprit. « Sima, vite ! Viens m'aider ! » Votre compagnon a compris votre idée et se précipite pour vous prêter main-forte. Vous poussez de toutes vos forces, tous les deux, appuyant contre le rocher. Les hommes de Klaneth sont déjà engagés dans l'étroit sentier en pente raide, progressant péniblement vers vous. Avec un juron, vous poussez, les muscles gonflés, les veines saillant comme des cordons bleutés, les dents serrées à vous faire saigner les gencives... L'énorme roc bouge, vacille, la pierre crisse contre les graviers... Les premiers spadassins arrivent à votre niveau... *Tentez votre Bonne Fortune*. Si les dés

vous sont favorables, rendez-vous au [40](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [217](#).

77

Vous continuez votre progression dans un silence oppressant, seulement troublé par le bruit de l'eau qui suinte du plafond voûté. Les égouts sont heureusement éclairés par des lanternes de fer rouillé à intervalles réguliers, projetant une flaque de lumière tremblante sur les murs de pierre sale. Au bout de quelques minutes, vous parvenez à un nouvel embranchement. Allez-vous poursuivre sur votre gauche (rendez-vous au [31](#)) ? Ou préférez-vous aller à droite (rendez-vous au [242](#)) ?



78

Vous débouchez sur le toit et marquez un temps d'arrêt, figé de surprise : un imposant Griffon est en train de battre des ailes au-dessus de la tour. Installé sur la selle, Klaneth, un sourire sardonique aux lèvres, en tient les rênes frangées d'or. La créature fond sur votre groupe et le prêtre saisit Marla dans ses bras, cette dernière hurlant et se débattant en

vain, telle une nymphe enlevée par un satyre. L'instant suivant, la créature reprend son envol. Vous rengainez votre épée et courez jusqu'au rebord du toit où la créature déploie ses ailes, avant de bondir... Lancez deux dés. Si le résultat est égal ou inférieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [182](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [192](#).

## 79

Au début, rien ne se passe. Puis soudain, une brusque bouffée de chaleur fait monter la sueur à votre front, un goût immonde et âcre vous inonde la bouche, votre estomac semble se révolter... Vous vous retrouvez plié en deux, en train de vomir tout ce que vous pouvez dans un vase proche (vous perdez 2 points d'ÉNERGIE VITALE). Pâteux, blanc comme un linge, l'estomac retourné, vous quittez cet endroit en titubant, vous jurant de ne plus toucher à cette saleté. Derrière vous, les autres fumeurs retournent à leurs rêves, sans vous accorder un regard. Rendez-vous au [175](#).

## 80

Le magicien se relève, le regard haineux, tandis que les clients reculent précipitamment en se bousculant. « J'aurais dû en finir avec vous autrefois ! » rugit-il en tendant la main vers vous. De ses longs doigts

cerclés de métal gravé jaillit une boule de feu crépitante d'étincelles qui fuse vers vous en sifflant. Lancez deux dés. Si le total est égal ou inférieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [136](#). Si ce total est supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [169](#).

## 81

Le magicien titube et va heurter le mur, sa robe maculée de sang. Alors que vous allez lui porter le coup de grâce, il trouve la force d'un dernier sortilège et un brusque nuage de fumée verte jaillit soudain, vous faisant reculer précipitamment, toussant et éternuant. Une fois la fumée dissipée, vous réalisez que votre adversaire a disparu. Un silence irréel plane dans la cave tandis que les voleurs et autres mécréants composant la clientèle vous observent en silence, comme pétrifiés. Vous faites signe à Sima de vous rejoindre et quittez rapidement la taverne, avec l'impression d'avoir un serpent venimeux sur les talons. Vous clignez des yeux en retrouvant la rue des Sept Péchés, ébloui par le chaud soleil après la pénombre du caveau. Vous gagnez 1 point de BONNE FORTUNE pour être sorti indemne de la taverne du Dragon Rouge. Accompagné par Sima, vous longez la rue jusqu'à un grand parc ombragé où vous vous installez pour souffler un peu. Rendez-vous au [68](#).



Vous rejoignez Ashram sur la grande place. Il a récupéré ce qu'il était venu chercher mais semble soucieux. Il vous annonce que son cheval a perdu un fer et qu'il lui faut rester ici, le temps d'y remédier. Griseguilde n'est plus très loin maintenant et vous décidez donc de poursuivre votre route seul car le temps vous presse. Le jeune homme vous remercie encore pour votre aide : « Si vous voulez venir me voir à Griseguilde, ma boutique est à l'entrée de la rue des Apothicaires. Bonne route ! ». Après avoir remercié le parfumeur pour son aide, vous reprenez votre chemin d'un bon pas, laissant le hameau derrière vous.

Une lumière radieuse éclaire le paysage et la chaleur monte rapidement. Le bruit des insectes emplit l'air ambiant, c'est une belle journée d'été qui s'annonce. Vous faites halte près d'un cours d'eau pour vous rafraîchir et vous reposer un peu. Vous en profitez pour réfléchir, un brin d'herbe à la bouche : Apothécus se souvient-il toujours de vous ? Et où habite-t-il déjà ? Alors que vous vous redressez en massant vos reins courbaturés, un sentiment de danger vous met soudain en alerte et un frisson vous parcourt l'échine... Vous vous retournez brusquement, juste à temps pour voir deux yeux d'ambre vous observer à travers les herbes hautes. Ils disparaissent aussitôt, mais vous discernez des formes souples et sinueuses se glissant sans bruit à travers les fourrés. Le cœur battant, vous vous remettez en route, mais vous savez quoi vous en tenir : les *loups* de la lande sont sur votre piste,

affamés de chair fraîche après une nuit de chasse infructueuse... Sur votre monde, les *loups* ne s'attaquent que rarement à l'homme mais ici, sur Orbus, les choses sont différentes... Rendez-vous au [45](#).

## 83

Vous vous frayez un chemin à travers la foule enthousiaste et vous tombez sur un spectacle inattendu : au fond de l'impasse, une estrade de bois a été dressée. Dessus se trouve accroupi un magnifique Centaure, puissant et musclé, paré de bracelets d'or martelé et de colliers de billes d'ambre, les oreilles ornées d'anneaux d'or. Un petit four et divers ustensiles sont placés non loin de lui. À l'aide d'une longue et fine tige creuse dans laquelle il souffle délicatement, il fait apparaître de petits œufs de pde verre, délicatement colorés. Un habile coup de ciseaux de ses doigts chargés de bagues et un nouvel œuf va rejoindre les autres qui refroidissent dans un petit panier posé devant lui. Fasciné, vous contemplez cet étonnant Centaure souffleur de verre qui réalise ses créations devant les gens enthousiastes et admiratifs. Si vous souhaitez regarder un moment le travail de la fantastique créature, rendez-vous au [211](#). Sinon, vous pouvez aller faire un tour au marché (rendez-vous au [95](#)) ou reprendre votre chemin en vous rendant au [175](#).

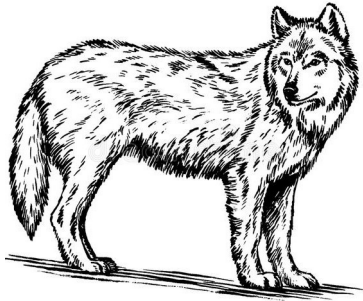
Vous encochez une flèche et tirez, prenant à peine le temps de viser. A cette distance, impossible de rater votre cible et le premier canidé s'effondre, fauché net. Mais l'autre est déjà sur vous, vous avez juste le temps de lâcher votre arc pour empoigner votre épée.

DEUXIÈME LOUP      HABILITÉ : 8

ÉNERGIE VITALE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [29](#).

Les deux voleurs baignent dans leur sang et vous vous ruez sur leur chef. Avec un juron, il donne un coup de pied dans la chaise sur laquelle est ligoté le gros bijoutier. Ce dernier tombe sur vous et vous roulez sur le parquet. Pendant ce temps, le voleur à la peau brune ouvre la fenêtre et enjambe le rebord de pierre au moment où vous arrivez à vous redresser. Si vous avez un arc, au moins une flèche et que vous souhaitez les utiliser, rendez-vous au [172](#). Sinon, le voleur saute avec souplesse dans la rue en contrebas et s'échappe rapidement. Il ne vous reste plus alors qu'à délivrer le bijoutier. Rendez-vous au [59](#).



## 86

Vous levez les mains en signe de paix, assurant le berger n'être qu'un voyageur en route pour Griseguilde et en quête d'un abri. Après un moment d'hésitation, l'homme finit par ordonner à son chien de se taire. « Hum... Vous m'avez l'air honnête... Et un peu perdu aussi effectivement. Je n'ai pas grand chose à partager avec vous, mais cette bergerie est assez grande pour nous deux ». Il entre dans le bâtiment, suivi par son chien et vous le suivez. Une fois à l'intérieur, il fait du feu, puis ouvre sa sacoche pour en sortir du pain et du fromage, ainsi que des fruits secs. Vous acceptez avec reconnaissance la portion qu'il vous offre et vous installez à ses côtés, près du feu. Son chien s'accroupit non loin, gardant un œil jaloux sur son ma

- Et qu'allez-vous faire à Grisegilde, l'ami ? demande-t-il entre deux bouchées.

- Euh...Je vais... voir un ami... répondez-vous.

Le berger vous met alors en garde : selon lui, la cité a bien changé depuis quelques temps. Il semble qu'un nouveau culte s'y soit installé et perturbe considérablement le fragile équilibre établi entre les ordres religieux qui contrôlent la ville. Il a entendu parler d'intrigues et de sombres complots par des voyageurs rencontrés sur la grande route. « Si vous allez là-bas, je vous conseille effectivement d'y avoir un ami, c'est plus sûr » Un ami... Apothécus se souvient-il seulement de vous ? De toutes façons, c'est la seule piste que vous avez. Le berger vous souhaite alors bonne nuit et s'enroule dans sa couverture. Vous faites de même et ne tardez pas à vous endormir également, veillés tous deux par le chien. Au petit matin, le brave homme vous salue et retourne à son dur labeur. Il est temps de vous remettre en route. Rendez-vous au [222](#).

## 87

Un peu perdu, vous errez au hasard, jetant un regard de droite à gauche. Il semble que l'endroit où vous arrivez soit le quartier des jeux : il y règne une animation joyeuse et de nombreux baraquements colorés attirent les passants, de part et d'autre de la rue. Si vous avez rendez-vous avec Yatéli, ce soir, rendez-vous au [161](#). Sinon, rendez-vous au [276](#).

Le repas est délicieux et vous retrouvez votre total d'ÉNERGIE VITALE de départ. Puis Apothécus se lève, allume une lampe et vous fait signe de le suivre. Vous souhaitez bonne nuit à Yatéli, qui vous jette un regard mutin et un sourire enjoué, comme si elle nourrissait certains projets dans sa jolie tête, avant de monter à l'étage. Votre hôte vous fait entrer dans une petite chambre luxueuse dont la fenêtre aux barreaux de cuivre donne sur le jardin.

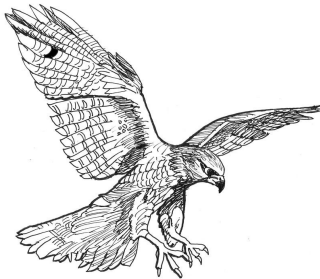
- Nous réglerons tous les détails demain. Yatéli dormira ici également, il est trop tard pour qu'elle rentre chez elle.

- Qui est-elle en fait ?

- Une amie. Elle travaille dans une taverne en ville mais tu peux te fier à elle, elle est une de nos fidèles dévoués. Bonne nuit, mon ami.

Une fois seul, vous avez beau vous tourner et retourner dans votre lit, impossible de dormir. Les yeux grands ouverts dans le noir, vous fixez les poutres de chêne du plafond peint quand on frappe légèrement à votre porte. « Entrez ! » Une forme souple entre alors à pas feutrés dans votre chambre, se découpant sur la pâle clarté de la lune. Vous réalisez avec surprise qu'il s'agit de Yatéli. Elle est nue et pose un doigt léger sur votre bouche, avant d'y poser ses lèvres et de se lover contre vous... Si, avant d'arriver à Grisegilde, vous avez été attaqué par les *loups* de la lande, rendez-vous au [118](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

Vous vous démenez comme un beau diable et réussissez, non sans mal, à ouvrir le piège, libérant ainsi votre jambe. Vous serrez les dents sous la douleur qui irradie à travers votre mollet et vous quittez l'arrière-cour en titubant (vous perdez 3 points d'ÉNERGIE VITALE). En boitillant, vous regagnez la rue principale, regardant autour de vous, cherchant un endroit où vous reposer. Soudain, vous apercevez le voleur qui revient sur ses pas, toujours à votre recherche. Sans réfléchir, vous entrez dans la première maison venue. Rendez-vous au [346](#) .



Après un instant d'hésitation, vous levez votre épée et l'abattez sur le sceau, le faisant voler en éclats. Un chuintement se fait entendre, puis un long soupir, comme celui poussé par une âme en peine après une longue, très longue attente... Vous restez tous les trois silencieux, vous attendant à... vous ne savez

quoi. Mais rien ne se passe et avec un haussement d'épaules, vous quittez la crypte et remontez l'escalier pour rejoindre les autres. Vous pouvez maintenant monter les escaliers pour accéder aux étages (rendez-vous au [203](#)). Si vous préférez rester vous reposer avec les autres dans le hall, rendez-vous au [364](#).

## 91

Alors que votre dernier adversaire s'effondre et roule à terre, le cavalier auquel vous avez fait vider les étriers pousse un cri et se rue sur vous, faisant tourner un lourd fléau d'armes. Au même moment, une pierre jaillit en sifflant et le frappe à la tempe avec un bruit mat. L'homme tombe, foudroyé, et roule sur le sol de terre sèche avant de s'immobiliser, le visage éclaboussé de sang. Vous vous retournez pour voir celui qu'il poursuivait, revenu à lui, vacillant, une fronde à la main et un pâle sourire aux lèvres. Vous vous apprêtez à le remercier, mais il s'effondre à nouveau et vous vous précipitez à son aide. Au premier coup d'œil, vous réalisez qu'il est trop sérieusement blessé pour s'en sortir, la fatigue de la poursuite a épuisé ses dernières forces. Il agrippe désespérément votre bras, faisant un effort visible pour parler :

- Les... Les chiens de Klaneth m'ont eu... Qui que tu sois... Va... Va à Grisegilde...

De son autre main, il tâtonne à sa ceinture, cherchant visiblement quelque chose. Il finit par extirper de la poche de sa tunique tachée de sang séché une lettre



cachetée qu'il vous tend, fébrile :

- Apothécus... Préviens... Apothécus...

Ce nom vous fait l'effet d'une décharge d'adrénaline et vous vous penchez vivement vers lui :

- Apothécus ? Pourquoi ? Pourquoi dois-je le trouver ?

Vous n'aurez pas la réponse car l'homme vient d'expirer dans vos bras. Rendez-vous au [35](#).

## 92

Profitant de la surprise de votre adversaire et du relâchement de son étreinte, vous réussissez à vous dégager et à vous mettre hors d'atteinte, titubant, la gorge douloureuse et meurtrie. Mais déjà le lutteur se jette sur vous avec un grognement de rage. C'est un redoutable combat qui vous attend : votre adversaire est un spécialiste de la lutte à mains nues et rappelez-vous que vous n'avez pas d'arme (vous devez par conséquent ôter 2 points à votre total d'HABILETÉ pour ce combat).

ANTONIN LE LUTTEUR HABILETÉ : 11

ÉNERGIE VITALE : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [270](#).

## 93

Alors que vous répondez à son baiser, la lumière de la lune emplît la chambre. Et soudain, une brûlure

vous vrille le mollet et vous poussez un cri de douleur. La jeune femme vous regarde avec stupéfaction, les sourcils haussés... avant de se reculer précipitamment, la main devant la bouche, les yeux dilatés d'horreur. Une fourrure épaisse vient d'apparaître sur votre corps, vous vous sentez affreusement mal, vos traits s'altèrent, vos ongles et vos dents poussent, un brouillard rouge envahit votre cerveau... Votre peau se gonfle et se dilate, palpite, tandis que votre pouls s'accélère follement... Vous comprenez avec horreur que le *loup* qui vous a mordu était un lycanthrope ! Et sa maladie s'est répandue en vous, vous êtes en train de vous transformer ! Si vous avez un pot d'onguent contre la lycanthropie, rendez-vous au [65](#). Sinon, rendez-vous au [39](#).



Au début, vous ne ressentez aucun effet. Puis, progressivement, une bouffée de chaleur vous envahit et une sensation étrange sur une certaine partie de votre anatomie se fait sentir... La drogue agit comme un puissant aphrodisiaque, ce qui n'aura aucune conséquence (sinon que la prochaine personne avec laquelle vous passerez la nuit en gardera un souvenir émerveillé)... Un peu gêné, vous quittez la pièce et reprenez votre chemin, laissant les autres à leurs rêves. Rendez-vous au [175](#).

L'endroit où vous arrivez maintenant est impressionnant et grouille de vie. C'est un immense marché en plein air, très fréquenté, installé le long de l'enceinte de brique du quartier des temples. Son entrée est gardée par une statue de Shem-bel, dieu des voleurs et des négociants. Il est représenté comme un homme jeune au sourire ambigu, tenant un poignard dans une main, une balance dans l'autre. Une foule colorée et cosmopolite déambule le long des étals de bois abrités du soleil ardent par de grands auvents de toile rayée. Jouant des coudes, vous vous frayez un chemin parmi les passants, un peu déboussolé par tant de monde, de bruit et d'odeurs. Vous parvenez bientôt à une intersection où bruisse une fontaine dont le jet d'eau poudroie et scintille au soleil. Vous pouvez aller sur votre gauche (rendez-vous au [357](#)). À moins que vous préféreriez tenter votre chance à droite (rendez-vous au [338](#)).

Mais vous pouvez également dépasser la fontaine et continuer tout droit (rendez-vous au [163](#)).

## 96

Continuant votre marche, vous arrivez bientôt au bout de la rue. Un bâtiment imposant y occupe la place, pourvu d'une petite cour et de dépendances, le tout enclos d'un muret de briques. L'entrée en est gardée par deux gaillards musclés et robustes, vêtus de courtes tuniques, qui bavardent, adossés au mur de pierre, les bras croisés. Au-dessus de la porte, une enseigne indique « École de lutteurs - les armes sont interdites dans cet établissement ». Si vous voulez entrer ici, rendez-vous au [165](#). Sinon, vous remarquez une étroite venelle pavée, à demi masquée par le feuillage d'un grand platane, qui part vers la droite. Si vous voulez vous y engager, rendez-vous au [87](#).

## 97

Votre flèche jaillit en sifflant et transperce le voleur. Il reste quelques secondes les bras battant l'air, la bouche ouverte et les yeux exorbités, puis il retombe lourdement en arrière, roulant sur le plancher. Vous le fouillez rapidement et trouvez sur lui 3 Pièces d'Or et un plan de ce qui semble être le réseau d'égouts de la ville. Puis, vous allez libérer le bijoutier. Rendez-vous au [59](#).

Vous donnez un fort coup de pied dans un tonneau posé là qui roule et percute de plein fouet deux de vos adversaires, tandis que le troisième fait un bond souple de côté et l'évite. Vous faites rapidement demi-tour et disparaissiez dans le dédale des ruelles, mais le troisième larron vous poursuit, l'arme à la main, le regard haineux, bousculant les passants. Tout en courant, vous arrivez à une intersection. Si vous voulez prendre la ruelle de droite, rendez-vous au [360](#). Si vous optez pour celle de gauche, rendez-vous au [7](#).

Votre dernier coup est fatal au gardien de la fontaine : dans un fracas assourdissant, les différentes pièces qui le composent se séparent et tombent au fond du bassin. Trempé, ruisselant d'eau, vous enjambez le rebord de la vasque, secouant la tête pour en faire tomber les gouttelettes. Vous vous apprêtez à récupérer les Pièces d'Or, mais le fracas du combat a attiré l'attention : des passants commencent à venir aux nouvelles. Il vaut mieux disparaître et vous suivez votre compagnon à travers le parc. Rendez-vous au [278](#).



## 100

Soudain, le prêtre noir bascule dans la folie et se met à hurler comme un dément, avant d'éperonner sa monture et de galoper vers la tour, épée brandie. Vous le voyez foncer vers vous, les yeux fous, la bouche ouverte sur un hurlement furieux... Qui cesse brutalement quand un carreau d'arbalète jaillit en sifflant, traverse l'esplanade et lui fait éclater le crâne dans une éclaboussure de sang. Le prêtre vide les étriers et part à la renverse, les yeux grands ouverts, la langue pendante. Son corps roule sur le chemin avant de heurter un rocher et de s'immobiliser à jamais. Stupéfait, vous vous retournez tous vers l'auteur du tir... Marla abaisse lentement l'arbalète prise à Apothécus, un léger sourire sur son visage.

- C'était à moi de le faire, dit-elle, en guise d'oraison funèbre.

S'ensuit un long silence, qu'Aakon finit par rompre en se redressant, sa main pressée contre son flanc ensanglanté :

- Superbe tir ma Dame ! Si vous cherchez du travail, je vous embauche volontiers dans ma compagnie.

- La Mère de Toutes Choses est venue à mon aide. Je l'ai priée et Elle m'a donné la force.

Vous regardez autour de vous : tous vos adversaires ont fui ou sont morts. Un silence profond mais apaisé règne désormais sur les ruines.

- Mais qui étaient ces... ces spectres ? demande Apothécus alors que Yatéli se jette dans vos bras.

- Les Paladins, répond la prêtresse. Un corps d'élite dévoué à la Mère de Toutes Choses chargé autrefois de veiller sur cet endroit. Ils y sont tous morts, l'épée à la main, leur chef en dernier. La légende raconte qu'au moment de mourir, il aurait fait le serment de revenir des Enfers avec ses hommes pour sauver d'autres fidèles en détresse. Ils ont tenu parole...

Rendez-vous au [183](#).

## 101

Vous bondissez par-dessus la clôture mais le *loup* réussit à vous rattraper et à vous mordre cruellement au mollet. Ses crocs vous labourent la chair et vous poussez un hurlement de douleur, retombant lourdement de l'autre côté de la barrière, vous meurtrissant les coudes et les genoux. Vous perdez 2 points d'ÉNERGIE VITALE. Vous roulez dans l'herbe tandis que les paysans, alertés par votre cri se précipitent, brandissant leurs faux. Devant ces adversaires imprévus, le grand mâle préfère faire demi-tour et la meute fait de même. Un robuste paysan vous aide à vous relever et vous fait asseoir sur un banc de bois, avant de vous tendre sa gourde.

Vous buvez avidement, tout en reprenant votre souffle. Votre mollet vous lance et vous brûle et vous déchirez un morceau de votre tunique pour panser votre blessure. Au bout d'un moment, vos forces vous reviennent et vous vous sentez mieux. Vous remerciez les paysans pour leur aide et reprenez votre route. Un quart d'heure plus tard, le cœur battant, vous franchissez les immenses portes de bois cloutées de bronze de la cité. Rendez-vous au [12](#).

## 102

L'un des inconnus vous aperçoit devant les lourds vantaux entrouverts et pousse un cri. En quelques secondes, plusieurs arcs et flèches sont pointés sur vous. Vous écartez ouvertement les bras, mains ouvertes : « Nous venons à vous en paix ! » Un homme se détache alors du groupe. Un gaillard de taille moyenne, solidement bâti, le visage marqué et les traits sévères sous ses cheveux noirs, la barbe épaisse et broussailleuse. Un regard méfiant se pose sur vous de dessous ses sourcils épais.

- Je suis Aakon, le chef de ces hommes. Si vous venez vraiment en paix, vous n'avez rien à craindre. Mais si la trahison est dans votre cœur, vous ne vivrez pas assez pour le regretter...

Vous confirmez avec empressement votre bonne foi et le remerciez d'être venu à votre secours. Le rude guerrier hausse alors ses larges épaules :

- Je n'avais nulle intention de vous sauver. Notre bivouac est juste à côté et nous avons cru que ces



hommes en noir nous attaquaient. Je me suis fait des ennemis à cause de vous...

Un frisson glacé vous coule le long du dos quand vous entendez le frottement des flèches pointées vers vous... Les yeux du chef de ces inconnus ne vous lâchent pas.

- Qui êtes-vous ? demande-t-il.

Allez-vous lui dire la vérité et lui raconter votre histoire (rendez-vous au [301](#)) ? Ou préférez-vous lui faire croire que vous êtes les survivants d'une caravane attaquée et poursuivis par des pillards (rendez-vous au [277](#)) ?

## 103

Les corps des trois miliciens maculés de sang, les tables et tabourets renversés, au milieu des flacons brisés, témoignent de la violence du combat. Adossé à un pilier de bois, vous secouez les gouttes rouges de votre lame, essuyant la sueur qui vous coule dans les yeux. Kameck pousse alors un rugissement et passe à l'attaque, les yeux flamboyants de haine. Mais au même moment, la fille qui vous avait accosté saisit une bouteille et la lui fracasse sur le crâne. L'officier s'effondre lourdement et roule sur le plancher. « Vite ! Vas-t'en ! Ne t'inquiètes pas pour moi ! ». Vous la remerciez d'un clin d'œil avant de quitter précipitamment les lieux. Vous fondant à travers la foule, vous ne tardez pas à quitter le grand marché. Rendez-vous au [175](#).

Bravo ! Votre flèche touche sa cible et un des cavaliers vide les étriers et roule au sol, la poitrine transpercée. Encore mieux : dans sa chute, il entraîne un autre qui arrivait derrière, homme et monture s'effondrent dans un hennissement terrifié. Mais vous n'avez pas le temps de vous réjouir : au même moment, le cocher s'effondre, la gorge traversée d'une flèche et les chevaux s'emballent ! « Occupez-vous des chevaux, je me charge des autres ! » vous lance la guerrière rousse en décochant un nouveau trait. Serrant les dents, vous ouvrez la portière et tentez de rejoindre la place du cocher. Le cœur battant, agrippé aux montants de la caisse couverte d'éraflures, vous progressez lentement, essayant de ne pas regarder le sol qui défile à une vitesse folle, dans le mugissement du vent et les tourbillons de poussière... Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [147](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [342](#).

Vous progressez le plus discrètement possible dans la pénombre tiède du sous-bois, tenant le cheval par la bride. Soudain, un petit animal jaillit d'un fourré et se faufile entre les pattes du quadrupède. Ce dernier roule des yeux effrayés, se cabre et hennit bruyamment. Dans la clairière, les trois hommes se retournent, surpris, et poussent un juron sonore en vous voyant. Tentant le tout pour le tout, vous

bondissez en selle et éperonnez votre monture. Ses propriétaires sont trop loin pour vous attaquer mais celui à l'arbalète pointe rapidement son arme dans votre direction et vous vise avant de presser la détente. Le carreau à pointe d'acier part en sifflant dans votre direction. Lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, rendez-vous au [173](#). Si vous faites 4, 5 ou 6, rendez-vous au [28](#).

## 106

la lueur d'un faible rai de lumière, vous consultez le plan trouvé sur l'agresseur du bijoutier. Vous en déduisez que le chemin de gauche mène vers les catacombes et l'ancien repaire de la Guilde des Voleurs, sur lequel doit donner le trou à charbon de la rue du Charme. À droite, il semble que le couloir se dirige vers le quartier des temples et la tour des Dieux. Si vous voulez continuer sur la gauche, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au [194](#).

## 107

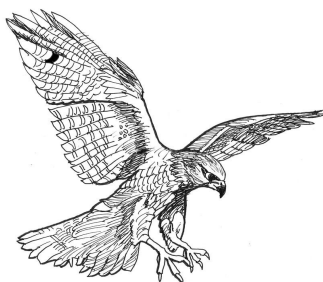
Alors que la voiture accélère encore, vous vous hissez, non sans difficulté, sur le toit de la caisse. Le spadassin se débarrasse du cocher, le repoussant sur son siège. Vous vous redressez, en équilibre précaire, et saisissez l'homme au poignet pour tenter de le maîtriser. Tous les deux debout sur le toit, vous luttez farouchement tandis que votre véhicule roule à tombeau ouvert, tentant de garder l'équilibre, le vent

sifflant à vos oreilles. « Attention ! hurle le cocher qui a repris les rênes » Horrifié, vous voyez arriver à toute allure une arche de pierre qui enjambe la rue, reliant les maisons opposées entre elles. Avec un juron, vous tentez de faire pivoter votre adversaire... Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [57](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [130](#).

## 108

Vous vous redressez, ôtant la paille qui vous gratte dans le cou et époussetant votre pourpoint. Levant la tête, vous voyez revenir vers vous la voiture d'Apothécus qui s'immobilise à votre hauteur. « La Mère de Toutes Choses soit louée, tu es vivant ! Je craignais que tu ne te sois rompu les os... Viens vite ! » Avec un sourire, vous remontez en voiture, claquez la portière et reprenez votre route, ne tardant pas à enfin arriver à destination. Bientôt, votre attelage franchit les portes d'une grande maison qui vous est familière et s'immobilise en grinçant dans la cour. Vous descendez de voiture et tendez votre main à Yatéli pour l'aider à descendre, geste qu'elle semble apprécier... Vous traversez rapidement la cour, faisant crisser le gravier sous vos semelles avant de vous engouffrer dans la maison. Vous ne tardez pas à vous retrouver dans un grand salon plongé dans la pénombre, aux rideaux soigneusement tirés et vous vous laissez tomber sur un divan, épuisé. Votre hôte allume les bougies d'un chandelier et sort une carafe de vin en porcelaine bleue et blanche pour vous

servir à boire. Si vous avez en votre possession une lettre destinée à Apothécus, rendez-vous au [66](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [140](#).



## 109

Votre adversaire gît sur les pavés, la nuque brisée. Vous vous relevez en titubant, au bord de la nausée, massant votre aine rendue douloureuse suite à un violent coup de pied. « Bravo ! Vous savez vous défendre ! » Vous vous tournez vers votre nouvel interlocuteur, un homme au corps mince et élancé mais visiblement souple et solide, la démarche élastique et la musculature nerveuse. Il vous regarde avec franchise de ses yeux marron clair, caressant le collier de barbe épaisse qui entoure son visage.

- C'est... C'est lui qui... commence l'autre gardien qui est revenu à lui.

- La ferme, imbécile !

L'homme se tourne à nouveau vers vous :

- Je devrais vous en vouloir pour avoir tué un de mes gars. Mais il vous a provoqué sans raison et c'était un beau combat. Maintenant, partez avant que les autres ne viennent aux nouvelles et ne veulent venger la mort de leur camarade ou que quelqu'un alerte la milice. En maugréant, vous quittez ce lieu inhospitalier pour reprendre votre chemin (rendez-vous au [95](#)).

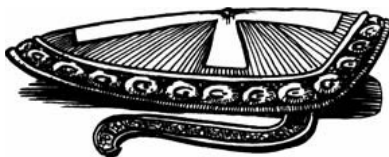
## 110

Jouant des coudes, vous tentez de vous frayer un chemin à travers la foule paniquée, vers une ruelle proche. Vous évitez de justesse les sabots meurtriers d'un cheval affolé et arrivez à progresser au milieu de la bousculade, assourdi par les cris, les hurlements, le bruit mat des épées frappant les chairs, les hennissements terrifiés des chevaux... Vous arrivez dans la ruelle et vous accroupissez derrière un chariot renversé. Au même moment, la foule s'éparpille et vous voyez un Nain, petit et robuste, courir vers vous, ses nattes rousses tressées de fils d'or voletant autour de sa tête. Derrière lui, un milicien à cheval le charge, sa lance brandie, le regard mauvais sous son casque de bronze à cimier. Si vous avez un arc (et au moins une flèche) et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [50](#). Sinon, rendez-vous au [129](#).

« Le ballon est touché ! » crie soudain Sima. Affolé, vous sentez la nacelle vibrer comme un grand oiseau blessé. Au-dessus de vos têtes, le ballon se dégonfle dans le chuintement de l'air qui s'en échappe et votre embarcation perd de plus en plus d'altitude à une vitesse vertigineuse. Apothécus plaque Marla au sol, la recouvre de son corps et vous faites de même avec Yatéli pendant que Sima essaie de freiner la chute de l'engin. Le Nain a repéré un grand bassin près des écuries et tente d'y diriger votre appareil. Le corps souple de Yatéli frémissant sous le vôtre, vos deux cœurs battant l'unisson, les dents serrées, vous vous raidissez en attendant l'impact...

SIMA                      ADRESSE : 9

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal au total d'ADRESSE de Sima, rendez-vous au [155](#). Si ce même résultat est supérieur à son total d'ADRESSE, rendez-vous au [361](#).



À la recherche d'un peu de fraîcheur, vous pénétrez dans la pénombre mouchetée de soleil du bois. Vous progressez à travers la végétation épaisse, vous rappelant votre rencontre avec Woodman, le druide gardien du bocage sacré et sa louve, Crinière de neige... Vos pensées sont interrompues par le bruit d'une conversation animée, non loin de là. Avançant prudemment, la main sur la poignée de votre épée, vous arrivez bientôt à l'orée d'une petite clairière. Trois hommes enveloppés de longs manteaux noirs à capuchon malgré la chaleur sont assis dans l'herbe et discutent avec animation. Autour d'eux sont disposées sacoches ouvertes, nourriture et gourdes d'eau. Non loin, attachés à un arbre, trois chevaux sellés paissent tranquillement. À couvert, vous réfléchissez rapidement : Griseguilde est encore loin, la chaleur est forte et la fatigue se fait ressentir. Si vous arriviez à voler un de leurs chevaux... Le problème, c'est l'arbalète chargée que l'un d'eux porte à sa ceinture...

Si vous voulez tenter de voler un cheval, rendez-vous au [36](#). Sinon, vous contournez discrètement la clairière et, une fois hors de portée, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [51](#).

Vous vous jetez en avant, brandissant votre torche. Les deux premiers Zombies s'enflamment instantanément et roulent sur le sol dans une atroce



odeur de brûlé et un crépitement d'étincelles. Vous vous apprêtez à frapper les suivants, mais vous glissez sur une flaque d'eau. Votre torche vous échappe et roule dans le canal des eaux usées où elle s'éteint. Vous vous redressez pour voir le groupe compact des créatures se rapprocher, une lueur mauvaise dansant dans leurs orbites vides, les mains tendues... « Non ! Noooooon ! » Votre hurlement d'horreur retentit à travers les catacombes tandis que le cercle des créatures se referme lentement, inexorablement, sur vous.

Votre aventure s'achève ici.

## 114

Malheureusement, votre épée ne fait que heurter l'épaule du tueur, sans le blesser. Malgré tout, surpris, il part en arrière, déséquilibré, et vous profitez de ce répit pour combler la distance qui vous sépare. Attention, vous n'avez plus votre épée avec vous, ôtez 2 points à votre total d'HABILETÉ pour la durée de ce combat.

ASSASSIN DU THÉÂTRE HABILETÉ : 7

ÉNERGIE VITALE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [302](#).

## 115

Vous prenez le risque d'arrêter de vous débattre pour parler au lutteur et tenter de lui prouver votre bonne

volonté. Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de CHARISME, rendez-vous au [303](#). Si le résultat est supérieur à votre total de CHARISME, rendez-vous au [250](#).

## 116

Vous détalez rapidement, bousculant les gens et prenant la première direction au hasard tandis que les miliciens appellent des renforts. Vous courez à travers les étals colorés du marché mais le bruit de bottes se rapproche rapidement. Devant vous, un robuste gaillard est en train de faire rouler de lourds tonneaux devant une fabrique de vin, avant de les charger sur une carriole. Sur votre droite, un escalier de pierre descend dans une ruelle étroite, plongée dans la pénombre. Si vous voulez essayer de lâcher les tonneaux contre vos poursuivants, rendez-vous au [195](#). Si vous préférez descendre les marches et vous engager dans la ruelle, rendez-vous au [267](#).

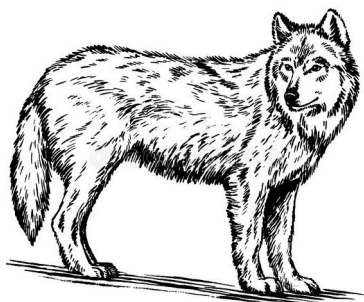
## 117

Vous descendez les marches de pierre et vous vous engouffrez dans le bâtiment, refermant la porte derrière vous. Vous entendez avec soulagement passer le galop des miliciens, qui ne tarde pas à décroître dans le lointain. Vous vous retournez alors... pour vous retrouver devant une dizaine de personnes qui vous regardent d'un air surpris. Vous vous êtes réfugiés dans une taverne dirait-on, en haut d'une volée de marches qui descendent vers un caveau envahi par la pénombre. Toutefois, les lieux

vous semblent étrangement familiers... Votre cœur bondit quand vous rque vous êtes de retour à la taverne du Dragon Rouge ! Les autres clients se détournent et reprennent leurs activités tandis que votre compagnon vous engage à le suivre : « Laisse-moi te payer un verre pour te remercier de ton aide, l'ami ! » Un peu nerveux, vous le suivez jusqu'à une table proche et pendant qu'il passe la commande, vous regardez autour de vous, la tête pleine de souvenirs.

L'endroit, une grande cave voûtée en pierre, n'a pas vraiment changé et reste un peu inquiétant avec la pénombre qui hante certains recoins de la pièce et les lueurs dansantes des petites bougies posées sur les tables. Votre compagnon repose sa chope d'étain avec un soupir de plaisir, essuie la mousse dorée sur ses moustaches, puis vous apprend qu'il se nomme Sima et qu'il vient d'un lointain pays, au-delà des Pics de la Dent du Lutin. Vous lui demandez ce qu'il faisait près du vieux temple et il pousse un soupir, triturant les billes de verre colorées qui ornent sa barbe tressée : « Je me suis retrouvé dans l'émeute sans le vouloir. Avant que je comprenne ce qui se passait, je me suis vu plongé dans cet enfer. Merci à toi de m'en avoir sorti. Et toi, qui es-tu et d'où viens-tu ? » Au moment où vous allez répondre, la porte s'ouvre, dessinant un carré de lumière dans lequel s'inscrit un singulier personnage. Rendez-vous au [251](#).

Avez-vous été mordu au mollet par le chef de la meute des *loups* de la lande ? Si oui, rendez-vous au [93](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).



Vous décochez votre flèche mais celle-ci ne fait que toucher le milicien à l'épaule. Il pousse un cri de douleur et vide les étriers, roulant sur les pavés. Avec un juron, vous vous plaquez contre le mur pour éviter son cheval qui continue son galop impétueux. « Attention ! » hurle soudain le Nain. Vous vous retournez pour voir le milicien se ruer sur vous, sa lance à la main, le regard brûlant de haine. Rendez-vous au [129](#) pour le combattre, mais retirez-lui 1

point d'HABILETÉ, en raison de la blessure que vous lui avez infligée.

## 120

Vous continuez votre chemin à travers la lande, la gorge sèche, le manteau sous le bras, votre tunique vous collant à la peau. Bientôt, votre gorge devient douloureuse à chaque fois que vous avalez le peu de salive qui vous reste et vos pieds vous font mal. Vous perdez 2 points d'ÉNERGIE VITALE (sauf si vous avez bu dans la ferme abandonnée, dans ce cas, vous ne perdez rien). Les cultures se font progressivement de plus en plus nombreuses, vous croisez plusieurs paysans au travail, protégés du soleil par de grands chapeaux de paille coniques et bientôt, les remparts imposants de Grisegilde se dressent devant vous. Soulagé d'être enfin arrivé, vous franchissez les immenses portes grandes ouvertes et pénétrez dans la cité. Rendez-vous au [12](#).

## 121

Aakon donne ses ordres d'une voix forte à ses hommes restés en bas puis il vous tend un arc avant d'empoigner le sien : « J'espère que vous savez vous en servir ! » Vous distinguez de mieux en mieux vos assaillants : ils sont six, trois de chaque côté du tronc d'arbre qui leur sert de bélier. Quelques minutes plus tard, un coup sourd ébranle les portes de la tour. « Maintenant ! » rugit Aakon. Le chef des mercenaires s'occupe des trois sur la droite du bélier, vous

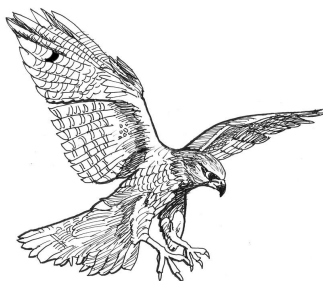
laissant les trois de gauche. Vous devez impérativement abattre ces trois hommes avant qu'ils ne défoncent les portes. Lancez deux dés : si le total est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, votre flèche a touché sa cible et l'a tuée. Si le total est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous manquez votre cible. Recommencez jusqu'à abattre vos trois cibles, mais attention : vous n'avez droit qu'à cinq tentatives ! Si vous n'avez pas tué vos trois cibles en cinq coups, les portes céderont sous les coups du bélier, laissant entrer vos ennemis. Si vous réussissez à abattre les spadassins, rendez-vous au [363](#). Si vous échouez, les portes volent en éclats et vous vous précipitez vers le rez-de chaussée (rendez-vous au [337](#)).



122

Vous vous ruez en avant, faisant un large arc de cercle avec votre torche dans une pluie d'étincelles. Deux Zombies s'effondrent en prenant feu dans une atroce odeur de chair brûlée. Les autres reculent

devant le feu purificateur et vous vous frayez un chemin à travers eux, laissant derrière vous des corps embrasés et crépitants qui éclairent les souterrains d'une lueur fantastique et spectrale. Courant comme un fou, le cœur battant tout rompre, vous retournez à l'embranchement et vous vous précipitez dans le couloir opposé. Vous gagnez 1 point de BONNE FORTUNE pour avoir réussi à échapper aux catacombes. Rendez-vous au [31](#).



123

Les tonneaux dévalent la ruelle et heurtent de plein fouet les miliciens, dans un fracas épouvantable. L'un d'eux éclate, déversant des litres de vin rouge sur les pavés et éclaboussant les murs. Les hommes d'armes reculent, se bousculant les uns les autres dans un concert d'exclamations et de jurons. Profitant du désordre, pataugeant dans le vin, vous prenez la première rue au hasard et quittez rapidement le marché. Rendez-vous au [175](#).

## 124

Vous mettez à profit le ralentissement du *loup* pour reprendre votre course éperdue vers la clôture. Au moment où vous bondissez, le puissant animal vous rejoint et fait de même. *Tentez votre Bonne Fortune*. Si elle vous sourit, rendez-vous au [316](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [101](#).

## 125

Vous décidez de suivre la route, ne voulant pas vous risquer de nuit dans la lande, redoutant de vous perdre dans ces étendues immenses et silencieuses. Vous longez donc la grande voie de terre battue, espérant y rencontrer quelqu'un. Mais au bout d'une demi-heure de marche, vous n'avez pas vu âme qui vive. Il fait de plus en plus frais, la nuit devient plus sombre, les rares arbustes bordant la route prennent une saisissante présence à la lueur des étoiles... Vous commencez à angoisser et douter de trouver qui que se soit. Soudain, vous discernez un mouvement, une présence dans les herbes hautes sur votre gauche ainsi qu'un murmure plaintif et étouffé. Voulez-vous voir de quoi il en retourne (rendez-vous au [226](#)) ? Ou préférez-vous ne pas prendre de risques et poursuivre votre progression (rendez-vous au [139](#)) ?

## 126

Votre voyage se poursuit et vous admirez le paysage



qui défile, Yatéli assise devant vous, vos bras passés autour de sa taille. Apothécus jette de fréquents regards en arrière, comme s'il s'attendait à voir apparaître une meute de cavaliers lancés à votre poursuite avant de pousser un soupir de soulagement, tirant sur ses rênes : « Nous sommes arrivés ! » Pendant que vous aidez les femmes à descendre de selle, votre ami part à la recherche des chevaux frais qui vous attendent, soigneusement dissimulés. Il revient bientôt, tenant quatre montures sellées par la bride, les fontes remplies de nourriture. Votre ami a même prévu des vêtements de cheval pour les femmes et vous adressez un sourire à Yatéli en la voyant réapparaître de derrière son rocher, portant le gilet frangé et le pantalon d'une fille des collines. Vous vous restaurez rapidement et regagnez votre total d'ÉNERGIE VITALE de départ.

- Qui est vraiment ce Klaneth ? demandez-vous à Yatéli en reposant votre gourde avec un soupir de satisfaction.

- Nul ne le sait vraiment. Un escroc, un aventurier opportuniste qui s'est proclamé grand-prêtre pour mieux bernier les gens et prendre le pouvoir. Klaneth ne sert pas Dagoth, il ne sert que ses intérêts. Mais il est habile et charismatique. Il a vite compris que les fidèles de la Mère seraient son principal obstacle pour prendre le contrôle de la ville. D'où cette campagne de mensonges et de calomnies pour dresser les gens contre nous et nous forcer à quitter la cité.

- Il m'a torturée, mentalement, intervient Marla d'un ton triste. Chaque jour, des fidèles, des amis étaient

arrêtés, exécutés ou contraints à l'exil. Il me racontait tout ça en me disant que c'était de ma faute, que je n'avais qu'un mot à dire pour faire cesser ce cauchemar. Si je me soumettais à lui, il cesserait ces persécutions... Il m'a poussé dans mes derniers retranchements, enfermée, seule, coupée du monde, droguant ma nourriture... Je ne sais combien de temps j'aurais pu encore tenir...

Il est maintenant temps de vous mettre en route pour rejoindre le Mont de l'Étoile. Sima a son cheval, Apothécus et Marla le leur, vous partagez donc votre monture avec Yatéli qui semble s'en porter très bien. Rendez-vous au [145](#).

## 127

N'arrivant pas à faire confiance à cet homme, surtout après ce qui vient de se passer, vous décidez de chercher votre ami par vous-même. Vous ouvrez doucement la porte de votre chambre... Rien ni personne... Vous descendez l'escalier avant de vous faufiler à travers la cour principale sans vous faire remarquer ni rencontrer âme qui vive. En passant la porte d'entrée de l'école, vous récupérez votre arme posée dans une grande jarre en terre cuite à proximité et décampez ensuite rapidement dans la première ruelle venue. Rendez-vous au [95](#).

## 128

Vous vous ruez à l'intérieur de la chambre, brandissant votre arme. Les trois voleurs restent stupéfaits, figés pendant quelques secondes où le temps semble suspendu. Vous vous ruez sur les deux premiers tandis que leur chef reste à l'écart. Combattez-les à tour de rôle.

1ER VOLEUR HABILITÉ : 8

ÉNERGIE VITALE : 9

2E VOLEUR HABILITÉ : 7

ÉNERGIE VITALE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [85](#).

## 129

Vous dégainez votre épée et vous interposez entre le milicien et le Nain.

MILICIEN HABILITÉ : 9

ÉNERGIE VITALE : 9

Si vous êtes vainqueur, le Nain vous remercie avec effusion et vous conseille de ne pas rester sur les lieux de l'émeute. Suivant son conseil, vous le suivez alors dans le dédale des ruelles. Soudain, un fracas de sabots vous met en alerte : des miliciens se dirigent vers vous, à la recherche d'éventuels fuyards. Vous accélérez l'allure jusqu'à ce que la rue tourne brusquement à angle droit. Sur votre gauche, une volée de marches de pierre descend vers une

porte surmontée d'une enseigne à la peinture écaillée. À droite, la rue donne sur un vaste parc ombragé rafraîchi par une grande fontaine de marbre. Le bruit de vos poursuivants se rapproche et il vous faut prendre une décision. Allez-vous entrer dans le bâtiment de gauche (rendez-vous au [117](#)) ? Ou préférez-vous vous réfugier dans le parc (rendez-vous au [308](#)) ?

### 130

Malheureusement, votre adversaire a vu le danger et se plaque sur le toit de la caisse pour éviter la collision. La voiture fait soudain une brusque embardée et vous lâchez tous deux prise, tombant à la renverse et basculant du toit. Par fortune, l'attelage longe la cour d'une écurie et vous atterrissez dans une épaisse meule de foin. Alors que vous vous relevez péniblement, votre adversaire fait de même et se rue sur vous, un poignard à la main.

SPADASSIN HABILITÉ : 8

ÉNERGIE VITALE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [108](#).

### 131

Vous réalisez rapidement que vous avez fait une erreur en prenant ce chemin : la foule paniquée se rue vers cette sortie également et vous êtes rapidement submergés par une marée humaine, au

milieu des cris et des hurlements. Apothécos trébuche soudain, vous entraînant dans sa chute. Des dizaines de pieds sandalés ou bottés vous piétinent, des corps affolés tombent sur le vôtre, vous étouffent, des femmes hurlent... Jouant des coudes, vous tentez de vous relever, repoussant cette masse compacte qui se referme sur vous... Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [353](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [257](#).

## 132

Vous vous dirigez vers le bout de la ruelle quand soudain, vos sens attentifs perçoivent une menace. Avant que vous ayez pu réagir, une mince cordelette de soie tressée s'enroule comme un serpent autour de votre cou et vous sentez un souffle brûlant de haine sur votre nuque. « Espèce de salaud, tu croyais m'échapper ? Par Anarchix, je ne pensais pas te retrouver un jour. Mais maintenant, tu vas payer ! ». Vous vous débâtez silencieusement mais la prise de Tyutchev est solide et le lacet s'enfonce dans votre chair... Des étoiles apparaissent dans vos yeux et tout se met à tourner autour de vous tandis que votre respiration se fait haletante... Alors que vous vous débâtez de plus en plus faiblement, votre main se referme sur quelque chose : la poignée de la dague de Tyutchev à sa ceinture ! *Tentez votre Bonne Fortune*. Si vous avez de la chance, rendez-vous au [356](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [286](#).

Horreur ! Vous avez mal calculé votre coup ! Vous ratez la nacelle, vous rattrapant de justesse au rebord. Vous vous retrouvez suspendu dans les airs, gesticulant, retenu à la nacelle qui s'éloigne par un seul bras, tandis que des flèches sifflent autour de vous. Regardant en bas, vous voyez les archers attroupés encocher de nouveaux traits. Apothécus se précipite à votre aide et se penche pour saisir votre bras et tenter de vous hisser à bord tandis que Yatéli le retient par sa ceinture pour lui éviter de tomber. Les dents serrées, le visage crispé, votre ami essaie de vous ramener à lui.

APOTHÉCUS ADRESSE : 8

Lancez deux dés. Si le total est égal ou inférieur au total d'ADRESSE d'Apothécus, rendez-vous au [10](#). Si le total est supérieur au total d'ADRESSE de votre ami, rendez-vous au [238](#).

Une grêle de traits s'abat en crépitant sur les eaux agitées et vous tentez de protéger votre compagne, tant bien que mal, de votre propre corps. Lancez un dé : le chiffre indique le nombre de flèches qui vous touchent. Chacune vous coûte 1 point d'ÉNERGIE VITALE. Rendez-vous au [275](#).

Alors que vous déambulez sans but précis, un galop effréné se fait soudain entendre, de même qu'un cri : « Attention ! Mon cheval s'est emballé ! ».

Vous voyez alors un cheval affolé qui galope à travers la rue, l'écume au mors et les yeux fous, tandis que court derrière un homme corpulent aux vêtements chamarrés, agitant vainement les bras. Au même moment, une gamine surgie de nulle part traverse la rue, se trouvant en plein sur la trajectoire du cheval. Vous bondissez pour saisir et écarter la petite, roulant sur le sol de terre battue, vous mettant hors d'atteinte des sabots, vous et l'enfant. Vous vous relevez couvert de poussière tandis que la mère prend la petite terrorisée dans ses bras. Un peu plus loin, le cheval a été stoppé par des villageois et son propriétaire vient vers vous, son bonnet à la main : « Je suis désolé, un taon l'a piqué et il s'est emballé. Heureusement, les autres ont réussi à l'arrêter. Vous n'avez rien ? ». Vous secouez la tête avec un sourire tandis que la mère de l'enfant se tourne vers vous, les larmes aux yeux. C'est une femme déjà marquée par l'âge et vêtue de façon modeste, ses cheveux aux mèches teintées de gris serrés en un chignon mal fait. « Merci Seigneur, merci pour mon enfant ! dit-elle en posant sa main veinée de bleu sur la vôtre, la serrant avec émotion. Prenez ceci en gage de ma gratitude. Il ne sera pas dit que Fabia la vieille guérisseuse est une ingrate ». Tandis qu'elle s'éloigne, tenant la petite dans ses bras, vous regardez ce qu'elle vous a donné : un petit pot en

verre épais contenant un onguent à l'odeur piquante et agréable. Avec un haussement d'épaules, vous le rangez dans votre besace avant de retourner vers Ashram. Rendez-vous au [82](#).

## 136

Vous plongez et roulez sous une table, évitant ainsi la boule de feu qui frappe le mur dans un crépitement d'étincelles et un bruit assourdissant. Vous vous redressez d'un bond, prêt à affronter le magicien. Au moment où vous vous apprêtez à bondir sur lui, son regard croise le vôtre. Instantanément, vous vous sentez lourd, très lourd, comme si vous étiez pris dans les sables mouvants d'un borbier, dans la vase des marais. Le moindre mouvement vous demande un intense effort de volonté et votre corps bouge au ralenti. Son regard hypnotique toujours fixé au vôtre, Thaum s'avance vers vous, les bras tendus, les mains parcourues de petits frissons rythmiques. Avec horreur, vous comprenez que s'il pose ses mains autour de votre cou, il va vous briser les vertèbres comme du bois mort. Toujours paralysé, vous entendez les rires et murmures des clients qui prennent des paris sur l'issue du combat. Soudain, Sima pousse un cri et balance un pichet à la tête de Thaum. Le magicien le reçoit en pleine tête et part à la renverse avec un gémissement. Son regard quitte le vôtre et vous vous sentez soulagé d'un poids immense tandis que vous retrouvez toute votre mobilité. Avec un rugissement de colère, vous vous ruez sur votre adversaire. Rendez-vous au [332](#).





## 137

Préférant éviter les ennuis, vous vous dissimulez dans les herbes hautes bordant le chemin. Le temps que le fuyard et ses poursuivants arrivent à votre hauteur, la nuit est tombée. Dans la pénombre claire où s'allument les premières étoiles, vous voyez l'homme qui fuyait faire comme vous et se cacher de l'autre côté de la route. Bientôt, les trois cavaliers arrivent, tirant sur les rênes de leurs montures écumantes. Ils restent un moment immobiles, scrutant les alentours, leurs silhouettes se découpant sur le ciel nocturne, le souffle de leurs chevaux colorant l'air de vapeur. Les minutes semblent s'écouler comme des heures, au rythme des battements de votre cœur, puis leur chef donne l'ordre de tourner bride. Votre soulagement est de courte durée car l'un des cavaliers passe soudain juste à côté de votre cachette ! Vous vous aplatissez sur le sol en espérant qu'il ne détectera pas votre présence... *Tentez votre Bonne Fortune* : si les dieux vous sourient, rendez-vous au [52](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [259](#).

## 138

Les gens s'écartent et se bousculent en voyant les lames flamboyer au soleil. Les trois ruffians passent à l'attaque.

1ER VOLEUR	HABILETÉ : 8
	ÉNERGIE VITALE : 8
2E VOLEUR	HABILETÉ : 7
	ÉNERGIE VITALE : 9
3E VOLEUR	HABILETÉ : 9
	ÉNERGIE VITALE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [27](#).

## 139

Vous poursuivez votre route, pressant le pas. Au bout de quelques minutes, vous avez la certitude que vous ne rencontrerez personne sur cette route. Il vaut mieux rebrousser chemin...

Allez-vous revenir vers le petit bâtiment de briques que vous apercevez toujours au loin pour y trouver un abri (rendez-vous au [354](#)) ?

Ou allez-vous chercher cet abri sur la colline, au pied des mégalithes (rendez-vous au [228](#)) ?

- Apothécius, que veut dire tout ceci ? demandez-vous, l'esprit confus.

- Comme tu le sais, les deux cultes chargés du maintien de l'ordre à Grisegilde sont les femmes-guerrières de Kyrinla la Cruelle et les fidèles de la Mère de Toutes Choses dont je suis. Et après que tu aies tué Fauconna autrefois, nous avons même pris l'avantage. Jusqu'à l'arrivée de ce maudit Klaneth, grand prêtre de Dagoth l'Ultime. Nul ne sait d'où il vient véritablement. Lui et ses fidèles ont été d'abord bien accueillis car notre cité tolère tous les cultes. Mais il est vite apparu que Klaneth et les siens ne recherchent que le pouvoir, pas la connaissance. En fait, il ne sert que ses intérêts à travers son dieu et il rêve de dominer la ville. Les adeptes de Kyrinla se sont ralliés à lui et très vite, il a réalisé que nous sommes l'obstacle majeur à ses projets. Il a alors entamé une campagne de dénigrement contre nous, il a excité la population contre notre culte, par le mensonge, la calomnie et la perfidie. Plusieurs d'entre-nous ont été arrêtés, accusés de complots, montés de toutes pièces bien sûr, et d'autres ont dû fuir. Ses paroles insidieuses, ses accusations mensongères ont fait de nous des parias, des réprouvés. Beaucoup d'entre nous ont fui pour se réfugier vers le Mont de l'Étoile.

- Et tu dois faire de même, s'écrie Yatéli. Tu dois fuir, Apothécius, et vite !

- Je ne partirai pas sans Marla, tu le sais.

Vous lui lancez un regard interrogateur :

- Qui est Marla ?

Rendez-vous au [224](#).

## 141

Vous entrez chez l'apothicaire, le nez chatouillé par une agréable odeur de plantes, de graminées et d'herbes sèches. Les rayonnages sont couverts de fioles et flacons en tous genres. Une main délicate écarte un rideau de perles de bois masquant l'arrière-salle et une Elfe gracile vêtue de cuir vert, ses oreilles en pointe ornées d'anneaux d'or, vous accueille d'une voix feutrée. Vous déambulez à travers les rayonnages, à la recherche de quelque chose d'intéressant. Finalement, quatre fioles vous semblent dignes d'intérêt. Vous pouvez acheter une potion répulsive contre les serpents pour 3 Pièces d'Or, une potion de guérison qui vous rendra 5 points d'ÉNERGIE VITALE pour 2 Pièces d'Or, ainsi qu'une fiole de contrepoison pour 2 Pièces d'Or ou encore une potion de «contrôle des forces élémentaires» (c'est ce qui est marqué sur l'étiquette) pour 5 Pièces d'Or. Chaque fiole ne contient qu'une seule dose. Après avoir fait vos emplettes (ou non), vous vous apprêtez à partir. Si Fabia la guérisseuse vous a remis un pot d'onguent, rendez-vous au [274](#). Sinon, vous saluez l'Elfe et quittez la boutique (rendez-vous au [17](#)).

Vous demandez la rue des Apothicaires à un gamin enjoué qui joue au cerceau non loin et il vous l'indique volontiers. Il s'agit d'une rue étroite, aux boutiques de pierre rosée et de briques violettes, qui longe le rempart sud. Vous êtes certain qu'elle n'existait pas lors de votre précédent passage. Bientôt, vous franchissez le seuil d'une petite échoppe et une odeur particulière, de fleurs et d'herbes mêlées, un peu citronnée, vous accueille. L'endroit est petit mais propre, baigné d'une pénombre fraîche. Sur les murs se trouvent quantité de petits flacons de terre cuite ou de verre, de différentes couleurs. « Tiens, qui voilà ? C'est gentil de venir me voir » fait une voix joyeuse et vous souriez à Ashram qui sort de l'arrière-boutique.

Allez-vous lui demander s'il connaît Apothécus et sait où il habite (rendez-vous au [323](#)) ? Mais peut-être préférez-vous tout d'abord examiner les produits proposés (rendez-vous au [236](#)) ?



## 143

Vous plissez les yeux et ne tardez pas à discerner un étrange et fantastique spectacle : dans les brumes pourpres du crépuscule, sous un ciel strié de feu rose et d'ombres violettes, trois cavaliers galopent dans votre direction. Montés sur de puissants destriers noirs, ils cravachent leurs montures comme si leur vie en dépendait, leur ample manteau flottant derrière eux comme une paire d'ailes ténébreuses. Mettant votre main en visière, vous discernez alors une forme humaine qui court devant eux, à travers la lande. Un homme, titubant de fatigue, courant d'une manière éperdue pour tenter de semer ses poursuivants. Le groupe se dirige droit sur vous et il vous faut prendre une décision. Allez-vous rester là où vous êtes pour voir de quoi il en retourne (rendez-vous au [227](#)) ? Ou préférez-vous finalement vous

dissimuler dans les herbes hautes bordant le chemin (rendez-vous au [137](#)) ?

## 144

Vous avez suivi le trajet du coquillage sur la table vernie et pensez avoir trouvé. Vous pointez donc l'index vers celui que vous pensez être le bon. Le joueur le soulève et, effectivement, la bille rouge s'y trouve. Bravo ! Vous avez gagné. Vous empochez la fiole de potion curative sous les applaudissements des spectateurs avant de quitter les lieux. Vous pouvez maintenant tenter votre chance au pugilat (sauf si vous l'avez déjà fait bien sûr). Rendez-vous au [345](#). Sinon, vous quittez le quartier en vous rendant au [175](#).

## 145

Alors que vous aidez Yatéli à monter en selle, Sima pousse un juron sonore : « Klaneth ! » Vous retournant, vous distinguez un groupe de cavaliers vêtus de noir cravachant leurs montures dans votre direction dans un nuage de poussière. À leur tête, un homme grand et mince, son ample manteau noir flottant derrière lui. Apothécus blémit :

- C'est impossible, comment ce démon a-t-il pu nous rejoindre aussi vite ?

- Vite, à la rivière ! Notre seule chance est de traverser avec le bac ! lance Sima en éperonnant son cheval.

Vous éperonnez vos montures, les lançant à bride abattue mais vos poursuivants se rapprochent irrésistiblement. Soudain, devant vous apparaissent les rives d'un large et profond cours d'eau qui serpente vers le sud et le Mont de l'Étoile. Une végétation épaisse de roseaux, plumeaux, papyrus et ajoncs se déploie sur ses rives. Vous jetez un coup d'œil : vos poursuivants ne sont qu'à quelques foulées, se déployant en croissant autour de vous, si près que vous pouvez presque distinguer les détails de leur harnachement. Klaneth est un homme grand et mince, au visage bien modelé, les yeux sombres et les cheveux noirs coupés courts. Il arbore un sourire venimeux en cravachant sa monture. Vos chevaux vont-ils tenir bon jusqu'aux rives ?

#### RÉSISTANCE DE VOS CHEVAUX : 9

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur à la résistance de vos montures, rendez-vous au [266](#). Si le résultat est égal ou supérieur à la résistance de vos coursiers, rendez-vous au [317](#).

## 146

Soudain, Marla pousse un cri : « Attention ! » Le chef des Hommes-Pourceaux dégaine son coutelas et frappe mais vous réussissez à éviter son coup, au prix de votre équilibre. Vous roulez dans l'herbe le long de la pente, entraînant votre adversaire avec vous. « Fuyez ! Je vous rejoins ! » criez-vous. Vous repoussez le chef des Hommes-Pourceaux d'un violent coup de pied mais il repasse à l'attaque, grognant furieusement.



## CHEF DES HOMMES-POURCEAUX

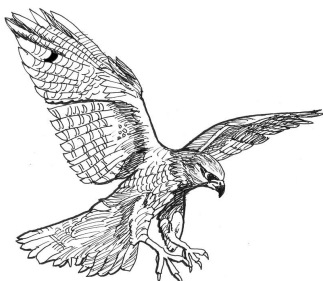
HABILETÉ : 8

ÉNERGIE VITALE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [234](#).

### 147

Le cœur battant à tout rompre, le visage fouetté par le vent, vous réussissez à atteindre le siège du cocher. Repoussant le corps flasque, vous prenez les rênes des doigts du mort et tentez de stopper la folle course de votre attelage. Au même moment, un des cavaliers pillards arrive à votre hauteur, brandissant sa lance à penon de feutre rouge. Mais la guerrière vole à votre secours et, depuis la fenêtre de la portière, fait décrire un large arc de cercle à son épée. La tête tranchée de l'Elfe vole dans un flot de sang qui éclabousse les vitres et roule le long de la piste. Grimaçant un sourire à la rouquine, vous vous concentrez sur vos chevaux, tentant d'en reprendre le contrôle. Soudain, les imposants remparts de Grisegilde surgissent et vos assaillants préfèrent tourner bride. Ils disparaissent alors rapidement vers l'horizon poudreux. Le corps tendu, les bras parcourus de vibrations, vous parvenez à calmer les bêtes affolées. Progressivement, la diligence ralentit et enfin les chevaux s'immobilisent, les yeux fous, le corps luisant de sueur et le mors écumant. Avec un soupir de soulagement, vous lâchez les rênes et sautez à terre. Rendez-vous au [63](#).



## 148

Vous continuez votre chemin et bientôt, vous distinguez un petit attroupement. Assis par terre, le dos calé au mur d'une maison, un jeune homme vêtu de hardes joue magistralement de la lyre, une sébille de terre cuite posée devant lui. Le mendiant, indifférent aux pièces de monnaie jetées par les passants, semble jouer pour lui-même, perdu dans sa musique. Certains s'arrêtent même pour mieux l'écouter. Allez-vous lui laisser une Pièce d'Or (rendez-vous au [260](#)) ? Ou préférez-vous ne pas perdre de temps et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [175](#)) ?

## 149

Alors que vous aidez Yatéli à monter en selle, Sima pousse un juron sonore : « Klaneth ! » Vous retournant, vous distinguez un groupe de cavaliers

vêtus de noir cravachant leurs montures dans votre direction dans un nuage de poussière. À leur tête, un homme grand et mince, son ample manteau noir flottant derrière lui. Apothécius blêmit :

- C'est impossible, comment ce démon a-t-il pu nous rejoindre aussi vite ?

- Vite, à la rivière ! Notre seule chance est de traverser ! lance Sima en éperonnant son cheval.

Vous faites de même et votre groupe part au galop vers la rivière dont il parle, dans le martèlement des sabots de vos montures. Vous galopez à bride abattue mais vos poursuivants ne cèdent pas un pouce de terrain tandis que le paysage défile. Bientôt, les rives ombragées apparaissent devant vous. Au bout d'un ponton de bois se trouve le bac, un massif radeau équipé d'une grande gaffe de frêne, seul moyen de franchir le cours d'eau, large et profond. Deux cavaliers se détachent du groupe de vos poursuivants et arrivent progressivement à votre hauteur. « Sima, prend Yatéli avec toi, je vais les retarder ! » ordonnez-vous. Galopant à votre hauteur, votre ami tend le bras à la jeune femme qui se laisse glisser sur sa selle. Aussitôt, vous tournez bride, dégainant votre épée... Le premier cavalier arrive droit sur vous, vous faites habilement pivoter votre cheval pour éviter son attaque et ripostez d'un large revers. Sa tête tranchée s'envole dans un flot de sang et son corps vide les étriers avant de rouler sur le sol. Le deuxième cavalier pousse un juron et passe à l'attaque.

CAVALIER DE KLANETH HABILITÉ : 8

ÉNERGIE VITALE : 8

Si vous triomphez de votre adversaire en quatre Assauts ou moins, rendez-vous au [341](#). S'il vous faut plus de quatre Assauts, rendez-vous au [48](#).

## 150

Vous tentez de forcer l'ouverture de la cassette et celle-ci ne vous résiste guère. Le couvercle pivote révélant un spectacle à couper le souffle ! Une dizaine de bijoux s'offre à votre regard dans un halo de lumière coloré et scintillant. Il y en a pour une petite fortune ! Hypnotisé par le rayonnement des pierreries, vous ne réalisez pas que la porte d'entrée du repaire s'est refermée silencieusement. Au moment où vous vous retournez, la cassette sous le bras, vous poussez un cri : une haute et mince forme spectrale, vaguement humaine et lumineuse se tient devant vous. À travers le halo luminescent, vous reconnaissez avec horreur le visage d'Essedéhaif, le maître décédé de la guilde. Le spectre tend la main vers vous et lorsque ses doigts vous touchent, un froid surnaturel, qui n'est pas de ce monde, vous étreint le cœur. Un cœur dont les battements décroissent rapidement pour finalement s'arrêter. Les bijoux roulent au sol autour de votre cadavre comme une pluie d'étoiles tandis que le spectre disparaît, sa mission accomplie.

Votre aventure s'achève ici.

« Apothécus ! Derrière toi, attention ! » hurlez-vous. Aussitôt, les spectateurs les plus proches protestent contre vos cris mais vous n'en avez cure, continuant à crier et agiter les bras. Finalement, c'est la jeune femme qui accompagne votre ami qui aperçoit votre manège et lui donne un léger coup de coude en vous désignant du doigt. Apothécus vous aperçoit enfin et son visage exprime alors la stupéfaction la plus complète. Mais vous avez perdu trop de temps, un des hommes en noir arrive juste derrière lui et lève sa dague... Si vous avez un arc et encore au moins une flèche, rendez-vous au [268](#). Sinon, en dernier recours, vous dégainez votre arme et la lancez de toutes vos forces vers l'assassin. Une épée n'est pas une arme de jet habituelle, réussirez-vous malgré tout à atteindre votre cible ? Lancez deux dés et ajoutez 1 au résultat : si ce dernier est inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [302](#). Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [114](#).

Au petit matin, laissant Yatéli dormir, vous descendez rejoindre Apothécus. Un certain remue-ménage règne dans la maison : les serviteurs vont et viennent, les bras chargés d'objets, l'air inquiet. Vous trouvez votre hôte dans le salon. Agenouillé devant la cheminée où un feu est allumé, il brûle soigneusement quantité de lettres et documents, les sourcils froncés, le visage tendu.

- Que se passe-t-il ? demandez-vous.

- Le temps presse... Les hommes de Klaneth ne vont pas tarder. Nous n'avons plus le choix : il faut délivrer Marla le plus vite possible et fuir la ville aussitôt après.

- Certes, mais comment ?

- Ne t'inquiète pas, tout est prévu depuis plusieurs semaines. Va te préparer, nous devons aller voir quelqu'un qui nous sera d'un grand secours en cette affaire.

Une heure plus tard, vous, Apothécus et Yatéli quittez discrètement la maison, enveloppés dans d'amples manteaux au capuchon soigneusement rabattu. Vous suivez votre ami à travers les rues qui s'éveillent dans la lumière blafarde du matin, des rues encore désertes dans ce quartier tranquille. Au bout d'un moment, Yatéli vous retient par la main.

- Nous sommes suivis...

Vous regardez autour de vous mais à part un groupe de jeunes filles puisant de l'eau à une fontaine, vous ne voyez rien d'anormal. Vous passez un bras protecteur autour des épaules de la jeune femme en lui assurant qu'elle a dû rêver.

- Je n'ai pas rêvé. Je suis une fille du peuple, j'ai grandi dans la rue. Nous sommes suivis, j'en suis sûre.

Vous êtes empêché de répondre par Apothécus qui s'arrête devant une porte de bois épais cloutée de bronze. Il prend une clef dissimulée sous son manteau et ouvre.

- Entrez, vite !

Vous vous engouffrez par l'ouverture et votre ami referme la porte derrière lui. Vous êtes dans la cour d'une maison isolée, bâtie en retrait non loin des remparts ouest. Un personnage inattendu s'approche de vous. C'est un Nain, trapu et solide, la peau claire, coiffé d'une tignasse rousse dont les nattes tressées de fils d'or tombent sur ses épaules. Il trotte vers Apothécus et lui prend les mains en souriant : « La Mère soit louée, vous êtes là ! J'ai bien reçu ton message. C'est donc lui ton ami ? » continue-t-il en se tournant vers vous. Si vous avez rencontré Sima lors de l'émeute au vieux temple, rendez-vous au [245](#). Sinon, rendez-vous au [170](#).

### 153

Au bout d'un moment, vous sortez de l'eau, vous séchez et regagnez les vestiaires. Alors que vous entrez dans la pièce, vous surprenez un homme mince et élancé, drapé d'un manteau de laine grise au capuchon rabattu, en train de... voler vos affaires ! Surpris, le voleur vous bouscule et sort de la pièce en courant. Avec un juron, vous vous lancez à sa poursuite. L'homme longe le couloir puis oblique brusquement à gauche et entre dans la grande salle du bain des hommes. Vous vous ruez à l'intérieur, bousculant baigneurs et promeneurs, essayant de ne pas perdre de vue l'individu. Vous rattrapez presque ce dernier, le long du bassin, mais soudain vos pieds nus glissent sur le marbre mouillé et vous dérapez en agitant les bras. Lancez deux dés. Si le résultat

obtenu est inférieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [72](#). Si le résultat obtenu est égal ou supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [221](#).



## 154

Vous ouvrez précipitamment la porte et entrez dans la pièce. Il semble s'agir d'une sorte de débarras où sont entassés quantité d'objets de culte, statuette, chandeliers, encensoirs, accessoires liturgiques, le tout couvert de poussière. Mais pour votre plus grand malheur, la pièce ne comporte pas de fenêtre ! Avec un juron, vous vous retournez et vous retrouvez en face de trois gardes en uniforme armés d'arbalètes chargées. Avant que vous ayez pu lever votre épée, leur commandant donne un ordre. Dans un claquement sec, les mortels carreaux jaillissent et vous transpercent. L'un d'eux vous fait éclater le crâne et votre mort est instantanée.

Votre aventure s'achève ici.



À force d'efforts acharnés, votre compagnon réussit à diriger la nef vers le grand bassin de pierre rempli d'eau et de nénuphars, près des écuries de la milice. Quelques secondes plus tard, c'est l'impact dans une gerbe d'éclaboussures. Le choc est violent et vous coupez le souffle (vous perdez 2 points d'ÉNERGIE VITALE). Vous vous redressez, étourdi, pour voir l'enveloppe dégonflée du ballon retomber sur vous comme une baudruche crevée. Le gong d'alarme ne cesse de résonner et les hommes de Klaneth ne vont pas tarder. Apothécus et Marla, bien que sonnés, sont vivants et se dirigent vers le rebord où se trouve déjà Sima. Au même moment, Yatéli vous appelle à l'aide : son pied gauche s'est pris dans un amas de cordages. Vous revenez rapidement vers elle et dégainez votre arme pour la dégager. « Vite, vite ! » vous crie Apothécus depuis le rebord du bassin, jetant des regards inquiets autour de lui. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [164](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [295](#).

Sur la rive, Klaneth se redresse soudain sur sa selle et brandit le poing vers le ciel, sa voix résonnant en un écho sinistre tandis qu'il récite une incantation dans une langue très ancienne aux sonorités archaïques. Au début, rien ne se passe, mais très rapidement, les eaux se mettent à bouillonner autour

de vous, dans un tourbillon de bulles et d'écume, comme si une créature inconnue allait en crever la surface. Sima a de plus en plus de mal à contenir les chevaux effrayés quand une fantastique masse d'eau jaillit en grondant des profondeurs dans une tempête d'éclaboussures, prenant vaguement la forme d'un géant entièrement constitué d'eau. Il s'agit d'un Élémentaire d'Eau, invoqué par le grand-prêtre pour vous anéantir.

Si vous avez une potion de «contrôle élémentaire», rendez-vous au [324](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [355](#).



## 157

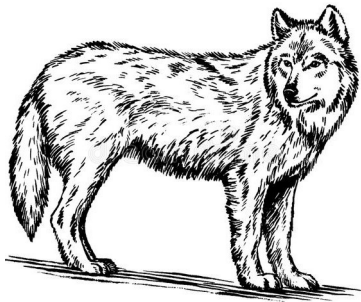
La mise est donc fixée à 3 Pièces d'Or. Si le lutteur sur lequel vous avez parié gagne, vous empocherez 6 Pièces d'Or. Un coup de gong résonne, et dans le rugissement de la foule excitée, les deux lutteurs entament le combat. *Tentez votre Bonne Fortune*. Si elle vous sourit, rendez-vous au [307](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [331](#).

Le nommé Amin réfléchit un moment avant de vous répondre : « Tu sais, je vis à la campagne et je vais rarement en ville. Tout ce que je peux te dire, c'est que la cité connaît de grands troubles actuellement et que les fidèles de la Mère de Toutes Choses en font les frais. C'est ce que m'a rapporté un voyageur solitaire à qui j'ai accordé l'hospitalité il y a quelques jours. Il m'a confié au dîner que la ville avait beaucoup changé et il en semblait bien amer ». Vous remerciez Amin pour ces renseignements et l'observez tandis qu'il éperonne sa monture et s'éloigne vers le sud. Puis, avec un soupir, vous reprenez votre marche. Rendez-vous au [340](#).

Soudain, alors que votre attelage passe sous une arche de pierre reliant les deux côtés de la rue, un bruit sourd se fait entendre et un choc ébranle la voiture : un de vos poursuivants vous a rejoint et s'est laissé tomber sur le toit ! Vous vous penchez à la portière pour voir le cocher en lutte avec le spadassin tandis que la voiture file à pleine vitesse dans la nuit, les chevaux effrayés accélérant l'allure, menaçant de faire verser votre attelage à tout moment. Allez-vous tenter de maîtriser les chevaux (rendez-vous au [55](#)) ? Ou préférez-vous venir en aide au cocher (rendez-vous au [107](#)) ?

Vous reculez, les joues empourprées, la lame rouge de sang. Aakon s'est défait de son adversaire mais le mercenaire est sérieusement blessé et un sang rouge vif coule sur sa tunique. Suite à la mort des trois guerriers, vos assaillants hésitent et vous en profitez pour gravir l'escalier qui mène au dernier étage pour vous mettre hors de portée. Au même moment, un hurlement retentit...

Si vous avez brisé le sceau de la tombe du paladin, dans la crypte, rendez-vous au [347](#). Sinon, rendez-vous au [78](#).



Votre rendez-vous avec la jeune serveuse aura lieu ce soir et il est encore tôt. Autant en profiter pour

vous changer un peu les idées. Vous regardez autour de vous... Allez-vous tenter votre chance au pugilat (rendez-vous au [345](#)) ? Vous pouvez également essayer le jeu du coquillage (rendez-vous au [239](#)). Enfin, vous pouvez traverser le quartier des jeux, tourner à gauche pour prendre une large avenue et continuer votre chemin. Rendez-vous au [175](#).

## 162

Furieux, vous vous lancez à la poursuite du jeune voleur, histoire de lui apprendre les bonnes manières. Malheureusement, c'est bien ce que le garçon espérait... ou plutôt ses collègues qui vous guettent dans l'ombre d'un porche. Alors que vous passez à leur niveau, un gourdin s'abat sur votre crâne et vous vous écroulez sur les pavés. Vous revenez à vous avec un mal de crâne violent (vous perdez 2 points d'ÉNERGIE VITALE) et vous constatez que votre bourse est bel et bien vide cette fois... Vous vous redressez en grommelant, furieux de vous être fait avoir si facilement. Heureusement, vous avez toujours 3 Pièces d'Or dans votre botte... Et vous avez de la chance qu'ils vous aient laissé en vie... Remâchant votre amertume, vous vous dirigez vers le fond de la ruelle, attiré par un brouhaha animé. Rendez-vous au [87](#).

## 163

L'allée se termine sur un grand bâtiment à un étage, au toit de tuiles, d'où entre et sort une foule

nombreuse. De nombreux chevaux et d'étranges créatures aux poils épais, à la tête ornée de cornes recourbées, le dos harnaché et couvert de ballots et de caisses, sont parqués dans un enclos à proximité. Il semble que ce soit là une auberge où les fournisseurs du marché viennent se restaurer et où s'arrêtent les caravanes venues de Serakub ou d'Irsmun. La grande salle est bondée, dans un brouhaha indescriptible mêlé d'odeurs diverses. Un peu désorienté, vous vous asseyez dans un coin, à une table solitaire. Personne ne fait attention à vous et votre sentiment de solitude, celui d'un étranger perdu loin de chez lui ne fait que grandir...

Seul ? »

Vous levez la tête vers la jeune beauté aux cheveux sombres qui vous toise, les mains sur les hanches, un sourire aux lèvres.

- Plus maintenant, répondez-vous en poussant un tabouret vers elle.

Elle s'assoit et vous engagez la conversation, parlant de tout et de rien, ce qui vous fait du bien. Elle n'est guère farouche et vous vous retrouvez bientôt avec votre main posée sur sa cuisse ferme, ce qui ne semble pas la gêner... Soudain, une voix forte retentit, interrompant les bavardages. Rendez-vous au [202](#).

Vous vous acharnez à cisailer les cordes mouillées qui retiennent la jeune femme et parvenez à la

libérer avant de regagner le rebord du bassin, trempé et haletant. « Aux écuries, vite ! C'est notre seule chance ! » crie Sima. Vous vous précipitez vers le bâtiment proche et vous ruez à l'intérieur. La milice de Klaneth arrive à proximité tandis que le gong d'alarme continue à résonner. Sima se poste à l'entrée, une arbalète chargée en main. Vous ouvrez précipitamment les stalles des chevaux, pour en choisir trois qui sont déjà sellés et harnachés. « Savez-vous monter à cheval ? » demandez-vous à Marla. Elle hoche la tête et monte en croupe devant Apothécus. Vous sautez en selle, prenez Yatéli devant vous et éperonnez votre monture, tout en tenant la bride du dernier cheval pour Sima. « Vite, vite ! » vous crie le Nain qui a déjà abattu deux hommes avec son arbalète. Vous jaillissez des écuries au grand galop et Sima saute en selle au passage. Les miliciens qui accouraient se jettent sur le côté en hurlant pour éviter d'être piétinés par vos montures. Le cœur battant tout rompre, vous vous dirigez vers les portes de la cité. Rendez-vous au [263](#).

## 165

Si vous venez de la part d'Ashram le parfumeur, rendez-vous au [3](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [187](#).

Ne voulant pas vous retrouver cloué au tronc d'un arbre par une flèche, vous bondissez pour atteindre une grosse branche proche. Accroupi et dissimulé parmi le feuillage épais, vous restez silencieux, le cœur battant, tandis que les Hommes-Pourceaux raux alentours, scrutant la végétation, prêts à décocher leurs flèches... Lancez deux dés. Si vous faites un double, rendez-vous au [287](#). Sinon, vos poursuivants ne vous trouvent pas et préfèrent s'en aller. Après quelques minutes, vous vous laissez tomber de votre cachette et rejoignez vos compagnons qui vous attendent, rongés d'inquiétude. Vous sautez en selle et éperonnez vos montures. Rendez-vous au [205](#).

Vous avez gardé une dent contre Tyutchev depuis votre dernière rencontre, c'est le moins qu'on puisse dire. Et aujourd'hui, vous avez les moyens de vous venger de ce chien arrogant. Vous continuez à caresser le faucon posé sur votre poing tandis qu'un sourire mauvais se dessine sur vos lèvres. « Regarde mon bel oiseau, regarde bien le beau Tyutchev » murmurez-vous en désignant votre proie au rapace. Ce dernier fixe alors son regard sur votre ennemi et vous le sentez frémir et commencer à déployer ses ailes.

« Tyutchev ! » appelez-vous d'une voix forte.

Surpris, le guerrier se retourne... et reste stupéfait en

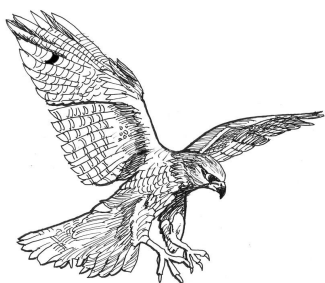


vous reconnaissant instantanément, malgré le temps écoulé. Au même moment, vous lâchez le faucon dressé en criant : « Attaque ! ».

- Eh, mais ça va pas, non ? hurle le marchand.

Mais il est trop tard : le rapace se rue sur Tyutchev et l'attaque dans un tourbillon de plumes. Le guerrier pousse un hurlement et recule, les bras repliés devant son visage pour tenter d'éviter les serres meurtrières et les coups de bec. Le marchand d'oiseaux saisit précipitamment un petit sifflet d'argent et siffle à plusieurs reprises, rappelant son oiseau, non sans difficultés. Vous avez la satisfaction de voir Tyutchev à terre, hurlant, le visage lacéré et les mains ensanglantées. « C'est lui, arrêtez-le ! » hurle le marchand en vous désignant à un groupe de miliciens qui accourt aux nouvelles.

Vous prenez vos jambes à votre cou et détez aussitôt, poursuivi par les hommes d'armes. Rendez-vous au [116](#).



## 168

La Mère de Toutes Choses est avec vous : aucune flèche ne vous a touché ! Vous nagez rapidement vers la rive où vos amis vous attendent. Sima se précipite au bord et vous tend les bras pour vous aider. Soutenant Yatéli par la taille, vous sortez de l'eau, haletant et titubant. Rendez-vous au [275](#).

## 169

Vos réflexes ne sont pas assez rapides et la boule de feu vous frôle en sifflant, brûlant votre flanc au passage avant d'exploser avec fracas contre le mur du fond, dans une pluie d'étincelles. Vous poussez un hurlement de douleur qui se répercute sous les voûtes de pierre, tandis qu'une sensation de brûlure vous engourdit entre les côtes. Vous perdez 3 points d'ÉNERGIE VITALE avant de vous redresser pour affronter le magicien. Au moment où vous vous apprêtez à bondir sur lui, son regard croise le vôtre. Instantanément, vous vous sentez lourd, très lourd, comme si vous étiez pris dans les sables mouvants d'un borbier, dans la vase des marais. Le moindre mouvement vous demande un intense effort de volonté et votre corps bouge au ralenti. Son regard hypnotique toujours fixé au vôtre, Thaum s'avance vers vous, les bras tendus, les mains parcourues de petits frissons rythmiques. Avec horreur, vous comprenez que s'il pose ses mains autour de votre cou, il va vous briser les vertèbres comme du bois mort. Toujours paralysé, vous entendez les rires et murmures des clients qui prennent des paris sur

l'issue du combat. Soudain, Sima pousse un cri et balance un pichet à la tête de Thaum. Le magicien le reçoit en pleine tête et part à la renverse avec un gémissement. Son regard quitte le vôtre et vous vous sentez soulagé d'un poids immense tandis que vous retrouvez toute votre mobilité. Avec un rugissement de colère, vous vous ruez sur votre adversaire. Rendez-vous au [332](#).

## 170

- Notre ami Sima, ici présent, est un de nos fidèles, vous annonce Apothécus.

Puis il se tourne vers le Nain, le regard interrogateur :

- Nous n'avons plus beaucoup de temps, les événements se précipitent. Est-ce que tout est prêt ?

- Oui, venez, c'est par ici.

Vous suivez le Nain qui vous emmène dans une vaste arrière-cour et si vous aviez dressé une liste des possibilités, ce que vous y découvriez n'y figurerait certainement pas ! Vous avez vu pas mal de choses incroyables sur Orbus, mais là... Au centre de la cour se trouve une sorte de grande chaloupe de bois peint, munie en son centre d'un socle surmonté d'un four en métal et d'une importante réserve de bois. Et au-dessus, attaché à cette «nacelle» par des cordes solides, un ballon énorme ! Sous l'effet de la chaleur dégagée par le four, la toile se gonfle, se dilate, se déplie en un immense arrondi luisant. La nacelle est retenue par

des cordages reliés à des piquets de bois solidement fichés dans le sol. Stupéfait, vous tournez un regard interrogateur vers Apothécus.

- Crois-moi, c'est le seul moyen. La Tour des Dieux est trop bien gardée, il est impossible d'y pénétrer autrement. Grâce à cet engin, nous allons arriver directement au sommet de la tour, délivrer Marla et fuir la ville avec elle.

- Nous allons arriver directement en Enfer, oui...

Sima pose une main épaisse sur votre avant-bras :

- Aies confiance, mon engin est fiable, je te l'assure. Il nous permettra d'agir avec rapidité et efficacité.

- Mais pas avec discrétion, grommelez-vous.

Quelques minutes plus tard, vous montez à bord de l'appareil avec réticence, le ventre noué. Les amarres sont rapidement larguées, l'embarcation vibre et oscille doucement avant de s'élever majestueusement dans le petit matin. Rendez-vous au [314](#).

## 171

Depuis combien de temps galopez-vous à bride abattue à travers la lande ? Vous l'ignorez. En attendant, vous regagnez votre total de BONNE FORTUNE du départ pour avoir réussi à quitter la Tour des Dieux. Bientôt, les murs imposants de la cité s'éloignent dans le lointain, vibrant dans les brumes de chaleur et vous ralentissez l'allure avant de faire une courte halte près d'un ruisseau pour boire et vous rafraîchir. Alors que Sima s'occupe des

chevaux, Marla vient s'asseoir à côté de vous, plongeant ses yeux bleu-gris dans les vôtres.

- Je n'attendrai pas plus longtemps, étranger. Qui êtes-vous ?

Vous lui racontez vos origines, votre aventure, le périple pour parvenir jusqu'à elle...

- Ainsi, vous êtes celui qui a sauvé Orbus du Talisman de la Mort autrefois...

Vous êtes interrompus par Apothécus qui vous rejoint :

- Nous ne sommes pas encore tirés d'affaire. Klaneth doit déjà être lancé à notre poursuite. Des chevaux frais nous attendent en un lieu secret que nous devrions bientôt atteindre. Ensuite, il nous faudra rejoindre nos fidèles réfugiés près du Mont de l'Étoile. Une fois là-bas, avec vous à nos côtés ma Dame, nous pourrons préparer notre retour à Griseguilde.

Vous hochez la tête et alors que Marla se relève, vous demandez, le regard anxieux :

- Et moi ? Quand tout ceci sera terminé, pourrais-je regagner le monde qui est le mien ?

- Oui, rassurez-vous, répond la prêtresse. La porte du Mont de l'Étoile communiquant avec votre monde et votre époque est toujours là.

Rendez-vous au [126](#).

Vous encochez rapidement une flèche et prenez à peine le temps de viser. Vous lâchez la corde de votre arc au moment où le voleur saute par la fenêtre. Lancez deux dés. Si le total est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au 97. Si le total est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au 184.

Vous poussez un hurlement de douleur quand le carreau d'arbalète vous blesse à l'épaule (vous perdez 3 points d'ÉNERGIE VITALE). Vous manquez vider les étriers mais parvenez à vous maintenir en selle malgré tout. Les hommes en noir et leurs malédictions s'estompent au loin tandis que votre monture galope à travers la lande. Vous craignez un moment qu'ils ne se lancent à votre poursuite, mais vous avez trop d'avance. Bientôt, le paysage se couvre de cultures, de champs et de fermes et vous ne tardez pas à arriver enfin aux pieds des remparts de Griseguilde. Vous mettez pied à terre, préférant laisser ici votre monture, afin d'être plus libre de vos mouvements une fois en ville. Cette chevauchée vous aura fait gagner un temps précieux et épargné la fatigue d'une longue marche, c'est indéniable. Par curiosité, vous jetez un œil dans les fontes de selle avant de rendre sa liberté au cheval. Vous y trouvez une gourde d'eau tique vous vous empressez de vider, mais également un petit anneau d'or terni, orné d'une pierre rouge et un rouleau de corde.

Tamponnant votre blessure avec un pan de votre manteau et serrant les dents, vous vous mêlez à la foule animée qui entre et sort des immenses portes de la cité.

Rendez-vous au [12](#).



174

Vous vous dissimulez dans les herbes hautes bordant la piste et ne tardez pas à voir les nouveaux arrivants : dans les brumes pourpres du crépuscule, sous un ciel strié de feu rose et d'ombres violettes, trois cavaliers galopent dans votre direction. Montés sur de puissants destriers noirs, ils cravachent leurs montures comme si leur vie en dépendait, leur ample manteau flottant derrière eux telle une paire d'ailes ténébreuses. Vous apercevez alors une forme humaine qui court devant eux, à travers la lande. Un homme, titubant de fatigue, courant d'une manière éperdue pour tenter de semer ses poursuivants. Au

moment où l'inconnu arrive à votre hauteur, il tombe d'épuisement.

Allez-vous vous porter à son secours (rendez-vous au [246](#)) ?

Ou préférez-vous rester embusqué dans les hautes herbes (rendez-vous au [335](#)) ?

## 175

Vous vous retrouvez bientôt sur une grande place semi-circulaire, bordée de statues, envahie par une foule nombreuse. De l'autre côté de la place se trouve un monument imposant aux colonnes de marbre. Sur les escaliers, des hommes d'armes sont déployés, formant une barrière de leurs boucliers de bronze, leurs casques à pointes étincelant sous le soleil. Derrière eux, un homme au crâne rasé vêtu d'une robe de soie noire ornée de perles rouges lit d'une voix forte un texte écrit sur un rouleau de parchemin. La foule est houleuse, des poings se lèvent, les visages se font revêches, des sifflets couvrent la voix du héraut. Ce dernier recule, visiblement mal à l'aise et les gardes, devant lui, serrent les rangs, la main sur la garde de leur épée. Une vive tension est perceptible dans l'atmosphère, la foule est de plus en plus nerveuse... Soudain, un jeune berger se détache, brandissant une pierre. « Blasphémateur ! » hurle-t-il, avant de jeter son projectile vers le héraut qui le reçoit de plein fouet. L'homme s'effondre sur les marches, le visage en sang et les dents brisées. C'est l'étincelle qui met le feu aux poudres ! La foule se rue à l'assaut du



bâtiment en hurlant, comme une vague de colère et de haine qui déferle. Au même moment, une sonnerie de trompes de bronze retentit, couvrant le vacarme. Rendez-vous au [207](#).



176

L'homme est trop sérieusement blessé pour s'en sortir et la fatigue de la poursuite a épuisé ses dernières forces. Il agrippe désespérément votre bras, faisant un effort visible pour parler :

- Les... Les chiens de Klaneth m'ont eu... Qui que tu sois... Va... Va à Grisekilde...

De son autre main, il tâtonne à sa ceinture, cherchant visiblement quelque chose. Il finit par extirper de la poche de sa tunique tachée de sang séché une lettre cachetée qu'il vous tend, fébrile :

- Apothécus... Préviens... Apothécus...

Ce nom vous fait l'effet d'une décharge d'adrénaline et vous vous penchez vivement vers lui :

- Apothécius ? Pourquoi ? Pourquoi dois-je le trouver ?

Vous n'aurez pas la réponse car l'homme vient d'expirer dans vos bras.

Rendez-vous au [35](#).

## 177

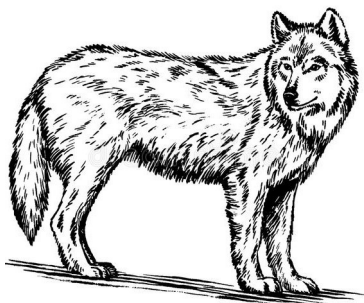
Alors que le soir tombe sur Griseguilde, votre hôte vient vous chercher et vous avez le soulagement de voir qu'il vous rapporte votre épée. Vous quittez bientôt l'école des lutteurs et le suivez à travers les ruelles étroites du quartier. La nuit est maintenant tombée, une claire et tiède nuit d'été et vous réalisez que Griseguilde s'est bien agrandie depuis votre dernière visite. Bientôt, vous débouchez sur une grande place pavée et brillamment éclairée pour découvrir un spectacle grandiose : un grand amphithéâtre de pierre à quatre étages d'arcades, éclairé de l'intérieur d'une myriade de bougies comme autant de lumières dans la nuit. Vous marquez le pas, stupéfait par la vision inattendue de ce vaisseau de pierre illuminé se découpant sur le ciel mauve. Autour, la place est noire de monde, des gens de toutes conditions vont et viennent en bavardant, tout en se dirigeant vers les entrées. Antonin vous prend par le bras et vous guide dans les escaliers intérieurs, jouant des coudes et vous débouchez sur les gradins de pierre, déjà emplis

d'une foule considérable, excitée et bruisante. Au-dessus de votre tête, la lune baigne les lieux de sa lumière argentée. En contrebas, la scène est une large estrade de pierre éclairée par des torches d'aubépine. Tout en vous asseyant, fasciné, vous observez les autres spectateurs qui prennent place. Et soudain, votre cœur bondit dans votre poitrine : Apothécus! C'est bien lui, vous le reconnaissez sans peine, il n'a guère changé depuis votre dernière rencontre. Accompagné par une jeune femme brune aux cheveux courts, il est en train de s'asseoir en bavardant, son manteau sous le bras. Aussitôt, vous vous levez pour aller le rejoindre, suivi par Antonin. Au même moment, un gong retentit dans la nuit à trois reprises et une silhouette apparaît sur scène, accueillie par des applaudissements nourris. Rendez-vous au [265](#).

## 178

D'un geste désespéré, vous arrivez à donner un violent coup de pied dans l'entrejambe de Klaneth et à vous dégager de sa prise. Ce dernier, conscient du danger, préfère rompre le combat et se dirige vers la rive opposée, luttant contre la force du courant. Vous faites de même, remontant les flots écumants, les muscles douloureux, vos vêtements trempés semblant lourds comme du plomb... Épuisé, vous atteignez enfin la rive, vous retenant aux roseaux et ajoncs, ruisselant d'eau et tremblant. Par chance, vos compagnons ont réussi à traverser grâce au bac. À peine débarqué, Sima est remonté à cheval et galope vers vous. « Vite ! En selle, il faut rejoindre les

autres ! » crie-t-il en arrivant à votre hauteur. Jetant un coup d'œil en arrière vous constatez avec découragement que Klaneth a réussi également à rejoindre ses hommes. Vous sautez en selle et Sima éperonne sa monture. Quelques minutes plus tard, vous rejoignez les autres qui attendent près d'un épais fourré de papyrus et poussent un soupir de soulagement en vous voyant arriver. À peine descendu de cheval, vous recevez Yatéli qui se jette dans vos bras. Vous bondissez en selle et éperonnez vos montures, partant au galop vers la montagne, le cœur battant. Rendez-vous au [205](#).



Vous vous acharnez sur le piège, ruisselant de sueur, vous cassant les ongles et vous faisant saigner les doigts. Au même moment, un bruit de pas se fait

entendre. Vous vous retournez pour voir avec horreur le voleur qui, ne vous trouvant pas, est revenu sur ses pas. Arborant un mince sourire, il charge tranquillement son arbalète tandis qu'une sueur glacée coule le long de votre dos. Puis il vous vise posément. Vous poussez un hurlement d'horreur interrompu net par le carreau d'arbalète qui vous fait éclater le crâne.

Votre aventure s'achève ici.

## 180

Vous préférez ne pas prendre de risques, le Nain et le mercenaire hochent la tête et vous quittez la crypte, remontant le grand escalier. Au même moment, un hurlement retentit, doublé du son d'une trompe de bronze : « Ils attaquent, vite ! » lance Aakon en gravissant les dernières marches à grandes enjambées. Vous déboulez dans le hall où les mercenaires se déploient, prêts à soutenir l'assaut. Sur votre ordre, Apothécus entraîne les deux femmes à l'abri, leur faisant monter l'escalier, après avoir récupéré une arbalète chargée. L'instant suivant, des coups sourds ébranlent la porte, le bois se fissure et craque, des visages furieux apparaissent à travers les brèches... La porte continue à vibrer, le panneau vole en éclats et soudain, les spadassins de Klaneth déboulent dans le hall. Aakon crie un ordre et éclate le claquement des cordes quand ses hommes décochent leurs flèches. Vos assaillants reculent en poussant des cris, plusieurs s'écroulent, transpercés, mais trois hommes en haubert noir et argent les

repoussent avec mépris avant de passer à l'assaut. Il vous faut combattre ces lieutenants de Klaneth. L'un deux se rue sur Aakon tandis que les deux autres vous foncent dessus.

PREMIER LIEUTENANT DE KLANETH  
HABILETÉ : 10      ÉNERGIE VITALE : 10

SECOND LIEUTENANT DE KLANETH  
HABILETÉ : 9      ÉNERGIE VITALE : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [160](#).

## 181

Vous avez l'impression de patauger dans les ruelles de l'Enfer. Au bord de la nausée, les vêtements collés à la peau par l'atmosphère moite, gêné par le poids de votre compagnon inconscient, vous serrez les dents et continuez votre progression. Bientôt, le courant du canal devient plus fort, plus rapide et vous débouchez sur un déversoir : le couloir s'arrête sur un immense puits sombre où se déversent en grondant les eaux usées et les déchets de toutes sorte. La puanteur vous soulève le cœur, et vous faites demi-tour en grognant pour récupérer l'autre embranchement. Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 3, rendez-vous au [235](#). Si vous faites de 4 à 6, rendez-vous au [352](#).

## 182

Vous avez bien calculé votre bond et saisissez le cou

épais du griffon, l'enlaçant à deux bras. La créature pousse un cri perçant et, déséquilibré par le choc et ce poids supplémentaire, perd rapidement de l'altitude pour s'écraser au sol, au pied de la tour, dans un craquement sinistre. Le choc vous engourdit et vous coupe le souffle, de petites étoiles jaillissent sous vos paupières fermées mais vous n'avez rien de cassé, les dieux soient loués. Alors que vous vous dégagez de la carcasse à l'échine brisée, vous voyez avec soulagement Marla faire de même, titubante comme si elle était ivre, visiblement choquée et contusionnée mais indemne. Au même moment, votre adversaire émerge lui aussi du cadavre imposant, le visage défiguré par la haine. Dégainant votre épée, vous avancez vers lui alors qu'il vient à votre rencontre, une longue dague d'acier noir en main.

KLANETH      HABILITÉ : 10

ÉNERGIE VITALE : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [62](#).

## 183

Vous regagnez vos montures, les plus valides soutenant les blessés. Aakon donne rapidement ses ordres pour que l'on rassemble l'équipement, qu'on distribue eau, nourriture et soins. Pendant que Sima va chercher vos chevaux, Apothécus se penche sur le corps de Klaneth :

- Il n'avait rien de religieux ni de mystique. Un opportuniste, un aventurier habile connaissant un

peu de magie et qui voulait imposer son pouvoir par l'intrigue, le mensonge et la duperie... Aidé par une bande d'assassins...

Vous vous tournez vers Marla :

- Et maintenant ?

- Klaneth est mort. Son culte qui n'était que tromperie ne va pas lui survivre. Il était le lien qui maintenait l'ensemble. Les fidèles de la Mère de Toutes Choses vont se rallier à moi, je vais les rassembler, les unir. Puis nous marcherons sur Griseguilde, avec Aakon et ses hommes, afin de reprendre notre place là-bas et de restaurer notre culte. Quand la population saura que le grand prêtre de Dagoth est mort, les gens nous soutiendront et se rallieront à nous. Et notre cité retrouvera l'équilibre qui était le sien.

- Et moi ?

- La porte qui permet de vous ramener dans votre monde se trouve au sommet du Mont de l'Étoile, comme autrefois. Ce n'est qu'à une heure d'ici.

Au même moment, vous croisez le regard de Yatéli : des yeux mouillés et apeurés tandis qu'elle se mord la lèvre avant de détourner la tête. Apothécus et Sima vous regardent, sans rien dire. La prêtresse pose sa main sur votre cœur :

- C'est à vous de décider, mon ami, si nos chemins se séparent ici ou non. Vous pouvez rejoindre la porte et retrouver le monde qui est le vôtre. Mais vous pouvez également choisir de rester sur Orbus, avec nous. Quand nous serons de retour à Griseguilde, vous aurez toute votre place à nos côtés. Mais si



vous restez, ce sera peut-être pour toujours car la porte peut disparaître à tout moment et ne plus reparaître. C'est à vous de choisir.

vous de prendre maintenant la décision de votre vie ! Réfléchissez-bien... Si vous êtes prêt à rester sur ce monde et à y entamer une existence nouvelle, rendez-vous au [231](#). Si vous préférez retourner sur votre monde, rendez-vous au [74](#).

## 184

Votre flèche part en sifflant... et manque sa cible ! Vous vous précipitez à la fenêtre, mais il est trop tard : vous avez juste le temps de voir le voleur se relever et disparaître à travers la foule. Avec un soupir de dépit, vous vous détournez pour aller délivrer le bijoutier. Rendez-vous au [59](#).



## 185

Malgré l'inquiétude, vous décidez d'attendre. Les flammes se répandent et forment bientôt un cercle de

feu autour de vous, éclairant la colline d'une lueur spectrale et fantastique. Puis soudain, le vent tombe et vous poussez un soupir de soulagement : son sifflement continu vous irritait grandement. Alors que vous hésitez sur la marche à suivre, une voix résonne soudain, vous faisant violemment sursauter. Une voix qui n'est ni mâle, ni femelle, une voix désincarnée, qui semble provenir de partout et de nulle part...

N'éprouvez aucune crainte, vous êtes en sécurité ici. Nul ne saurait vous atteindre dans ce sanctuaire ».

- Qui... qui êtes-vous ? demandez-vous.

- Je suis la Mère de Toutes Choses, Fontaine de Vie, Contraire de la Mort. C'est moi qui vous ai fait revenir sur ce monde. Je n'ai pu vous contacter avant, car mes forces sont amoindries depuis l'arrivée de Dagoth, mais ici, dans ce sanctuaire, je peux m'adresser à vous.

- Dagoth ? Qui est Dagoth ? Et pourquoi...

- Je ne peux rester longtemps avec vous, mes forces déclinent déjà. Allez à Grisegilde et trouvez Apothécus, l'homme qui vous a aidé autrefois. Il court un grave danger. Lui répondra à toutes vos questions et vous dira quoi faire. Vous devez avoir foi en votre avenir et en moi, comme autrefois.

La voix se tait soudain, laissant place au silence. Une sensation de paix et de sérénité se répand en vous, et vos angoisses semblent se dissoudre comme du sable glissant entre vos doigts. À la lueur des flammes, vous découvrez avec surprise que des fruits et une coupe en terre cuite emplies d'eau fraîche

sont apparus sur l'autel. Vous vous restaurez avant de vous allonger dans l'herbe, au pied de l'autel, enveloppé dans votre manteau. Sachant que vous ne craignez rien, protégé par le cercle de feu, vous ne tardez pas à vous endormir, baigné par la douce chaleur des flammes. Vous vous éveillez alors que la lumière du jour naissant illumine le monde. Le feu s'est éteint, ne laissant qu'une âcre odeur d'herbe brûlée et un cercle de cendres grises et tièdes. Vous vous redressez et vous étirez avant de quitter la colline et vous dirigez vers la cité qui scintille au loin. Rendez-vous au [305](#).

## 186

Vous vous agenouillez devant le coffret et ne tardez pas à forcer sa serrure avec votre épée. Il s'ouvre en grinçant pour révéler une pile de documents jaunis soigneusement pliés et maintenus par un ruban de soie rouge. Vous les feuillotez rapidement, faisant attention car ils semblent vieux et usés. Le papier est couvert d'une écriture fine et serrée et un passage retient votre attention :

*Moi, Essedéhaif, grand maître de la guilde, j'ai fait le nécessaire. J'ai récité les antiques formules et les noirs sortilèges afin que ma présence reste pour toujours attachée à ce lieu. Quoiqu'il arrive désormais, même après ma mort, je continuerai à régner sur...*

Le reste est illisible. Un frisson glacé vous parcourt l'échine et vous avez la désagréable sensation d'être... observé. Allez-vous quitter le repaire et

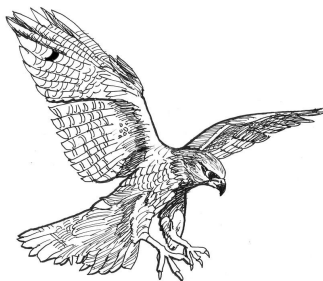
prendre l'autre tunnel (rendez-vous au [242](#)) ? Si vous l'avez déjà exploré, vous pouvez retourner au premier embranchement et prendre à droite (rendez-vous au [194](#)). Ou préférez-vous tenter de sonder les murs afin de trouver une cache secrète (rendez-vous au [329](#)) ?

## 187

Alors que vous approchez du porche d'entrée, les deux hommes qui bavardaient se retournent vers vous et l'un d'eux, un grand gaillard au nez cassé vêtu d'une tunique de coton rouge élimée vous interpelle d'un ton peu amène : « Eh toi ! Que viens-tu faire ici ? » Son collègue vous toise avec méfiance tout en faisant craquer ses doigts... Allez-vous leur demander s'ils savent où habite Apothécus (rendez-vous au [15](#)) ? Ou préférez-vous finalement passer votre chemin ? Dans ce cas, rendez-vous au [95](#).

## 188

Le corps du milicien gît à vos pieds dans une mare de sang qui s'élargit rapidement. Autour de vous, c'est la panique, les cris et la bousculade. Vous faites rapidement demi-tour et quittez le marché avant l'arrivée d'une patrouille. Vous fondant dans la cohue, vous vous engagez rapidement dans une grande avenue latérale. Rendez-vous au [175](#).



189

Avec un juron, vous dévalez rapidement les marches de pierre situées entre les gradins pour rejoindre ces spadassins. Ignorant les récriminations et protestations de ceux que vous bousculez, vous atteignez enfin les sièges du premier rang où Apothécus est assis. Alors que vous arrivez à son niveau, un des spadassins fait de même, dégainant sa dague... « Apothécus, attention ! » hurlez-vous. Malgré la musique, l'érudit vous a entendu. Il tourne la tête dans votre direction avant de vous apercevoir et de vous fixer d'un air stupéfait, presque comique, les yeux dilatés de surprise. Derrière lui, l'assassin lève sa lame... Vous plongez en avant et déviez son coup de justesse, avant de contre-attaquer. L'homme vous abreuve d'un flot de malédictions avant d'engager le combat.

ASSASSIN DU THÉÂTRE HABILITÉ : 7

ÉNERGIE VITALE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [302](#).

Soudain, le prêtre noir bascule dans la folie et se met à hurler comme un dément, avant d'éperonner sa monture et de galoper vers la tour, épée brandie. Vous le voyez foncer vers vous, les yeux fous, la bouche ouverte sur un hurlement furieux... Qui cesse brutalement quand un carreau d'arbalète jaillit en sifflant, traverse l'esplanade et lui fait éclater le crâne dans une éclaboussure de sang. Le prêtre vide les étriers et part à la renverse, les yeux grands ouverts, la langue pendante. Son corps roule sur le chemin avant de heurter un rocher et de s'immobiliser à jamais. Stupéfait, vous vous retournez tous vers l'auteur du tir... Marla abaisse lentement l'arbalète prise à Apothécus, un léger sourire sur son visage.

- C'était à moi de le faire, dit-elle, en guise d'oraison funèbre.

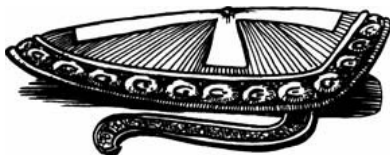
S'ensuit un long silence, qu'Aakon finit par rompre en se redressant, sa main pressée contre son flanc ensanglanté :

- Superbe tir ma Dame ! Si vous cherchez du travail, je vous embauche volontiers dans ma compagnie.

- La Mère de Toutes Choses est venue à mon aide. Je l'ai priée et Elle m'a donné la force.

Vous regardez autour de vous : tous vos adversaires ont fui ou sont morts. Un silence profond mais apaisé règne désormais sur les ruines et vous accueillez avec reconnaissance Yatéli qui se jette dans vos bras, vous couvrant de baisers. Rendez-

vous au [183](#).



## 191

Malheureusement, votre bond n'est pas suffisant : vous ratez le bac et retombez lourdement dans une tempête d'éclaboussures. Étourdi, vous vous redressez lentement, des étoiles papillonnant sous vos paupières, maculé de boue, d'argile et de terre. Alors que vous essuyez les yeux, Yatéli pousse un cri : Klaneth surgit en ricanant et vous transperce de sa longue lance, vous ouvrant le cœur en deux et vous clouant un tronc d'arbre comme un insecte. Votre aventure s'achève ici.

## 192

Vous avez mal calculé votre coup et manquez l'animal de quelques centimètres, parvenant de justesse à vous rattraper à l'une des courroies de cuir de son harnais. Au même moment, le griffon prend son envol et votre estomac se retourne en voyant la tour, le sol et les combattants rapetisser tandis que vous êtes aspiré vers le haut, les jambes battant dans

le vide. Habité par la rage, Klaneth dégainé une longue dague d'acier noir et se penche par-dessus sa selle pour vous frapper et faire lâcher prise. Au même moment, Marla, qu'il ceinture toujours par la taille de l'autre bras, penche la tête et le mord féroce ment au poignet, jusqu'au sang, en un geste désespéré. Votre adversaire pousse un cri de douleur et lâche son arme. Entre-temps, le griffon, déséquilibré et alourdi, chute et va lourdement s'écraser un peu plus loin. Sous la violence de l'impact, vous avez le souffle coupé et une douleur violente vous irradie à travers le corps (vous perdez 3 points d'ÉNERGIE VITALE). Étourdi, chancelant, vous vous extirpez du corps brisé et emplumé. Plus loin, Marla fait de même, titubante comme si elle était ivre, contusionnée mais indemne. Au même moment, votre adversaire émerge lui aussi du cadavre imposant, le visage défiguré par la haine, un filet de sang à la tempe. Dégainant votre épée, vous avancez vers lui alors qu'il vient à votre rencontre, un long poignard en main.

KLANETH (BLESSÉ) HABILITÉ : 10

ÉNERGIE VITALE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [62](#).

## 193

Vous engagez le combat avec l'Homme-Lézard, repoussant le vieil homme derrière vous pour le mettre hors de danger.



HOMME-LÉZARD      HABILITÉ : 9  
ÉNERGIE VITALE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [254](#).

## 194

Vous progressez dans le couloir, le long du canal nauséabond, indisposé par l'odeur de pourriture qui imprègne l'atmosphère. Soudain, à la lueur des lanternes, vous distinguez une masse sombre et écailleuse qui vient à votre rencontre. Elle passe sous la lumière tremblante et vous discernez un monstrueux Homme-Lézard à deux têtes, couverts d'écailles, le dos parcouru d'une crête, sa queue reptilienne se balançant derrière lui. Il semble traîner quelque chose et vous reconnaissez une forme humaine, la tunique tachée de sang et déchirée... le vieil érudit qui a ouvert le passage pour permettre aux autres de fuir ! Dans sa précipitation et la pénombre des souterrains, il a dû tomber droit sur la créature. Cette dernière vous aperçoit et pousse un sifflement menaçant, ouvrant grand ses deux gueules pourvues de crocs jaunis. Si vous avez un petit singe avec vous, rendez-vous au [300](#). Sinon, rendez-vous au [53](#).

## 195

« Désolé mon gars » dites-vous avant d'étaler l'homme d'un solide coup de poing. Alors qu'il s'effondre, vous vous ruez vers les tonneaux et

poussez de toutes vos forces pour les faire rouler. Au même moment, les miliciens arrivent, au milieu des clameurs. Soudain, les tonneaux se mettent à rouler et dévaler la ruelle, provoquant un mouvement de panique parmi les miliciens qui tentent de les éviter en jurant... *Tentez votre Bonne Fortune*. Si la chance vous sourit, rendez-vous au [123](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [258](#).

## 196

Bravo ! Au cours de votre attaque, vous avez réussi à pousser le voleur qui se trouvait au bord du toit. Déséquilibré, il part en arrière et bascule en hurlant avant de s'écraser au pied du bâtiment. Vous aidant d'une gouttière, vous descendez rapidement le long du mur, afin de récupérer vos affaires. Rendez-vous au [273](#).

## 197

Vous écartez ostensiblement les mains pour rassurer le cavalier et ce dernier se penche vers vous, vous fixant de ses yeux verts : « Salut à toi, l'ami ! Il est rare de trouver quelqu'un dans la lande à cette heure matinale. Qui es-tu donc ? » Vous répondez être un voyageur en route pour Griseguilde avant de lui retourner la question. « Mon nom est Amin, je suis propriétaire d'un domaine non loin d'ici. Je suis sorti tôt pour faire prendre l'air à Azak » poursuit-il en désignant le faucon perché sur son poing. Allez-vous

lui demander s'il sait où habite Apothécius en ville (rendez-vous au [49](#)) ?

Ou préférez-vous lui demander des renseignements sur la cité (rendez-vous au [158](#)) ?

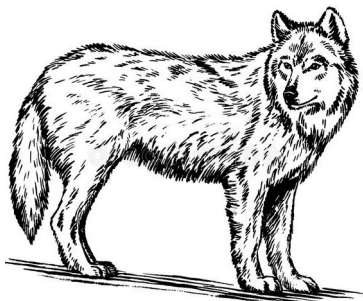
## 198

Vous vous dirigez donc sur votre gauche, dans la rue Dupont. Griseguilde a beaucoup changé depuis votre dernier passage, la cité s'est considérablement agrandie. Pourtant, une certaine tension semble vibrer dans l'air chaud de cette fin d'été, comme un malaise diffus, impossible à définir. Les gens ont l'air soucieux, la mine sombre et inquiète. Vous arrivez bientôt à la hauteur d'une échoppe dont l'enseigne vous attire. Elle représente un bol pourvu d'un pilon à broyer les herbes et surmonté d'un nuage de vapeur : un apothicaire. De l'autre côté de la rue se trouve une boutique également, mais dont les volets sont clos, la façade pourvue d'une enseigne frappée d'un collier de perles et d'une bague. Si vous voulez aller chez l'apothicaire, rendez-vous au [141](#). Si vous êtes intéressé par la mystérieuse boutique aux volets clos, rendez-vous au [38](#). Vous pouvez également continuer votre chemin. Dans ce cas, rendez-vous au [290](#).

## 199

Hors d'haleine, vous encochez une flèche et mettez le *loup* en joue. Il continue à courir vers vous, le

reste de la meute sur ses talons. Vous attendez quelques secondes, les battements affolés de votre cœur semblant se calquer sur la course rapide de l'animal, puis vous décochez votre trait qui part en sifflant à travers l'air chaud... Lancez deux dés. Si le total est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, votre flèche transperce le *loup* et il s'écroule, fauché net, sur la piste. Rendez-vous au [19](#). Si le total est supérieur à votre total d'HABILETÉ, votre flèche le blesse superficiellement, ne faisant que le ralentir. Rendez-vous alors au [124](#).



200

Vous vous redressez, étourdi, au milieu d'un nuage de poussière et de particules. Vous voyez alors avec horreur les portes béantes, pendre au bout des gongs de bronze littéralement fondus et noircis. À travers

l'ouverture béante, les hommes de Klaneth montent à l'assaut. « La meilleure défense, c'est l'attaque ! En avant, compagnons ! » lance Aakon en brandissant son arme. Lui et ses hommes se ruent à l'assaut, leur cri de guerre résonnant sous le ciel vibrant de chaleur. Vous vous retournez vers Apothécus :

- Reste avec Marla et Yatéli et veille sur elles !

- Ne t'inquiète pas ! répond-t-il avec une bravoure un peu forcée en prenant une arbalète chargée et en faisant reculer les femmes vers le mur de pierre.

Vous et Sima vous empressez alors de rejoindre les combattants. En arrivant sur les lieux, vous tombez en pleine démente : le fracas est assourdissant, l'acier étincelle au soleil, impossible de distinguer clairement quoi que se soit dans ce tourbillon de poussière mêlé de cris, de fureur et de sang. Vous abattez un ennemi, lui ouvrant le crâne en deux avant de parer l'attaque d'un autre. À vos côtés, Sima fait tourner sa hache, dans le craquement des os brisés, des jurons païens plein la bouche. Aakon se dégage et vient vers vous, entouré de ses hommes. Considérez votre groupe et celui de vos assaillants comme deux adversaires. Si l'ÉNERGIE VITALE du groupe de vos adversaires est réduit à 0, vous serez vainqueurs. Si l'ÉNERGIE VITALE de votre groupe tombe à 0, vous aurez perdu la bataille.

HOMMES DE KLANETH HABILITÉ : 10

ÉNERGIE VITALE : 10

VOTRE GROUPE HABILITÉ : 10

ÉNERGIE VITALE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [298](#). Si

l'ÉNERGIE VITALE de votre groupe tombe à 0, rendez-vous au [279](#).

## 201

Le corps de l'Homme-Lézard roule et bascule dans le canal, rapidement emporté par le courant. Secouant les gouttes verdâtres de votre lame, vous vous précipitez vers le vieil homme. Ses blessures sont sérieuses, mais pas mortelles. Vous l'aidez à se relever et reprenez votre progression à travers le réseau souterrain en le soutenant par les épaules. Vous arrivez bientôt à une intersection. Vous ne pouvez demander votre route au vieillard car il est à nouveau inconscient. Allez-vous vous diriger vers la droite (rendez-vous au [352](#) ) ? Ou préférez-vous prendre vers la gauche (rendez-vous au [181](#)) ?



## 202

« Eh, toi ! Que fait ta main sur la cuisse de ma femme ? ».

Surpris, vous redressez la tête. Devant votre table se trouve un capitaine de la milice en cuirasse ciselée et casque à plumes, le visage courroucé, les yeux furieux. Derrière lui, vous distinguez trois miliciens en uniforme, la main sur la poignée de leur épée. Avant que vous ayez pu répondre, la jeune femme lance à l'officier :

- Suffit, Kameck ! Ce n'est pas parce que tu viens souvent me rendre visite que je t'appartiens ! Fais-donc taire ta foutue jalousie !

- Je paie suffisamment cher pour t'entretenir, garce !

Furieux, l'officier porte la main à la poignée de son épée et avance d'un pas. Vous donnez alors un violent coup de pied dans la table et elle part à la renverse, bousculant le capitaine qui roule sur le plancher. « Emparez-vous de lui ! » rugit-il. En quelques instants, c'est la panique : les clients se bousculent et se ruent vers la sortie, renversant tables et chaises dans le plus grand désordre. Les hommes de Kameck dégainent leurs armes et se déploient. Allez-vous les affronter (rendez-vous au [58](#)) ? Ou préférez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [116](#)) ?

## 203

Vous montez l'escalier en spirale vers les étages. En fait, il n'y en a pas : la tour est creuse et l'escalier monte directement jusqu'au toit. Ce dernier est en partie effondré et vous émergez au soleil et à l'air libre au milieu des débris de tuiles et de bois.

Mettant votre main en visière, vous regardez autour de vous : la tour domine le tertre, offrant une vue imprenable sur les alentours. Devant vous, la grande esplanade, inondée de soleil. En contrebas, les hommes de Klaneth, regroupés derrière les rochers, comme une meute de loups à l'affût. Derrière vous, la paroi de la chaîne montagneuse.

- Nous sommes bel et bien pris au piège, marmonne Sima en triturant sa barbe.

- Le seul avantage, c'est que nous pouvons les cribler de projectiles depuis le toit, répond Aakon.

Soudain, vous détectez du mouvement sur le sentier étroit qui mène aux ruines et une immense clameur résonne sur le paysage.

- Ils attaquent ! Regardez !

Mettant votre main en visière, vous distinguez plusieurs spadassins qui approchent, tenant un lourd tronc d'arbre fraîchement abattu en guise de bélier. Rendez-vous au [121](#).

## 204

Vous confirmez à votre interlocuteur avoir rencontré une personne pouvant vous mener à Apothécus.

- Yatéli ?

De plus en plus surpris, vous hochez la tête à nouveau. Sima reste songeur, tournant machinalement une fleur entre ses doigts épais.

- Je dois repartir. N'aies crainte : tu peux faire



confiance à Yatéli. Elle te mènera à Apothécus. Et nous nous reverrons très bientôt, crois-moi. Sois prudent.

- Eh ! Attends !

Mais déjà le petit homme disparaît entre les taillis avec une rapidité et une habileté surprenante. Resté seul, des questions plein la tête, vous vous asseyez sur un banc de pierre à l'ombre d'un arbre. Pensif, vous restez assis, immobile, regardant passer les promeneurs sans vraiment les voir. Alors que le crépuscule approche, vous secouez la tête avec un soupir : il est temps de rejoindre la jeune serveuse. Rendez-vous au 2.

## 205

Vous continuez à galoper à bride abattue mais vos poursuivants n'ont pas désarmé. En effet, quelques minutes plus tard, vous voyez l'escadron de spadassins à nouveau à vos trousses au loin, menés par un Klaneth que rien ne semble devoir arrêter décidément. Devant vous apparaissent bientôt les premiers contreforts imposants du Mont de l'Étoile. En haut d'un promontoire rocheux couvert de cèdres, dans l'ombre de la montagne, se dresse des ruines groupées autour d'une vieille tour délabrée. Vous jetez un coup d'œil en arri: Klaneth et ses hommes se rapprochent... « Réfugions-nous dans les ruines ! » lance Apothécus, hors d'haleine. Vous voilà obligés d'abandonner vos montures, la pente étant trop accidentée pour elles et vous gravissez rapidement le chemin abrupt bordé d'épineux, poussant vos

compagnons devant vous. Vous arrivez alors à une intersection : deux sentiers permettent de rejoindre les ruines. Allez-vous prendre celui de droite (rendez-vous au [76](#)) ? Ou préférez-vous prendre le sentier de gauche (rendez-vous au [318](#)) ?

## 206

Les dieux d'Orbus ne vous ont pas oublié, car soudain, une lumière bleutée se dégage de l'anneau et inonde la pièce. Vous avez eu la chance de trouver un anneau de vision nocturne. Devant vous se tient un Thaum stupéfait de se retrouver en pleine lumière et vous poussez un cri de joie sauvage en passant à l'attaque. Par contre, notez que l'anneau ne peut servir qu'une fois, la charge magique qu'il contient étant unique.

THAUM HABILITÉ : 6 ÉNERGIE VITALE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [81](#).



Suite à cette sonnerie, un escadron de cavaliers déboule sur la place. Des cavalières plutôt, et vous reconnaissez les femmes du guet de Kyrinla. Elles chargent la foule qui s'écarte en hurlant et se bousculant. En quelques instants, vous vous retrouvez dans une tempête de cris, de bousculades et de heurts. Les lames frappent, le sang jaillit, des femmes mêlent leurs hurlements terrifiés à ceux des chevaux... Mais certains ripostent, bondissent et font tomber les cavalières de leurs montures, le visage déformé par la colère... La place devient un lieu de démente, un tourbillon de violence et de haine. Bousculé de tous les côtés, enjambant les cadavres, vous tentez de vous frayer un chemin au milieu des corps qui se pressent. Vous êtes projeté à terre par un mouvement de foule, vous meurtrissant les genoux sur les pavés. Alors que vous jouez des coudes pour vous relever, vous cherchez un endroit où vous mettre à l'abri. Allez-vous vous réfugier dans le grand bâtiment (rendez-vous au [225](#)) ? Ou allez-vous tenter de rejoindre une ruelle proche (rendez-vous au [110](#)) ?

Malgré la peur qui vous noue les entrailles, vous continuez votre progression à travers les catacombes, à la recherche d'une sortie, mais vous finissez par tomber sur une impasse. Soudain, la sensation d'être suivi se fait de plus en plus forte. Vous décrochez une torche et vous vous retournez...

pour contempler une vision de cauchemar ! Un groupe de créatures aux corps décomposés d'où pendent des lambeaux de chairs putréfiées, des crânes jaunis, des restes de vêtements déchirés et noircis, une démarche hésitante... Des Zombies ! Le prix à payer pour avoir profané le royaume des morts ! Affolé, horrifié, vous vous plaquez contre le mur poisseux. Ils continuent à avancer de leur démarche titubante et hésitante, leurs mains décharnées tendues droit devant eux, leurs dents jaunies claquant de façon macabre. Seule solution : passer en force avec votre torche, les brûler avec le feu purificateur.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [122](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [113](#).

## 209

Bravo ! Vous avez bien calculé votre coup et vous tombez pile dans la nacelle, heurtant violemment le plancher de bois. Le ballon s'éloigne rapidement de la tour et dérive vers les remparts, survolant les toits et les rues de la cité. Vous reprenez votre souffle mais la voix de Sima vous rappelle que vous n'êtes pas encore tirés d'affaire : « Nous sommes vulnérables tant que nous n'avons pas quitté la ville ». Comme pour confirmer ses propos, un gong d'alarme se met à résonner et Yatéli pousse un cri en désignant du doigt des hommes en cuirasses noires qui se répandent sur les remparts. Bientôt, des

flèches se mettent à siffler autour de vous, menaçantes. Aussitôt, les deux jeunes femmes se recroquevillent au fond de l'embarcation, bras repliés sur la tête. « S'ils touchent le ballon, nous sommes foutus ! » hurle Sima. Heureusement, Apothécus a emmené des arcs et des flèches avec lui. Il empoigne un arc et vous tend l'autre.

- Tu sais tirer à l'arc ? demandez-vous, étonné.

- Non... et toi ?

Avec un juron, vous vous postez derrière le bastingage, une flèche encochée. Le ballon survole lentement les murailles et vous apercevez nettement les archers sur le chemin de ronde. Des hommes vêtus de noir, épaulés par des guerrières de Kyrinla la Cruelle, chargées du guet. Elles vous auront poursuivi jusqu'au bout celles-là... Vous devez de votre côté abattre trois archers au moins pour dégager la voie au ballon. Pour ce faire, lancez deux dés : si le total est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous avez touché votre cible et l'avez tuée. Si le total est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous aurez manqué votre adversaire. Recommencez jusqu'à en abattre trois, mais attention : vous n'avez droit qu'à cinq tentatives ! Si vous réussissez à abattre trois archers, rendez-vous au [365](#). Si vous n'arrivez pas à tuer les trois en cinq tentatives, rendez-vous au [111](#).

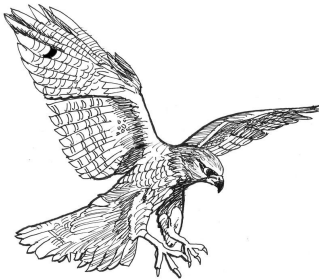
Vous hochez la tête, confirmant avoir rendez-vous

avec la jeune Yatéli qui doit vous mener à Apothécus. Un sourire détend le visage crispé du vieil homme et il repose sa tête sur le coussin rayé : « Yatéli est des nôtres, vous pouvez lui faire confiance. Elle saura vous mener à Apothécus ». Vous continuez à bavarder, mais le vieillard est fatigué et ses paupières se font lourdes. Il ne tarde pas à s'endormir et vous quittez la pièce. En passant près d'une fenêtre, vous constatez avec surprise que l'après-midi touche à sa fin, il est temps de vous mettre en route pour votre rendez-vous. Avant votre départ, le brave médecin vous fait bénéficier de son art : lancez un dé et ajoutez le résultat obtenu à votre total d'ÉNERGIE VITALE. Vous remerciez le praticien de son intervention et quittez la maison. Rendez-vous au [2](#).

## 211

Vous vous penchez vers le petit panier d'osier. C'est incroyable : aucun de ces petits œufs de verre décolorés ne ressemble à un autre, chacun est unique. Fasciné, vous regardez longuement ces petites merveilles. Mais soudain, vous sentez un mouvement vous frôler la hanche au niveau de votre ceinture. Vous vous retournez brusquement pour voir un gamin détalé en courant et vous portez la main à votre bourse : elle est toujours là, vous avez réagi à temps. Allez-vous poursuivre ce gamin pour le rattraper et lui apprendre à vivre (rendez-vous au [162](#)) ? Ou préférez-vous vous en tenir là et reprendre votre route (rendez-vous au [175](#)) ?

Vous continuez à avancer, mais il y a vraiment du monde et vous buttez par mégarde dans un groupe de trois passants qui venaient en sens inverse. « Excusez-moi, je ne vous avais pas vu et... » La surprise vous interrompt brusquement car les trois hommes dans lesquels vous êtes rentrés ne sont autres que les trois inconnus à qui vous avez « emprunté » un cheval ! Ils vous reconnaissent immédiatement et dégainent leurs armes. Allez-vous les affronter (rendez-vous au [138](#)) ? Ou préférez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [98](#)) ?



L'eau du bassin se teinte rapidement de rouge et des cris affolés résonnent sous la coupole. Vous quittez rapidement la salle après avoir récupéré vos affaires, les gens s'écartant précipitamment sur votre passage quand un bruit de bottes résonnant sur le marbre

vous met en alerte : quelqu'un a appelé la milice ! Sans demander votre reste, vous détalez vers la sortie avant de vous dissimuler, haletant et trempé, derrière un épais buisson, dans le jardin qui entoure l'établissement. Au bout d'un moment, une fois sec, vous vous rhabillez rapidement puis vous quittez les lieux en escaladant le muret de pierre qui borde une large rue animée. Rendez-vous au [175](#).

## 214

Soudain, les yeux de l'Homme-Lézard se posent sur votre petit compagnon juché sur votre épaule. Il se met alors à trembler convulsivement, une lueur d'angoisse dans le regard. Rendez-vous au [193](#) pour combattre, mais vous pouvez ôter 2 points du total d'HABILETÉ de l'Homme-Lézard, en raison de la terreur que lui inspire le petit singe.

## 215

Vous cherchez fébrilement la fiole dans votre besace et, après l'avoir débouchée, vous en buvez avidement le contenu. Rapidement, la température de votre corps redevient normale et la brûlure sur votre jambe s'apaise. Le contrepoison a neutralisé les toxines de votre organisme. Après avoir respiré un grand coup, vous chargez le corps du vieil homme toujours inconscient sur vos épaules et retournez à l'embranchement pour prendre la galerie de droite. Rendez-vous au [352](#).



Vous vous précipitez vers la fenêtre brisée. Dehors, les choses tournent mal : le ballon a attiré l'attention et vous voyez en bas des hommes en armes qui se rassemblent, des ordres fusent... « Vite, vite ! » vous presse Apothécius en tendant les bras à Marla. Vous prenez cette dernière par la taille et lui faites enjamber le rebord. Apothécius la réceptionne quand soudain, une flèche frôle le ballon en sifflant. Comble d'infortune, le grappin se détache et l'appareil s'éloigne soudain, au moment où vous vous apprêtiez à sauter dans la nacelle. Sima vous fait un geste désespéré du pouce vers le bas. Message compris : il va essayer de se positionner devant une fenêtre de l'étage inférieur. Vous traversez la pièce en courant, ouvrez la porte et dégringolez le grand escalier. Rendez-vous au [69](#).

Le rocher cède enfin et dévale brusquement la pente. Les hommes de Klaneth poussent un hurlement d'horreur en voyant l'énorme pierre leur foncer dessus. Leur hurlement est brisé net par un fracas épouvantable, un bruit d'os brisés, de chair écrasée dans un tourbillon de poussière et de gravillons. Le rocher ne s'arrête qu'au bas de la pente, éclaboussé de sang et de débris. Mais trois hommes ont réussi à se mettre hors d'atteinte du rocher et de sa course mortelle. Couverts de poussière, ils bondissent sur vous et Sima. Le Nain dégaine une hache légère fixée à sa ceinture et attaque le premier, tandis que

vous vous occupez des deux autres.

## PREMIER HOMME DE KLANETH

HABILETÉ : 8                      ÉNERGIE VITALE : 9

## SECOND HOMME DE KLANETH

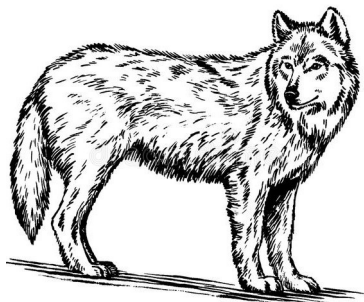
HABILETÉ : 8                      ÉNERGIE VITALE : 10

Si vous êtes vainqueur, vous constatez que Sima s'est débarrassé de son adversaire également. Vous vous hâtez alors de rejoindre les autres au pied des ruines. Rendez-vous au [326](#).

## 218

Une heure plus tard, vous faites halte pour souffler avant de reprendre votre route en direction de Grisegilde. Une lumière radieuse éclaire le paysage, la chaleur monte rapidement et le bruit des insectes emplît l'air ambiant. Vous faites halte près d'un cours d'eau aux flots scintillants pour vous rafraîchir et vous reposer un peu. Vous en profitez pour réfléchir : Apothécius se souvient-il toujours de vous ? Et où habite-t-il déjà ? Alors que vous vous redressez, un sentiment de danger vous met soudain en alerte et un frisson vous parcourt l'échine... Vous vous retournez brusquement, juste à temps pour voir deux yeux d'ambre vous observer à travers les herbes hautes. Ils disparaissent aussitôt, mais vous discernez des formes souples et sinueuses se glissant sans bruit à travers les fourrés. Le cœur battant, vous vous remettez en route, mais vous savez quoi vous en tenir : les loups de la lande sont sur votre piste,

affamés de chair fraîche après une nuit de chasse infructueuse... Rendez-vous au [45](#).



## 219

Vous secouez la tête pour en chasser le sang et la sueur, avant de reculer, haletant et frémillant. Sima a réussi à se débarrasser de son adversaire également et il donne un violent coup de pied au cadavre. Ce dernier roule le long de la pente et percute de plein fouet vos poursuivants, les faisant tomber à la renverse. Vous saisissez le bras de Sima, bien décidé à profiter de ce répit : « Viens vite, il ne faut pas rester là ! » Vous l'entraînez rapidement et vous empressez de rejoindre vos compagnons. Rendez-vous au [326](#).

Vous poussez un soupir en entrant dans la bibliothèque : l'endroit est frais, plongé dans un silence reposant après le vacarme des rues. Vous arrivez bientôt dans une vaste pièce circulaire, au sol de mosaïque, surmontée d'une coupole percée à sa base de fenêtres rondes. À travers les faisceaux de lumière qui trouent la pénombre, vous distinguez des rangées de livres et de documents le long des murs, des tables couvertes de cartes, parchemins, plumes et encriers. Vous errez un peu au hasard, laissant votre index glisser le long des reliures... Finalement, trois livres retiennent votre attention. Si vous voulez lire « La fin de la Guilde des Voleurs » écrit par Caberlot, rendez-vous au [41](#). Si vous voulez consulter « Les cultes de Griseguilde » par Atréas, rendez-vous au [241](#). Enfin, si vous préférez vous plonger dans « La tour des Dieux, de l'intérieur » par Témios, rendez-vous au [288](#).

Vous battez des bras d'une façon assez comique, mais pas vraiment efficace : vous n'arrivez pas à retrouver votre équilibre et vous vous cassez la figure sur le marbre mouillé, vous meurtrissant les articulations (vous perdez 1 point d'ÉNERGIE VITALE). Alors que vous vous redressez, vous voyez le voleur gravir un escalier, au fond de la salle. Décidé à en finir, vous vous ruez dans cette direction et escaladez les marches à votre tour. Ces dernières donnent sur les toits de l'établissement.

Devant vous, le voleur court toujours, louvoyant entre les coupoles de cuivre. Vous vous lancez à sa poursuite et arrivez à le rejoindre au moment où il se retrouve coincé, au bord du toit. Avec un rictus mauvais, il dégaine un poignard et se rue à l'attaque. Attention ! Vous êtes désarmé et devez donc vous retrancher 2 points d'HABILETÉ pour ce combat. Par contre, après chaque Assaut victorieux pour vous, lancez un dé : si vous faites un 5 ou un 6, rendez-vous au [196](#).

Sinon, continuez le combat.

VOLEUR DES BAINS HABILETÉ : 7

ÉNERGIE VITALE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [273](#).

## 222

C'est par un petit matin radieux que vous reprenez votre marche, à travers la lande inondée de soleil, sous un ciel d'un bleu pur. En milieu de matinée, vous faites halte, fatigué, massant vos reins courbaturés et ruisselant de sueur. Alors que vous commencez à désespérer de rencontrer âme qui vive, un galop se fait entendre. Bientôt, un nuage de poussière se rapproche et vous mettez votre main en visière pour voir de quoi il s'agit. Un cavalier ne tarde pas à arriver à votre hauteur. Grand et mince, le teint clair, vêtu avec un luxe discret, il chevauche un robuste étalon gris harnaché de cuir rouge orné de franges. Sur un poing ganté, l'inconnu porte un majestueux faucon dont la tête est ornée d'un

capuchon emplumé. L'homme arrête sa monture à votre hauteur et fronce les sourcils, apparemment surpris de trouver quelqu'un dans la lande à cette heure matinale. Allez-vous tenter de lui voler son cheval, ce qui vous permettrait de rejoindre plus rapidement la cité (rendez-vous au [71](#)) ? Ou préférez-vous lui parler (rendez-vous au [197](#)) ?

## 223

- Je cherche Apothécus, je dois lui parler de toute urgence et on m'a dit que vous saviez où le trouver.

- Ah oui ?

L'homme s'est rapproché de vous et se trouve juste à vos côtés maintenant. Soudain, à la vitesse de l'éclair, il passe derrière vous, emprisonne vos poignets d'une prise de fer tout en passant son bras autour de votre cou ! Le lutteur a agi avec une souplesse et une rapidité incroyables ! Avant d'avoir pu réagir, vous vous retrouvez immobilisé par une clef redoutable vous comprimant les vertèbres, le corps irrésistiblement ployé en arrière... Vous entendez l'homme murmurer à votre oreille d'une voix insidieuse : « Et qu'est-ce que vous lui voulez à Apothécus, hum ? Allez ! J'écoute » Allez-vous essayer de le convaincre de vos bonnes intentions (rendez-vous au [115](#)) ? Ou voulez-vous tenter de vous soustraire à son étreinte mortelle (rendez-vous au [328](#)) ?



Apothécus sert à boire à tout le monde et vient s'asseoir à vos côtés avant de reprendre la parole :

- Marla est la grande prêtresse de notre culte. Une femme charismatique, le lien qui nous unit à La Mère de Toutes Choses. Et Klaneth le sait. Il l'a compromise dans un scandale monté de toutes pièces et fait enfermer au dernier étage de la Tour des Dieux. Depuis, il la soumet à une incroyable pression, exerçant sur elle un odieux chantage, un véritable siège psychologique. Il veut la forcer à se joindre à lui. Chaque jour, il lui impute la responsabilité des persécutions à l'encontre des fidèles de la Mère de Toutes Choses, lui disant qu'il ne tient qu'à elle que tout ceci cesse. Jusqu'ici, elle lui a tenu tête, mais sa volonté faiblit : elle est enfermée, recluse, coupée du monde et elle a vu tous ses partisans exécutés ou contraints à l'exil. Elle est à bout de nerfs, à bout de forces. Et la culpabilité autant que l'impuissance la rongent.

Votre ami fait une pause avant de poursuivre son récit :

- Si Marla cède à l'ignoble chantage de Klaneth, c'est

la fin pour nous. À travers elle, il aura accès à tous les secrets de notre culte. Comme il n'a toujours pas réussi à la faire plier, il s'en prend à moi aujourd'hui, car il sait que je reste un de ses plus fervents soutiens.

Vous observez longuement votre ami. À la passion contenue dans sa voix, vous devinez des sentiments bien plus forts que ceux d'un loyal serviteur envers sa maîtresse... À nouveau, la jeune Yatéli intervient :

- Apothécius, fuis ! Ta mort ne servirait à rien !

- Oui, je vais fuir... Mais pas sans elle. Si je fuis, Marla sera vraiment seule, elle aura perdu son dernier appui et plus rien ne l'empêchera de tomber entre les mains de Klaneth. Oui, je vais fuir, mais elle fuira avec moi !

L'érudit se tourne alors vers vous :

- Mon ami, il semble que la Mère de Toutes Choses t'aie ramené à nous. Acceptes-tu de nous aider ?

Vous restez silencieux un moment, digérant lentement ces informations, ayant toujours l'impression de vivre un rêve, avant de répondre par l'affirmative. Apothécius vous a grandement aidé autrefois et il est sans doute le seul, une fois encore, à pouvoir vous permettre de rentrer chez vous, de regagner votre monde. Votre ami sourit et pose une main amicale sur votre épaule :

- J'ai conscience que tout ceci est un peu difficile pour toi. Aussi, remettons les détails à demain. Mangeons et tu iras te coucher, une bonne nuit de sommeil et de repos te permettra d'y voir plus clair.



Vous acquiescez et le suivez dans la salle à manger, la tête pleine de questions. Rendez-vous au [88](#).

## 225

Vous dégageant de la masse ondoyante de la foule, vous gravissez les marches et vous ruez à l'intérieur du bâtiment. Vous n'êtes pas le seul à vous y être réfugié, d'autres ont eu la même idée pour se soustraire à l'émeute. Au moment où vous reprenez votre souffle, vous en voyez certains refermer les lourdes portes de métal gravé. Un silence impressionnant règne dans ce qui semble être un ancien temple abandonné. Il n'y a pas de statue dans le saint des saints, une épaisse couche de poussière recouvre les dalles et il y règne une odeur de renfermé où traîne encore un parfum d'encens. Les gens s'assoient au pied des colonnes, les vêtements déchirés, l'air hagard. Vous essayez de comprendre ce qui s'est passé mais soudain, des coups sourds se font entendre. « Ils tentent d'enfoncer les portes ! » crie un vieil homme, portant la tunique de soie bleue des érudits et un chapeau de feutre noir. Une deuxième volée de coups retentit et un craquement sinistre se fait entendre... Vous regardez autour de vous, désespéré. Le vieil érudit (qui semble connaître les lieux) a soulevé une trappe dans le sol, aidé par deux robustes gaillards. Une puanteur soudaine se dégage de l'ouverture et vous comprenez que le passage rejoint les égouts de la ville. De nouveaux coups ébranlent les portes. « Vite ! Par ici ! Allons, dépêchez-vous ! ». N'ayant pas d'autre choix, vous vous mêlez rapidement aux gens qui

descendent les escaliers de pierre aux marches glissantes. Rendez-vous au [233](#).

## 226

Cédant à votre curiosité, vous écartez les herbes bordant la route et la lune éclaire une scène inattendue : sur le bas-côté, un jeune homme grand et mince aux cheveux blonds s'est retrouvé piégé dans une fondrière. La terre meuble a sans doute cédé sous ses pas et il semble coincé dans la crevasse jusqu'aux genoux. Il n'a pas détecté votre présence, trop occupé à essayer de se sortir de ce mauvais pas. Allez-vous lui venir en aide (rendez-vous au [344](#)) ? Ou préférez-vous poursuivre votre chemin (rendez-vous au [139](#)) ?

## 227

Bientôt, l'homme venant en tête arrive à votre hauteur. Bien que robuste et d'apparence solide, il titube, gravement blessé, les vêtements en lambeaux, perdant du sang à chaque pas, le visage marqué par la douleur. Il s'effondre à vos pieds et vous vous penchez instinctivement pour le retenir. Au même moment, les trois cavaliers vous rejoignent. Impossible de discerner leur visage sous leurs capuchons, mais l'acier brille à leur côté tandis qu'ils retiennent leurs montures au mors écumant. « Ceci ne vous concerne en rien, étranger. Partez ! » tonne leur meneur. L'homme qu'ils poursuivaient s'est évanoui sous l'effet de ses blessures et de la fatigue.

Encore surpris, vous restez sans répondre et l'un des inconnus, furieux, fait claquer son fouet à votre hauteur, visant votre visage. Vous êtes certes désorienté par les derniers événements mais pas au point de ne pas réagir quand on vous attaque ! Vos réflexes sont toujours aussi vifs : d'un mouvement rapide et précis, vous saisissez la lanière au vol et tirez violemment vers vous. Le cavalier, surpris et emporté par son élan, bascule de sa selle et roule au sol avant de hurler, blême de fureur : « Qu'attendez-vous, imbéciles ? Tuez-le ! » Aussitôt, les deux autres éperonnent leurs montures noires comme la nuit et galopent sur vous, l'épée à la main. Menez ce combat suivant les règles du combat contre plus d'une créature.

PREMIER CAVALIER : HABILITÉ : 7

ÉNERGIE VITALE : 8

SECOND CAVALIER : HABILITÉ : 8

ÉNERGIE VITALE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [91](#).

## 228

Vous vous dirigez vers la colline, intrigué par cet assemblage de rochers. Vous y parvenez bientôt et levez les yeux vers ces pierres majestueuses dressées vers les étoiles. Les mégalithes forment un large cercle au sommet de la colline et, au centre, un autel de pierre blanche couvert de fleurs sauvages est installé. Chaque rocher est gravé de symboles mystérieux qui semblent très anciens. Alors que vous

errez entre les pierres qui veillent, tel des géants silencieux, un frisson vous parcourt et vous sentez confusément que de puissantes forces élémentaires se mettent en mouvement... Le vent se lève et là-haut, dans le ciel, les étoiles brillent d'une lumière plus vive, d'un éclat accru. Soudain, des flammes jaillissent de part et d'autre de l'autel et l'air nocturne frémit, chargé d'une tension lourde qui vous met les nerfs à vif. Vous reculez lentement, luttant contre la peur qui monte en vous.

Allez-vous rester et attendre de voir ce qui va se passer (rendez-vous au [185](#)) ?

Sinon, vous pouvez faire demi-tour en courant et rejoindre la grande route (rendez-vous au [125](#))

Ou chercher refuge dans le petit bâtiment de brique (rendez-vous au [354](#)) ?

## 229

Vous n'avez pas vu le temps passer au cours de votre fuite éperdue et en effet, la nuit ne va pas tarder. Aakon décide de s'installer à l'intérieur de la tour pour y être en sécurité. Bientôt, vous vous retrouvez tous autour d'un feu, dans un climat de doute et de méfiance. Yatéli, épuisée, s'est endormie, blottie contre votre épaule. Quant à vous, ce repos vous permet de reprendre des forces : lancez un dé. Le résultat vous donne le nombre de points d'ÉNERGIE VITALE que vous récupérez. Apothécus, lui, n'apprécie pas du tout la tournure que prennent les événements :

- C'est de la folie ! Ce sont des mercenaires. Ils peuvent nous vendre à Klaneth pour une fortune, vous chuchote-t-il en s'asseyant à vos côtés.

- Je sais. Mais il nous faut prendre ce risque, nous n'avons pas le choix.

Vous donnez à Aakon, le chef des mercenaires, tous les détails de votre fuite, de votre histoire. Il vous écoute en silence et un certain respect se lit dans ses yeux sombres à la fin de votre récit. Soudain, Marla lui demande qui il est et le rude guerrier lui répond sans détour :

- Nous sommes des exilés, des parias. Nous faisons partie de l'armée d'un seigneur en révolte contre son souverain, au-delà de la Mer de l'Étoile. Mais nous avons perdu la bataille... Oui... Beaucoup d'hommes braves sont morts là-bas dans le sang et la fureur... Nous avons fui, traqués et pourchassés, pendant des jours et des jours... Aujourd'hui, nous errons sans but, sans patrie... Et nous sommes fatigués...

Un long silence suit ces paroles emplies d'amertume. Marla semble réfléchir, ses yeux bleu-gris songeurs à la lueur des flammes... Puis, soudain, elle demande abruptement :

- Seriez-vous prêts à nous aider, à vous battre pour nous ?

- Pourquoi le ferions-nous ? Nous vous avons déjà sauvés sans le vouloir tout à l'heure...

- Vous n'avez nul refuge, nul endroit où aller. Je vous en propose un : Griseguilde ! Joignez-vous à nous et je vous jure solennellement que vous serez les

bienvenus quand nous aurons repris notre place là-bas. Vous serez nos alliés et vous pourrez vous installer en ville, fonder un foyer... Et mettre ainsi fin à votre errance.

Aakon regarde la prêtresse d'un air indéfinissable et les battements de votre cœur s'accélèrent : Marla a joué avec le feu et si elle se brûle... Le guerrier réfléchit, pendant de longues minutes qui vous semblent une éternité. Marla se tourne vers les autres, la voix vibrante de passion, le visage éclairé d'une énergie nouvelle et vous découvrez le charisme de cette femme, habituée à faire vibrer les foules. Rien d'étonnant à ce que Klaneth veuille l'utiliser à ses fins...

- Je vous offre un asile, un refuge... Un endroit à vous, où vous serez chez vous, où votre errance prendra fin !

- Ce que vous me promettez... Vous le jurez sur votre déesse ?

- Moi, Marla, Grande Dame de la Mère de Toutes Choses, je le jure, en son nom.

Aakon se lève alors et se tourne vers ses hommes, l'air interrogateur. Ils restent sans rien dire, sans rien objecter et vous devinez qu'ils suivront leur chef jusqu'en Enfer s'il le faut. Puis, le farouche guerrier se tourne vers vous et hoche la tête : « Dormez. Demain, nous serons à vos côtés ». Rendez-vous au 42.



## 230

Il vous manque bien quelques centimètres mais Apothécus et Marla réussissent à accrocher votre tunique et à vous retenir, vous tirant en arrière. Vous roulez tous les trois sur les rondins épais avant de vous immobiliser aux pieds des chevaux effrayés que Yatéli tente de calmer. Sur la rive, Klaneth est obligé de tirer violemment sur ses rênes pour stopper sa monture. Écumant de fureur, il vous abreuve d'injures en brandissant le poing. C'est un homme grand et mince, les cheveux noirs comme la nuit, le visage étroit et pâle, les yeux brillant d'un sombre éclat. Votre embarcation s'éloigne rapidement, mais votre adversaire n'entend pas en rester là... Rendez-vous au [156](#).

Ici, sur Orbus, vous avez connu le sang et la douleur, l'angoisse et la peur mais aussi des moments incroyables et tellement forts. Et aussi l'amitié et peut-être même l'amour. Malgré les épreuves et les tourments, vous ne vous êtes jamais senti aussi vivant, aussi vibrant que dans ces instants. Non, vous ne pourrez pas retrouver la monotonie et la routine de votre monde. Pas après avoir vécu tout ça.

- Je suis prêt à rester.

Yatéli pousse un cri de joie et se jette dans vos bras, avant de vous embrasser avec fougue. Vous lui rendez son baiser, avant de vous tourner vers les autres qui vous regardent en souriant.

- Vous êtes sûr de vous ? vous demande la prêtresse.

- Oui.

- Alors, qu'il en soit ainsi. En route ! Nous avons encore du travail à accomplir !

Vous sautez en selle avant de tendre la main à Yatéli qui, radieuse, s'installe devant vous. Vous passez un bras autour de sa taille et éperonnez votre monture, suivi par Aakon et ses hommes qui forment une garde d'honneur autour de Marla et de vos compagnons. Vous partez au galop vers le sud, vers le Mont de l'Étoile, vers une existence nouvelle.

Bravo ! Votre mission est couronnée de succès et vous êtes entré dans la légende de ce monde qui est désormais le vôtre. Nul doute que bien d'autres aventures vous y attendent. Mais il s'agit là d'une autre histoire... Félicitations !



Vous sortez rapidement de votre besace le sac que vous a donné Commarios l'alchimiste et l'ouvrez fébrilement. Il ne vous a pas menti : stupéfait, vous voyez un nuage de fumée noire, moutonneuse et épaisse comme du coton, se répandre tout autour de la fenêtre. En bas, les archers, gênés, poussent quantité d'invectives et de jurons. Soigneusement caché par la fumée, le ballon arrive à votre niveau et vous sautez dans la nacelle.

- Comment as-tu fait ça ? vous demande Sima, interloqué.

- Je t'expliquerai ! Partons d'ici, vite ! La fumée ne va pas tarder à se disperser !

Le Nain acquiesce et éloigne rapidement votre embarcation aérienne. Rendez-vous au [299](#).

Vous êtes le dernier à descendre et vous refermez rapidement la trappe au-dessus de vous, poussant le verrou de métal. Vous êtes en haut d'un escalier aux marches humides en bas desquelles un étroit trottoir de pierre longe un canal où coule une eau sale et jaunâtre, chargée de détritrus et d'immondices. L'air est poisseux, lourd d'odeurs écœurantes qui tournent la tête. Dans la pénombre, vous entendez faiblement les voix des autres, loin devant vous. Vous descendez prudemment l'escalier et longez le trottoir, un pan de votre manteau ramené sur votre bouche,

avant d'arriver à un embranchement. Si vous voulez continuer sur la gauche, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au [194](#). Si vous avez un plan des égouts en votre possession, rendez-vous au [106](#).

## 234

Vous repoussez le corps de la créature au moment où ses congénères vous rejoignent. Ils poussent un grognement de fureur et décochent leurs flèches. Vous vous mettez à courir comme un fou, écartant frénétiquement branchages et feuilles devant vous. Vous courez vers l'endroit où les autres vous attendent mais les Hommes-Pourceaux ne sont pas loin derrière et ces sous-bois leur sont familiers. Allez-vous tenter de vous dissimuler, dans l'espoir qu'ils ne vous verront pas (rendez-vous au [166](#)) ? Ou préférez-vous tenter le tout pour le tout et continuer à vous enfuir (rendez-vous au [319](#)) ?



## 235

Vous faites demi-tour, mais gêné par le poids du vieil homme, vous glissez sur le pavé fangeux et vous

manquez vous casser la figure dans le canal. Alors que vous vous en extirpez avec difficulté, vous sentez une petite morsure au niveau de votre mollet, malgré vos bottes. À la lueur blafarde d'une lanterne, vous examinez votre jambe : impossible de savoir ce qui vous a mordu, mais deux petits points rouges apparaissent sur votre peau. Deux points rouges qui deviennent vite brûlants, tandis qu'une brusque bouffée de chaleur vous envahit. Appuyé au mur sale, vous commencez à voir tout tourner autour de vous... Si vous avez une fiole de contrepoison, rendez-vous au [215](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [339](#).

## 236

Cédant à votre curiosité, vous parcourez du regard les différents flacons disposés sur les étagères. Parfums d'ambre, de musc, de rose et de violette, de cédrat et d'oranger, de vétiver... Mais aussi des potions pour purifier l'haleine, des bâtonnets d'encens... Mais bon : rien qui puisse vraiment vous être utile. Vous vous apprêtez donc à demander à Ashram s'il connaît Apothécus mais la porte de la boutique s'ouvre, laissant entrer un groupe de jeunes seigneurs richement vêtus venus faire leurs emplettes. Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'ils sont exigeants ! Ils monopolisent le pauvre Ashram, lui réclamant force détails et précisions, lui faisant ouvrir et reboucher ses flacons... Au bout d'un moment, vous en avez assez d'attendre et vous préférez partir. Ashram vous fait un geste d'au-revoir de la main avec un petit sourire confus tandis que

vous quittez sa boutique.

Rendez-vous au [96](#).

## 237

L'officier s'effondre, le crâne ouvert, dans une mare de sang et de cervelle. Pataugeant dans les litres de vin qui se déversent du tonneau fracassé, vous détalez rapidement, prenant la première rue au hasard. Rendez-vous au [175](#).



## 238

Au moment où Apothécius commence à vous hisser, une flèche tirée d'en bas lui transperce l'épaule. Il pousse un cri de douleur et lâche votre bras. Surprise, Yatéli le lâche à son tour et, emporté par son élan, Apothécius bascule en avant, vous heurtant de plein fouet. Sous le choc, vous lâchez prise également. Vous tombez tous les deux en tourbillonnant et en hurlant. Hurlements qui sont stoppés net lorsque vous vous écrasez sur les pavés, plusieurs dizaines de mètres en contrebas.

Votre aventure s'achève ici, au pied de la Tour des Dieux.

## 239

Le jeu du coquillage est très simple mais nécessite un sacré sens de l'observation. Ou alors une sacrée chance... Sur une table, l'organisateur a déposé trois coquillages. Il soulève celui du milieu et dépose dessous une petite bille de verre rouge. Puis, avec une rapidité incroyable, il fait glisser le coquillage et le change de place à plusieurs reprises, en une suite de mouvements très rapides. Puis il écarte les mains et demande : « Sous quel coquillage est la bille rouge ? » Vous devez miser deux Pièces d'Or si vous voulez jouer. Le prix à gagner est une potion curative qui procure 6 points d'ÉNERGIE VITALE à qui la boit. Si vous voulez jouer, tentez votre bonne fortune. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [144](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [8](#). Si vous ne désirez pas jouer, vous quittez le quartier des jeux par une rue animée sur votre gauche (rendez-vous au [175](#)).

## 240

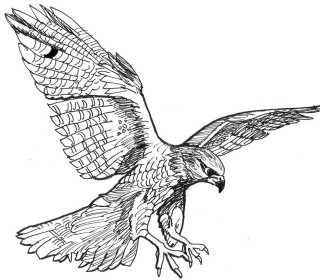
Heureux de cette aubaine, vous tendez les 5 Pièces d'Or au cocher puis vous ouvrez la portière et montez à bord, saluant tout le monde d'un signe de tête. Vous prenez place sur la banquette tandis que la diligence reprend sa route. En face de vous se trouvent une femme un peu ronde et entre deux âges,

vêtue de manière simple d'une robe de laine frangée et un homme corpulent, habillé d'un pourpoint couleur lavande, une drôle de toque de feutre noir sur la tête, ses doigts épais chargés de bagues. Pour votre part, vous êtes assis à côté d'une femme rousse, grande et solide, les épaules larges et vêtue en guerrière, qui se révèle être une femme du guet de Kyrinla la Cruelle. Vous liez connaissance avec vos compagnons de voyage, mais à votre grande déception, aucun d'eux ne semble connaître Apothécus. Un peu déçu, vous posez la tête contre la vitre, mélancolique, regardant défiler les ocres et les verts tièdes du paysage tandis que l'attelage file bon train à travers la lande. Votre rêverie est brusquement interrompue par le cocher qui tambourine du poing sur le toit de la caisse, avant de crier : « Nous sommes poursuivis ! ». Vous vous penchez par la fenêtre pour voir un groupe de cavaliers cravacher leurs montures dans votre direction dans un nuage de poussière jaunâtre. Vous reconnaissez, revêtus de cuirasses noires ornées de pointes et de casques de métal forgé, plusieurs Elfes Noirs, des pillards sans doute. Le cocher fait claquer son fouet, la diligence accélère mais vos poursuivants se rapprochent inexorablement. Au même moment, la guerrière sort deux arcs de dessous la banquette ainsi qu'un carquois rempli de flèches. Elle vous tend alors un des arcs d'un air décidé : « Vous savez vous en servir ? ». Sans attendre votre réponse, elle se penche à la fenêtre et encoche une flèche. Vous faites de même de l'autre côté. Viser n'est pas facile avec les cahots du chemin et les embardées du véhicule... Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur à votre total

d'HABILETÉ, rendez-vous au [104](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [272](#).

## 241

Vous vous asseyez dans un coin tranquille, posez le volume sur vos genoux et entamez votre lecture. Le livre a été écrit par Atréas, un philosophe et érudit qui témoigne des changements intervenus en ville, ces dernières années. Vous y apprenez qu'un nouveau culte, celui de Dagoth, s'est implanté dans la cité. L'auteur n'en pense pas du bien : il en parle comme d'une secte avide de pouvoir, jouant à dresser les autres ordres religieux de la cité les uns contre les autres, pour contrôler la ville. Il semble que les fidèles de la Mère de Toutes Choses soient particulièrement visés et aient subi des persécutions. Beaucoup se cacheraient désormais, se reconnaissant entre eux par le symbole d'un épi de blé. Un passage évoque une certaine Marla, grande prêtresse, impliquée dans un scandale retentissant. Mais à votre surprise, les dernières pages du livre ont été arrachées et le récit s'arrête là. La bibliothèque va maintenant fermer pour la pause du repas de midi. Vous quittez donc les lieux pour rejoindre l'avenue du bateleur. Rendez-vous au [358](#).



242

Vous avancez dans le couloir de droite. Bientôt, celui-ci s'élargit et vous débouchez sur une vaste salle souterraine. À la lueur des torches, vous discernez avec effroi des pyramides de crânes, de lourds sarcophages de pierre ornementée, des cercueils de granit... La lumière semble danser sur les ossements poussiéreux et les animer d'une vie étrange et fantastique. Des peintures funéraires écaillées et rongées par les moisissures ornent les murs et les crânes semblent ricaner sur votre passage... Mal à l'aise, vous avancez parmi les tombes. Il semble que se soient là les catacombes où les habitants de Griseguilde enterraient leurs morts avant la construction du cimetière par lequel vous avez quitté la ville autrefois. Soudain, le silence sépulcral est rompu par un bruit léger : comme un frottement de pieds nus sur le sol... Allez-vous faire demi-tour et prendre la voie de gauche (rendez-vous au [31](#)) ? Vous pouvez également rejoindre le premier



embranchement et prendre l'autre direction (rendez-vous au [194](#)) ? Ou préférez-vous continuer malgré tout (rendez-vous au [208](#)) ?

## 243

L'homme pousse un soupir et murmure un remerciement à peine audible. Alors que vous descendez du tabouret, vous vous sentez observé. Vous retournant, la main sur la poignée de votre épée, vous vous retrouvez face à un homme âgé, à la longue barbe blanche, vêtu d'une robe de coton rayée et de sandales, un bâton à la main. « C'est un geste très noble de votre part, mon ami. Et courageux » continue-t-il en jetant un œil au milicien, toujours occupé avec sa conquête. Vous haussez les épaules avant de demander la faute commise par cet homme et votre interlocuteur soupire :

- Ah, mon jeune ami... Les hommes de Klaneth n'ont pas besoin de bonnes raisons pour supprimer ceux qui s'opposent à leur maître. Chaque jour, le pouvoir de Dagoth et de son maudit grand-prêtre grandit un peu plus...

Il remarque votre air surpris et demande :

- Vous êtes étranger, n'est-ce pas ?

- Oui, je viens de... très loin, pour voir un ami nommé Apothécus.

Le vieil homme sursaute, jette un regard inquiet autour de lui, avant de prendre votre poignet et de murmurer :

- Alors soyez prudent, très prudent. Allez au vieux temple et trouvez Jonathan l'érudit. Vous le reconnaîtrez à sa robe de soie bleue et à son chapeau de feutre noir. Lui saura vous aider. Vous remerciez le vieillard et, suivant ses indications, prenez la route du vieux temple. Rendez-vous au [175](#).

## 244

« Euh, l'ami... Tu es sûr que... » commence le Nain.

- Tu veux rire ? Il y en a pour une fortune ! répondez-vous en enjambant la vasque de marbre. Courbé sous le rideau d'eau qui crépite sur votre dos et vos épaules, vous commencez à ratisser les pièces scintillantes éparpillées au fond du bassin. Il vous semble entendre votre compagnon vous crier quelque chose mais avec le bruit de l'eau, vous n'entendez rien. Par contre, vous entendez très bien le grincement de métal quand la statue s'anime soudain ! Debout avec de l'eau jusqu'aux mollets, les yeux écarquillés, vous voyez la statue du guerrier se redresser, tourner la tête vers vous, puis descendre en grinçant de son socle, avec une démarche mécanique, pour vous attaquer. Ce combat est un peu spécial : comme votre adversaire est fait de métal (ce qui explique sa résistance élevée), il ne perdra qu'un point d'ÉNERGIE VITALE par blessure. Par contre, il est assez lent et pas très souple. Par conséquent, à chaque Assaut qu'il remportera, lancez un dé : si vous faites de 1 à 3, il vous touche. Si vous faites de 4 à 6, vous avez esquivé son coup.

GARDIEN DE LA FONTAINE HABILITÉ : 10  
ÉNERGIE VITALE : 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [99](#).

245

Le Nain vous lance un regard malicieux, tout en vous serrant la main avec chaleur.

- Je t'avais bien dit que nous nous reverrions bientôt...

- Notre ami Sima, ici présent, est un de nos fidèles, vous annonce Apothécus.

Puis il se tourne vers le Nain, le regard interrogateur :

- Nous n'avons plus beaucoup de temps, les événements se précipitent. Est-ce que tout est prêt ?

- Oui, venez, c'est par ici.

Vous suivez le Nain qui vous emmène dans une vaste arrière-cour où vous attend un spectacle surprenant ! Vous avez vu pas mal de choses sur Orbus, mais là... Au centre de la cour se trouve une sorte de grande nacelle de bois peint, munie en son centre d'un four en métal et d'une réserve de bois. Et au-dessus, attaché par des cordes solides, un ballon énorme ! Sous l'effet de la chaleur dégagée par le four, la toile se gonfle, se dilate, se tend en un immense arrondi luisant. La nacelle est retenue par des cordages reliés à des piquets de bois fichés dans le sol.

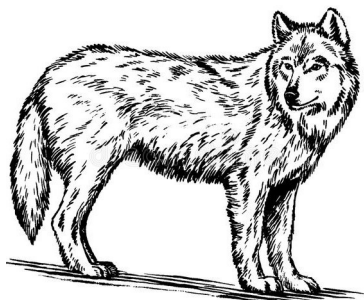
- Crois-moi, c'est le seul moyen, déclare votre ami en réponse à votre regard stupéfait. La Tour des Dieux est trop bien gardée, il est impossible d'y pénétrer autrement. Grâce à cet engin, nous allons arriver directement au sommet, délivrer Marla et fuir la ville.

- Nous allons arriver directement en Enfer, oui...

Sima pose une main apaisante sur votre avant-bras :

- Aies confiance, mon engin est fiable, je te l'assure. Il nous permettra d'agir avec rapidité et efficacité.

Quelques minutes plus tard, vous montez à bord de l'appareil avec réticence, le ventre noué. Les amarres sont larguées, l'embarcation vibre et oscille doucement avant de s'élever majestueusement dans le petit matin. Rendez-vous au [314](#).



L'inconnu est un homme d'apparence robuste mais il est gravement blessé, les vêtements en lambeaux, perdant du sang à chaque pas. Il s'effondre dans vos bras, visiblement exténué. Au même moment, les trois cavaliers vous rejoignent. Impossible de discerner leurs visages sous les capuchons, mais l'acier brille à leur côté tandis qu'ils retiennent leurs montures au mors écumant.

- Ceci ne vous concerne en rien, étranger. Partez !  
tonne le meneur.

Encore surpris, vous restez sans répondre et l'un des inconnus, furieux, fait claquer son fouet à votre hauteur, visant votre visage. Vous êtes certes désorienté par les derniers événements mais pas au point de ne pas réagir quand on vous attaque ! Vos réflexes sont toujours aussi vifs : d'un mouvement rapide et précis, vous saisissez la lanière au vol et tirez violemment vers vous. Le cavalier, surpris et emporté par son élan, bascule de sa selle et roule au sol avant de hurler, blême de fureur :

- Qu'attendez-vous, imbéciles ? Tuez-le !

Aussitôt, les deux autres éperonnent leurs montures noires comme la nuit et galopent sur vous, l'épée à la main. Menez ce combat suivant les règles du combat contre plus d'une créature.

PREMIER CAVALIER : HABILITÉ : 7

ÉNERGIE VITALE : 8

SECOND CAVALIER : HABILITÉ : 8

ÉNERGIE VITALE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [91](#).

## 247

La porte d'entrée s'ouvre en grinçant et vous pénétrez dans la pénombre tiède. La grande salle est déserte, les meubles renversés donnent l'impression d'un départ précipité et désordonné. À part le craquement du plancher sous vos pas, tout est silencieux. Pourtant, très vite, vous avez la sensation que vous n'êtes pas seul... Dégainant votre épée, vous fouillez la pièce d'un regard méfiant, les sens aux aguets. Bientôt, vos yeux exercés discernent quelque chose dans la fine couche de poussière couvrant le sol. On dirait les contours d'une trappe, qui doit mener à un cellier ou une cave. Si vous décidez d'ouvrir la trappe pour découvrir qui (ou quoi) se cache là-dessous, rendez-vous au [37](#). Mais vous pouvez y renoncer, quitter la ferme et reprendre votre route. Dans ce cas, rendez-vous au [120](#).



Vous luttez de toutes vos forces mais en vain : la prise du prêtre est trop forte et il vous maintient fermement sur la trajectoire du rocher. Les yeux dilatés d'horreur, vous poussez un hurlement qui s'interrompt brutalement quand vous heurtez le rocher de plein fouet, dans un écœurant craquement d'os brisés et enfoncés. Le choc vous brise les vertèbres cervicales et vous mourez sur le coup dans une brusque convulsion, votre corps brisé et sans vie aux yeux exorbités restant accroché au rocher, comme un sinistre trophée.

Votre aventure s'achève ici.

Vous accostez un solide gaillard qui charge des tonneaux sur une carriole à laquelle est attelée une mule, lui demandant quelle est cette tour inconnue. L'homme vous dévisage avec surprise, l'air sincèrement étonné.

Par les dieux, d'où viens-tu mon gars ? Tu n'es pas de Griseguilde toi ! C'est la Tour des Dieux, le grand temple de la cité, où tous les dieux ont leur sanctuaire. Elle symbolise l'union des différents cultes qui gouvernent la ville. Du moins, quand ils ne se font pas la guerre entre eux... ».

- Que voulez-vous dire ?

L'homme ne répond pas et vous lance un regard fuyant, l'air nerveux tout à coup. Il jette un coup

d'œil à droite et à gauche, avant de chuchoter :

- Les choses ont beaucoup changé ici depuis l'arrivée des adorateurs de Dagoth l'Ultime, le Suprême. Ce n'est plus comme avant, les fidèles de la Mère de Toutes Choses sont bien placés pour le savoir...

Il est interrompu par un homme corpulent qui l'apostrophe rudement en lui disant de se dépêcher s'il veut être payé. En grommelant, votre interlocuteur retourne à son travail. Retournez au [12](#) pour faire un autre choix.

## 250

Vous parlez lentement, tentant de convaincre votre adversaire mais, à son silence, vous comprenez qu'il ne vous croit pas. Décidé à vous soustraire à son étreinte, vous vous laissez soudain aller dans le sens de la pression, basculant en arrière. Surpris, le lutteur relâche sa prise une seconde, mais se reprend immédiatement. Cela sera-t-il suffisant ? Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [92](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [73](#).

## 251

L'homme qui vient d'entrer est grand, mince et âgé, vêtu d'une longue et ample robe grise. Alors qu'il referme la porte, votre cœur manque un battement lorsque vous le reconnaissez : Thaum ! Le magicien



que vous aviez affronté autrefois, l'allié de Tyutchev et Cassandra ! L'âge ne l'a guère changé et si jamais il vous reconnaît lui aussi... Vous plongez le nez dans votre chope, les yeux baissés, à la surprise de votre compagnon.

- Qui y a-t-il ? On dirait que tu as vu un fantôme.

- On peut dire ça comme ça...

Le magicien passe à côté de vous sans vous prêter la moindre attention. Au même moment, il fait un écart pour laisser passer la serveuse et vous bouscule sans le vouloir.

- Pardon, l'ami, je ne l'ai pas fait exprès et...

Il s'arrête soudain et vous fixe, le regard dilaté de surprise, la bouche ouverte, avec une expression qui vous ferait éclater de rire en d'autres circonstances.

- Par les dieux... Vous !

Avec un juron, vous lui donnez un solide coup de pied, le faisant rouler sur le sol de pierre avant de dégainer votre épée, tout en ordonnant à votre compagnon de rester à l'abri. Rendez-vous au [80](#).

## 252

Par chance, l'obscurité n'est pas complète, vous arrivez à discerner de vagues silhouettes dans la pénombre. Mais Thaum réussit à vous surprendre et vous porte un coup de poignard qui vous fait perdre 2 points d'ÉNERGIE VITALE. Vous contre-attaquez aussitôt, mais vous n'y voyez pas grand-chose...

Affrontez Thaum maintenant, mais après chacun de vos assauts victorieux, lancez un dé : si vous faites de 1 à 3, vous avez raté votre cible dans le noir. Si vous faites de 4 à 6, vous l'avez touchée.

THAUM HABILITÉ : 6 ÉNERGIE VITALE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [81](#).

## 253

Vous sentez le chef des Hommes-Pourceaux hésiter... Vous bondissez alors, le ceinturez par surprise et posez la pointe de votre épée sur sa gorge avant de lui ordonner de dire à ses hommes de vous débarrasser de Klaneth et des siens. Au même moment, le prêtre et ses spadassins montent à l'assaut. Vous accentuez la pression de votre épée et un peu de sang coule de la gorge velue de la créature. « Tirez ! » ordonne ce dernier. Les Hommes-Pourceaux décochent une grêle de traits meurtriers en direction de vos adversaires. Le premier rang des spadassins s'effondre et les autres battent en retraite précipitamment.

- Il nous faut un moyen de fuir, dites-vous.

- Nous avons des chevaux, un peu plus loin... halète le chef des Hommes-Pourceaux.

- Très bien, allons-y !

Maintenant la créature sous la menace de votre arme, vous vous fondez dans la végétation. Bientôt, celle-ci s'éclaircit, laissant apparaître la lande inondée de soleil. Non loin, un groupe de chevaux

sellés attend tranquillement, attachés à une branche d'arbre. Profitant d'un moment de distraction de votre part, le chef des Hommes-Pourceaux glisse discrètement sa main velue vers un coutelas au manche d'ivoire passé à sa ceinture... *Tentez votre Bonne Fortune*. Si la fortune vous sourit, rendez-vous au [146](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [271](#).

## 254

Vous repoussez du pied le corps de l'Homme-Lézard qui roule dans la poussière tachée de sang avant de vous tourner vers le vieil homme qui vous fixe avec respect.

Vous allez bien ? ».

- Euh, oui, merci. Merci d'être venu à mon aide.

L'homme se présente : il s'appelle Commarios et il est alchimiste. Cette échoppe était la sienne autrefois mais il a déménagé quand la ruelle a été abandonnée. Il était revenu aujourd'hui pour récupérer des affaires qu'il avait oubliées quand il est tombé sur cette créature, tapie dans un recoin sombre, sous l'escalier.

- Qu'est-ce qu'un Homme-Lézard fait ici, en pleine ville ? demandez-vous, tandis qu'il époussette ses vêtements.

- Bah, Griseguilde a bien changé ces dernières années, ce n'est plus comme avant. La ville n'est plus sûre désormais.

L'alchimiste fouille dans un placard poussiéreux et

en retire plusieurs flacons de verre qu'il range dans la sacoche qu'il porte en bandoulière. Il vous tend ensuite une sorte de sac de peau soigneusement fermé par un cordon de chanvre :

- Ceci pourra vous être utile, c'est un sac de fumée. En cas de besoin, ouvrez ce sac et une épaisse fumée noire s'en déversera, permettant de masquer votre présence. Ce n'est pas grand-chose, mais c'est pour vous remercier de votre geste.

Vous observez l'étrange enveloppe de peau, un peu dubitatif, avant de la ranger dans votre besace. Vous lui demandez ensuite s'il connaît Apothécus, mais ce nom ne lui dit rien. Vous le accompagnez alors dans la ruelle où il vous serre la main avec chaleur, avant de prendre la direction du marché. Vous le regardez s'éloigner avant de poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [175](#).

## 255

Vous vous remémorez ce que vous avez lu dans l'ouvrage de l'ancien voleur : le repaire est abandonné depuis la mort d'Essedéhaif, l'ancien maître de la guilde. Mais Caberlot a écrit que son fantôme rôdait toujours en ces lieux... Si vous voulez néanmoins fouiller le repaire, rendez-vous au [60](#). Si vous préférez ne pas prendre de risques, faites demi-tour et prenez l'autre tunnel (rendez-vous au [242](#)). Si vous avez déjà exploré l'autre tunnel, vous retournez au premier embranchement et prenez le tunnel de droite (rendez-vous au [194](#)).



## 256

Bientôt, votre attelage franchit les portes d'une grande maison qui vous est familière et s'immobilise en grinçant dans la cour. Vous descendez de voiture et tendez votre main à Yatéli pour l'aider à descendre, geste qu'elle semble apprécier... Vous traversez rapidement la cour, faisant crisser le gravier sous vos semelles avant de vous engouffrer dans la maison. Vous ne tardez pas à vous retrouver dans un grand salon plongé dans la pénombre, aux rideaux soigneusement tirés et vous vous laissez tomber sur un divan, épuisé. Votre hôte allume les bougies d'un chandelier et sort une carafe de vin d'un cabinet d'acajou pour vous servir à boire. Si vous avez en votre possession une lettre destinée à Apothécus, rendez-vous au [66](#). Dans le cas

contraire, rendez-vous au [140](#).

## 257

Vous donnez un violent coup de coude à un marchand ventru et réussissez à vous redresser à demi, aspirant goulûment une bouffée d'air. Mais la masse mouvante de la foule se referme sur vous à nouveau. Apothécus lâche votre main et part en arrière... Vous vous penchez pour le rattraper, mais un lourd soldat en cuirasse vous percute de plein fouet dans le dos et tombe sur vous. Une véritable horde déferle sur vous, meurtrissant votre corps piétiné, vous écrasant les os et enfonçant les côtes... Vous étouffez, oppressé, incapable de vous relever, les oreilles emplies de bruits, de cris, de hurlements... Un dernier roulis vous fait heurter violemment de la tête l'angle d'un mur et le choc vous plonge dans l'inconscience. Une inconscience dont vous ne reviendrez pas. Votre aventure s'achève ici, au grand théâtre de Grisegilde, piétiné et étouffé par la foule.

## 258

Les tonneaux heurtent les miliciens de plein fouet, dans un fracas épouvantable. L'un d'eux se brise, inondant les pavés et les murs de vin rouge. Malheureusement, le capitaine de la milice a réussi à éviter le choc et se rue sur vous, l'épée à la main.

CAPITAINE DE LA MILICE HABILITÉ : 8  
ÉNERGIE VITALE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [237](#).

## 259

Malheureusement, la monture de l'inconnu fait un écart et vous êtes obligé de rouler sur le côté pour éviter le coup de sabot. Il y a un court instant de surprise, puis, au même moment, l'homme qui fuyait bondit de sa cachette en hurlant, une fronde à la main. Le chef de ses poursuivants se rue sur vous, brandissant un long fouet sinueux. Vous êtes certes désorienté par ce qui vous arrive, encore déstabilisé par les derniers événements, mais pas au point de ne pas réagir quand on vous attaque ! D'un mouvement rapide et précis, vous saisissez la lanière au vol et tirez violemment vers vous. Le cavalier, surpris, laisse échapper son fouet avant de lancer un ordre, blême de fureur :

- Qu'attendez-vous, imbéciles ? Tuez-le !

Aussitôt, les deux autres éperonnent leurs montures noires comme la nuit et galopent sur vous, l'épée à la main. Menez ce combat suivant les règles du combat contre plus d'une créature.

PREMIER CAVALIER : HABILITÉ : 7  
ÉNERGIE VITALE : 8

SECOND CAVALIER : HABILITÉ : 8  
ÉNERGIE VITALE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [91](#).

Vous déposez une Pièce d'Or dans la petite coupelle de terre cuite et le jeune homme s'arrête de jouer pour vous sourire. Alors que vous êtes penché vers lui, il déclame soudain à votre intention :

*Si d'aventure tu es perdu dans une tour,*

*Ne sachant quelle porte ouvrir,*

*Il te faudra choisir sans détour,*

*L'épi de blé pour t'en sortir.*

Surpris, vous lui lancez un regard interrogateur mais le jeune mendiant a repris son occupation et ne vous accorde plus le moindre intérêt. La tête pleine de questions, vous poursuivez votre route (rendez-vous au [175](#)).

Le garde s'effondre, roulant sur le sol de marbre taché de sang. Marla a été réceptionnée par Apothécus et vous vous précipitez vers la fenêtre. Enfer ! Des archers se massent en bas sur l'esplanade, des cris retentissent, des bras se tendent... Sima a décroché le grappin et commencé à éloigner son engin de la paroi car si jamais une flèche touche le ballon, c'est la fin. Vous rengainez votre épée, enjambez le rebord, prenez une profonde inspiration et sautez, les bras tendus en avant. Lancez deux dés. Si le total est égal ou inférieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [209](#). Si le



total est supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [133](#).

## 262

Vous n'avez pas été assez rapide et la flèche vous blesse à l'épaule, vous arrachant un cri (vous perdez 2 points d'ÉNERGIE VITALE). Sous l'effet de la douleur, vous manquez tomber, mais les deux autres passagers vous retiennent au passage, vous agrippant par votre ceinture et votre manteau, tandis que vous gigotez, les jambes se balançant dans le vide. Soudain, les pillards font brusquement demi-tour : vous êtes désormais trop près des remparts de Grisegilde et ils préfèrent renoncer. La guerrière rousse réussit à contrôler les chevaux affolés et à les calmer. Bientôt, la diligence ralentit enfin sa folle course et s'arrête lentement dans un grincement d'essieux... Rendez-vous au [63](#).

## 263

Vous galopez à bride abattue vers les immenses portes de bois cloutées de bronze. Des portes qui commencent à se refermer lentement dans un cliquetis de chaînes, de roues dentées et d'engrenages ! Vous encouragez votre monture, la talonnant follement, le gravier giclant sous ses sabots ferrés. Au même moment, des archers apparaissent sur le chemin de ronde et pointent leurs arcs vers vous... Apothécus se couche sur Marla pour la protéger et vous faites de même avec Yatéli.

Sima parvient à passer, puis c'est le tour de votre ami et de sa cavalière de franchir les portes, malgré les flèches qui sifflent autour de vous... C'est maintenant à vous de passer... Lancez deux dés. Si vous faites un double, rendez-vous au [293](#). Sinon, rendez-vous au [24](#).



## 264

Vous êtes à bout, complètement perdu et les événements s'enchaînent sans que vous sembliez avoir prise sur eux... Vous videz donc votre sac auprès de la jeune femme, lui servant une histoire à votre façon, lui faisant croire que vous êtes un étranger perdu loin de chez lui et errant sans but (ce qui n'est pas faux d'ailleurs...). Elle vous écoute avec attention avant de poser une main fine sur votre avant-bras :

- C'est touchant de voir un grand gaillard si fragile... Bon, excusez-moi, j'ai du travail, je dois retourner en salle.

Vous hésitez, mais après tout, le temps presse :

- Dites-moi, vous connaissez un certain Apothécus ?

Elle s'arrête net, comme frappée par la foudre, avant de revenir lentement vers vous, à la fois méfiante et intriguée :

- Pourquoi ? Vous êtes de ses amis ?

Vous hochez la tête, un peu surpris par sa réaction. Elle regarde autour d'elle, comme si elle craignait d'être entendue, avant de murmurer à votre oreille :

- Entendu, vous semblez être digne de confiance et je me renseignerai d'ici là... Revenez me voir ici, ce soir, à la tombée de la nuit.

- Pourquoi tant de mystère ? demandez-vous.

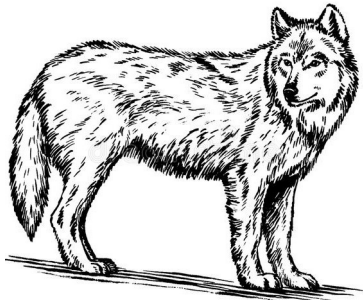
- Vous le saurez bien assez tôt. Mon nom est Yatéli. Maintenant, partez.

Vous terminez rapidement votre repas avant de ressortir, des questions plein la tête et de rejoindre la rue. Rendez-vous au [43](#).

## 265

La silhouette qui vient d'apparaître sur la scène est celle d'une femme, délicate et élancée, aux gestes précieux et à la mise raffinée. Mais le plus étonnant est son visage, soigneusement fardé de façon à ressembler à une tête de chat. Après s'être inclinée devant la foule, elle entame son chant et vous ne pouvez vous empêcher d'être subjugué : cette chanteuse a une voix incroyable, magnifique et vibrante d'émotion. Ses arpèges montent et

résonnent dans l'air nocturne, d'une indicible beauté. Mais le moment est mal choisi pour écouter un récital... Vous fendez donc la foule des spectateurs pour rejoindre Apothécius quand vous vous figez sur place : non loin de là, un groupe d'inconnus vêtus de noir semble prendre la même direction... Ils sont vêtus comme les trois cavaliers croisés dans la lande à votre arrivée... Et la lueur de l'acier brille sous leurs manteaux ! Si vous voulez tenter d'alerter Apothécius, rendez-vous au [151](#) . Si vous préférez tenter d'intercepter ces hommes, rendez-vous au [189](#).



Vos montures sont au bord de l'effondrement mais elles tiennent bon et vous parvenez à rejoindre la

rive. Aussitôt, vous passez tous sur le bac, un épais et massif radeau de rondins, Sima tranche la corde qui le retient à la berge avant d'empoigner la longue gaffe de frêne et de pousser. Votre embarcation s'éloigne et, tandis qu'Apothécus calme les chevaux, vous voyez Klaneth et ses hommes tirer violemment sur leurs rênes pour stopper leurs montures écumantes. Le grand-prêtre vous abreuve d'injures en brandissant le poing, le visage déformé par la haine. Votre embarcation s'éloigne rapidement, mais votre adversaire n'entend pas en rester là... Rendez-vous au [156](#).

## 267

Vous descendez prestement les quelques marches de pierre et vous engagez dans la ruelle. Longue et étroite, plongée dans la pénombre, elle a l'atmosphère d'un lieu oublié et déserté. Des échoppes vides et poussiéreuses, des débris de toutes sortes, des tonneaux et des caisses vides, couverts de toiles d'araignée... Il semble que ce lieu était une rue commerçante qui a été abandonnée avec l'implantation du grand marché que vous venez de quitter. En tous cas, vous avez échappé aux miliciens, c'est déjà ça... Si vous avez attaqué Tyutchev avant de venir ici, rendez-vous au [132](#). Sinon, vous pouvez explorer les échoppes abandonnées. Rendez-vous alors au [334](#). Mais vous pouvez également longer la ruelle et vous diriger vers la place que vous apercevez au bout des bâtiments (rendez-vous au [175](#)).

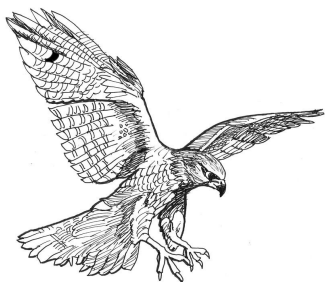
D'un mouvement souple et rapide, vous encochez une flèche, bandez votre arc et tirez. À cette distance, impossible de rater votre cible : le spadassin bascule en avant, fauché net, roulant parmi les spectateurs. Une femme se met à hurler, les gens se lèvent précipitamment, se bousculent en criant... Sur scène, la chanteuse s'arrête, une clameur stupéfaite monte de la foule... Vous saisissez Apothécus, hébété, par la main pour l'entraîner : « Viens vite ! Ne restons pas ici ! » Suivis par la jeune femme qui l'accompagne, vous décidez de fuir le théâtre au plus vite, les complices du tueur se lançant à votre poursuite. Antonin n'est plus avec vous, bloqué par la foule paniquée qui reflue vers les gradins supérieurs en hurlant et se bousculant. Allez-vous fuir par la scène (rendez-vous au [350](#)) ? Ou préférez-vous tenter de sortir par une entrée latérale proche (rendez-vous au [131](#)) ?

Vous décidez de suivre la grande rue qui se trouve devant vous, la rue du Magasin. En l'arpentant, vous constatez deux choses : la ville a beaucoup changé depuis votre dernier passage, avec la construction de nouveaux bâtiments, la percée de nouvelles rues. Et surtout, il y règne une atmosphère différente. Les gens ont l'air maussade, la mine renfrognée, comme si une étrange tension imprégnait l'air ambiant, malgré le soleil radieux qui scintille sur les toits de tuiles et les dômes de cuivre. Bientôt, la rue devient

l'avenue du Bateleur, bordée d'arbres au feuillage épais. Elle longe un bâtiment imposant aux piliers de marbre, d'où entrent et sortent des gens aux tuniques de coton bleu à manches courtes, des livres ou rouleaux de papier sous le bras. Si vous voulez entrer dans la bibliothèque, rendez-vous au [220](#). Si vous préférez continuer le long de l'avenue, rendez-vous au [358](#).

## 270

Haletant, pris de nausées, vous reculez en titubant jusqu'à heurter du dos le mur de pierre. Votre corps n'est plus qu'une vague de douleur diffuse dont chaque tendon, chaque nerf et chaque muscle frissonne violemment. « Il ne faut pas rester ici » pensez-vous en contemplant le corps inerte du lutteur sur le sable. Si ses élèves débarquent à l'improviste... Vous avez de la chance qu'il n'ait pas appelé à l'aide, sans doute était-il trop sûr de lui. Refoulant une violente envie de vomir, vous quittez la pièce d'entraînement le plus discrètement possible, longeant les murs. La chance est de votre côté : vous ne rencontrez personne et la porte d'entrée de l'école est maintenant déserte. En passant, vous récupérez votre arme rangée dans une grande jarre de terre cuite posée à proximité et ne tardez pas à vous faufiler dans la première ruelle venue. Rendez-vous au [87](#).



## 271

La main griffue se referme lentement sur la poignée du coutelas... Soudain, le chef des Hommes-Pourceaux dégaine et frappe, d'un mouvement trop rapide pour que vous puissiez réagir. La lame s'enfonce dans votre gorge et un froid intense s'empare de vous, tandis que vos membres perdent toute leur force... Un goût métallique et salé vous envahit la bouche : celui de votre propre sang. Vous vous écroulez dans l'herbe et sombrez dans l'inconscience.

Votre aventure s'achève ici.

## 272

Vous visez soigneusement et tirez votre flèche, mais au même moment, la diligence fait une brusque embardée et votre trait manque sa cible. De son côté, la guerrière réussit à abattre un de vos poursuivants. Ces derniers se rapprochent de plus en plus et



parviennent à atteindre la voiture. Soudain, un des Elfes saute de sa selle, s'accroche à la caisse et l'escalade pour atteindre le toit, un poignard entre les dents. Au même moment, le cocher s'écroule, une flèche fichée en pleine gorge. « Occupez-vous de ce chien, je me charge des chevaux ! » hurle la guerrière. Vous sortez alors de la diligence par la fenêtre de la portière, pour vous hisser péniblement sur le toit. Votre véhicule est lancé à pleine vitesse maintenant, le vent vous hurle aux oreilles, le paysage défile à une vitesse folle dans un tourbillon de sensations et de couleurs. Au moment où vous vous hissez sur le toit, l'Elfe vous aperçoit et passe à l'attaque. En raison de l'instabilité de votre position, retranchez-vous 2 points d'HABILETÉ pour ce combat.

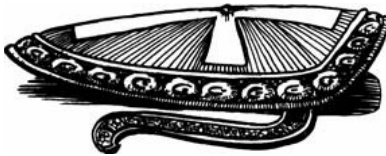
ELFE NOIR HABILETÉ : 8 ÉNERGIE VITALE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [22](#).

## 273

Le voleur baigne dans une mare de sang qui s'élargit rapidement. Vous récupérez vos affaires avec un grognement de satisfaction. Soudain, un bruit vous alerte. Des bottes qui résonnent sur le marbre, des cris... La milice ! Mieux vaut ne pas traîner. Vous allez rapidement vous dissimuler au creux d'un bosquet épais et restez caché, le temps que les choses se tassent. Au bout d'un moment, le calme semblant revenir, vous vous rhabiliez avant de reprendre votre chemin. Rendez-vous au [175](#).

Au moment où vous refermez votre besace, le regard de la jeune apothicaire se pose sur le pot d'onguent que vous a donné la guérisseuse : « Je peux voir ? » vous demande-t-elle avec curiosité. Vous lui tendez le pot de verre. Elle l'ouvre, en respire le contenu, y trempe son index comme pour en vérifier la texture, avant de sourire. « C'est un puissant remède contre la lycanthropie. Toute personne mordue par un lycanthrope échappera à la sinistre transformation en Loup-Garou si elle masse sa morsure avec ce mélange. Je n'en ai plus justement en boutique. Vous seriez prêt à me le vendre ? Je vous en offre 6 Pièces d'Or ». Décidez si vous voulez lui vendre l'onguent ou non, puis quittez sa boutique en vous rendant au [17](#).



Vous voilà enfin hors d'atteinte. Mais Klaneth et ses hommes ont réussi à trouver un gué en amont, ils sont en train de traverser pour vous rejoindre... Au même moment, une volée de flèches jaillit et les premiers spadassins s'effondrent et roulent au sol, au

milieu des chevaux hennissant. Aussitôt, le prêtre et ses hommes sautent à terre et courent se mettre à l'abri. Stupéfait, vous vous retournez vers vos sauveurs inattendus... Un groupe d'Hommes-Pourceaux apparaît soudain, écartant les branchages. Vêtus de pourpoints de cuir et de bottes de peau souple, ils vous observent, l'air méfiant, leurs arcs aux flèches encochées à la main. Ils sont loin de leur village sur le plateau, sans doute partis à la chasse. Leur chef s'avance, les yeux plissés et vous demande qui vous êtes et ce que vous faites ici, dans une langue que vous comprenez, malgré un accent guttural épouvantable. Vous lui racontez le plus rapidement possible votre situation, sans rentrer dans les détails. Soudain, la voix de Klaneth résonne depuis les roseaux où lui et les siens se sont abrités : « Livrez-les moi ! Mes hommes sont nombreux et bien armés. Je n'ai rien contre vous, soyons amis. Livrez-les moi ! » Vous voyez le chef des Hommes-Pourceaux hésiter. Apothécius vous souffle alors que ces créatures sont assez cupides, vous pourriez essayer d'acheter leur protection. Vous pouvez donc tenter d'acheter les Hommes-Pourceaux. Pour cela, il vous faut une émeraude (cette pierre est sacrée dans leur mythologie) ou 35 Pièces d'Or. Sima possède cinq pièces sur lui et Apothécius en compte dix. Si vous avez cet objet ou cette somme, rendez-vous au [315](#). Sinon, rendez-vous au [253](#).

## 276

Vous commencez à désespérer de retrouver Apothécius. Découragé, vous apercevez alors un

grand bâtiment de pierre au toit couvert de coupoles, avec des cheminées d'où s'échappent des volutes de vapeur : un établissement de bains, dirait-on. Vous pourrez vous y laver de la poussière de la route et, peut-être, y glaner des informations utiles... Une fois à l'intérieur, vous apprenez avec surprise que l'entrée est gratuite, prise en charge par le clergé de Libra, déesse des eaux et des soins. Vous laissez vos affaires aux vestiaires, puis simplement vêtu d'une serviette nouée autour des hanches, vous rejoignez le bain des hommes. C'est une grande salle circulaire, surmontée d'une coupole, avec en son centre un bassin de marbre entouré de colonnes de porphyre rouge. Par ces fortes chaleurs, il y a du monde. Bruits divers, éclats de rire, plongeurs et éclaboussures... Vous nagez un moment avant de vous accouder au rebord mouillé du bassin, pensif, étranger à l'ambiance animée qui règne dans la salle. Non loin de là, au fond de la pièce, se trouvent des banquettes de briques où l'on peut se faire masser pour 1 Pièce d'Or. Si cela vous tente, rendez-vous au [47](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [153](#).

## 277

L'homme vous écoute, les sourcils froncés et l'air dubitatif. Vous comprenez très vite qu'il ne croit pas un mot de votre histoire. Il lève la main pour vous imposer le silence alors qu'un de ses hommes vient lui chuchoter quelque chose à l'oreille. Il a alors un sourire qui vous glace le sang : « Oui, vous mentez, c'est évident... Hé bien, ma foi, nous sommes des mercenaires et voilà l'occasion d'un beau butin...

Car je pense que ceux qui vous poursuivent donneront un bon prix pour vous avoir... Et comme je n'ai guère envie de me mesurer à eux... Emparez-vous d'eux ! » Vous tentez de vous interposer mais un des mercenaires est passé derrière vous pendant ces palabres et un solide coup de gourdin vous assomme, vous envoyant rouler à terre. Lorsque vous revenez à vous, vous êtes solidement attachés, vous et vos compagnons, regroupés au pied d'un rocher. Klaneth se tient devant vous, les poings sur les hanches, un sourire mauvais aux lèvres, une lueur amusée dans les yeux. À ses côtés, le chef des mercenaires fait sauter une lourde bourse pleine dans sa main. Klaneth donne un ordre à ses spadassins qui vous jettent en travers de leurs selles, avant de reprendre la route de Grisegilde. Inutile de vous préciser que le grand-prêtre de Dagoth ne vous fera pas de cadeaux... Les cellules les plus sinistres vous attendent où vous pourrirez lentement pendant que le prêtre imposera définitivement son emprise sur Grisegilde. Dans le même temps, le culte de la Mère de Toutes Choses sera aboli et ses derniers fidèles pourchassés et tués.

Votre aventure s'achève ici.

## 278

Vous suivez le Nain à travers le parc ombragé, tout en bavardant avec lui. Il s'appelle Sima et vient d'un lointain pays au-delà des Pics de la Dent du Lutin. Vous regardez avec un peu d'amusement ce petit bonhomme trapu, à la peau claire, coiffé d'une

tignasse de cheveux roux nattés en longues tresses tombant sur ses épaules.

Et toi, qui es-tu et d'où viens-tu ? » vous demande-t-il.

- Euh... je suis un étranger, loin, très loin de chez lui. Je suis à Grisegilde pour y retrouver un ami, Apothécus.

Sima sursaute soudain et vous fixe intensément de ses yeux clairs. Il saisit alors votre poignet en une prise ferme, avant de demander :

- C'est vrai ? Tu es un ami d'Apothécus ?

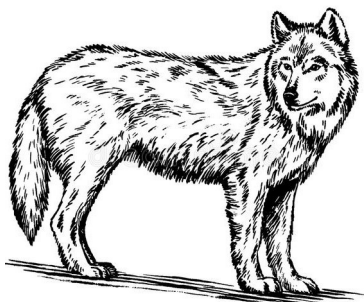
Vous hochez la tête, surpris. Le Nain reste silencieux un moment, son visage marqué par les ombres des branchages.

- Et... tu sais où le trouver ?

Si vous avez rendez-vous avec Yatéli ce soir, rendez-vous au [204](#). Sinon, rendez-vous au [9](#).

## 279

Le combat tourne en votre défaveur : les hommes d'Aakon ne peuvent résister à la poussée de vos adversaires et soudain, Aakon lui-même s'effondre et roule sur le sol, blessé. Haletant, maculé de sang et tremblant d'épuisement, vous reculez jusqu'au mur, accompagné par Sima, en piteux état également. Si vous avez brisé le sceau du sarcophage des paladins, dans la crypte de la tour, rendez-vous au [347](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [289](#).



## 280

Sima a confectionné une torche et vous entamez votre descente dans les profondeurs, suivi par Aakon. L'escalier est large, les marches polies par le passage de milliers de pas, depuis des siècles... Vous arrivez dans une galerie souterraine, creusée dans la roche et qui débouche sur une immense crypte envahie par la pénombre. Impressionné, vous parcourez l'endroit et votre torche éclaire de nombreux sarcophages de granit couverts de poussière et de toiles d'araignées. Il y a bien une centaine de sépultures, dispersées dans l'immense salle et le silence de l'éternité règne sur l'endroit. Vous sursautez quand Sima vous appelle, sa voix résonnant de manière fantastique dans le silence : « Viens voir ! » Il vous désigne des inscriptions gravées sur un des murs de la crypte. À votre

surprise, vous parvenez à les déchiffrer, à la lueur vacillante de la torche :

*Nous sommes les Paladins, les gardiens de la frontière. Nous avons fait le serment sacré de défendre cet endroit pour toujours. S'il le faut, nous reviendrons du royaume des morts pour le faire. Oui, nous viendrons en aide à celui qui aura le cœur pur, afin de tenir notre serment. Il faudra qu'il brise le sceau de ma tombe pour cela. Et les morts se souviendront*

Juste en-dessous des inscriptions se trouve un lourd sarcophage de pierre gravée dont le couvercle est orné d'un sceau de cire frappé d'un emblème à demi effacé. Sima vous interroge du regard mais Aakon secoue la tête de façon négative : « Ne faites pas ça. Il ne faut pas troubler le repos des morts, les conséquences pourraient en être terribles » Allez-vous malgré tout briser le sceau (rendez-vous au [90](#)) ? Ou préférez-vous ne rien faire et remonter retrouver les autres (rendez-vous au [180](#)) ?

## 281

Votre flèche part en sifflant vers le cavalier et lui transperce la poitrine. Foudroyé, le milicien part à la renverse, vidant les étriers, déjà mort avant de rouler sur les pavés. Vous vous plaquez contre le mur pour laisser passer son cheval terrifié qui disparaît rapidement dans la ruelle. Le Nain, essoufflé, se tourne vers vous, la main tendue, un grand sourire éclairant sa barbe rousse. Au même moment, un vacarme retentit sur la place, vous faisant sursauter.



« Il vaut mieux ne pas rester ici » vous lance le petit homme. Il vous fait signe de le suivre et vous lui emboîtez le pas, quittant rapidement les lieux de l'émeute. Soudain, un fracas de sabots vous met en alerte : des miliciens se dirigent vers vous, à la recherche d'éventuels fuyards. Vous accélérez l'allure jusqu'à ce que la rue tourne brusquement à angle droit. Sur votre gauche, une volée de marches de pierre descend vers une porte surmontée d'une enseigne à la peinture écaillée. À droite, la rue donne sur un vaste parc ombragé rafraîchi par une grande fontaine de marbre. Le bruit de vos poursuivants se rapproche et il vous faut prendre une décision. Allez-vous entrer dans le bâtiment de gauche (rendez-vous au [117](#)) ? Ou préférez-vous vous réfugier dans le parc (rendez-vous au [308](#)) ?

## 282

Le corps du Varan, retourné, baigne dans une mare de sang verdâtre qui s'étale dans les eaux tièdes. Déjà, une nuée d'insectes vrombit autour du cadavre. Vous vous retournez pour faire face à la Licorne. La gracieuse créature vous contemple en silence, avec un regard étrangement humain, voilé de longs cils. Puis elle s'approche lentement, avant de toucher votre front de la pointe de sa corne en spirale. Vous restez figé, surpris, tandis qu'elle tourne bride et disparaît rapidement parmi les feuillages épais. Vous bénéficiez désormais de la bénédiction de la Licorne : les deux prochaines fois où vous devrez tenter votre bonne fortune, vous ne perdrez pas 1 point, comme c'est le cas habituellement. Encore

sous le charme de cette rencontre, vous vous dirigez vers les sous-bois proches, à la recherche d'un peu de fraîcheur. Rendez-vous au [112](#).



283

Vous ouvrez la porte et ne pouvez retenir un cri de surprise : devant vous, une fortune s'étale en une profusion insouciante. Le sol de pierre rosée est recouvert de Pièces d'Or, empilées ou dispersées, en un tas scintillant et étincelant. Des jarres de terre cuite débordent de pièces et d'autres encore recouvrent le sol jusqu'aux murs. Mais ce qui vous intéresse, c'est la fenêtre dans le fond de la pièce. Vous vous précipitez pour l'ouvrir... Enfer ! Le ballon est là, mais stationné devant la fenêtre d'à côté. Sima vous a vu cependant et manœuvre son

appareil pour se rapprocher de vous. Au même moment, vous distinguez en bas des archers qui se déploient, l'arc bandé et la flèche encochée. Certes, vous êtes à une hauteur difficile à atteindre, mais le ballon est bien trop volumineux pour ne pas être touché. Il faut trouver un moyen de dissimuler vos amis à la vue de vos adversaires. Si vous avez le sac de fumée de Commarios l'alchimiste, rendez-vous au [232](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [351](#).

## 284

La jeune femme reste figée, trop stupéfaite pour réagir. Soudain, des coups violents ébranlent la porte et une voix résonne : « Dame Marla ? C'est le garde ! Que se passe-t-il ? » La prisonnière se décide enfin et vous la prenez par la main pour la guider vers la fenêtre. En face de vous, le ballon est toujours là et Apothécus tend les bras vers la jeune femme : « Vite, vite, par ici ! » Au moment où vous saisissez Marla par la taille pour lui faire enjamber le rebord, la porte de la pièce s'ouvre brusquement et un colosse en harnachement de cuir clouté et pantalon de toile rayé déboule dans la chambre, un lourd glaive au poing. Il vous faut affronter ce gardien.

GARDIEN DE LA TOUR HABILITÉ : 9

ÉNERGIE VITALE : 8

Si vous êtes vainqueur en quatre Assauts ou moins, rendez-vous au [261](#). S'il vous faut plus de quatre Assauts pour en venir à bout, rendez-vous au [216](#).

Vous écarterez les tentures et jetez un œil curieux. Vous avez devant vous une grande pièce meublée luxueusement (quoique avec mauvais goût), dans une débauche de dorures et de couleurs criardes. Au centre de la pièce se trouve un amas de coussins de soie frangée et de matelas épais, sur lesquels une dizaine de personnes sont voluptueusement installées. Elles tirent toutes consciencieusement sur des narguilés de métal ciselé, rejetant des bouffées de fumée lourde et entêtante. Ces gens ont les yeux rêveurs, le regard étrange, un air évaporé et lointain... Soudain, l'un d'eux vous aperçoit et, sans avoir l'air surpris le moins du monde par votre présence, il vous tend son tuyau avec un sourire d'invite. Allez-vous quitter l'endroit et reprendre votre chemin (rendez-vous au [175](#)) ? Ou allez-vous répondre à l'invitation (rendez-vous au [13](#)) ?

Vous vous débattez comme un diable mais vos efforts sont vains : la prise de Tyutchev est trop solide et la cordelette s'enfonce, comprimant votre trachée... Votre tête est rejetée en arrière en un angle impossible jusqu'à ce que vos vertèbres cèdent dans un craquement sinistre. Votre corps inerte s'effondre et roule dans la poussière.

Votre aventure s'achève ici, sur les pavés de cette ruelle oubliée.

Malheureusement, les Hommes-Pourceaux ont un odorat très développé. L'un de vos poursuivants lève la tête, reniflant fortement l'air ambiant. Il pousse un grognement en vous apercevant et ameuté ses camarades. Avec un juron, vous vous laissez glisser à terre et déalez comme un fou tandis que les flèches sifflent autour de vous. Lancez un dé. Le nombre obtenu indique le nombre de flèches qui vous atteignent. Chacune vous fait perdre 1 point d'ÉNERGIE VITALE. Si vous êtes toujours vivant, vous parvenez à distancer vos poursuivants et à rejoindre vos amis, rongés d'inquiétude. Vous bondissez en selle et éperonnez votre monture. Rendez-vous au [205](#).

Vous vous installez à une table isolée pour vous plonger dans cet ouvrage, consacré à cette fameuse tour que vous avez aperçue en arrivant en ville. L'auteur du livre n'est autre que l'architecte lui-même. Vous apprenez que la tour est consacrée à toutes les divinités de Grisegilde et qu'elle symbolise l'union des différents cultes qui gouvernent la cité. Par contre, elle est fermée au public en temps normal et ouverte uniquement pour les cérémonies et fêtes religieuses. S'ensuit une foison de détails techniques et architecturaux assez fastidieux, à l'exception d'un seul : le dernier étage est constitué d'appartements, réservés aux grands

dignitaires. À l'étage inférieur se trouvent trois petites pièces et l'une d'elle, portant sur sa porte un cierge, ne comporte pas de fenêtre. Passionnant... Vous sursautez quand un jeune homme vient interrompre votre lecture. Il vous indique aimablement que la bibliothèque va fermer ses portes pour le repas de midi. Vous quittez alors le bâtiment pour rejoindre l'animation de l'avenue du Bateleur. Rendez-vous au [358](#).

## 289

Les hommes de Klaneth s'approchent et vous serrez la poignée de votre arme poissée de sang. Cette fois, c'est bel et bien la fin...

- Sima, nous mourrons ensemble...

- C'est un honneur, mon ami.

Vos adversaires bondissent soudain et vous plongez dans la folie de la bataille, où tout se perd dans un tourbillon de couleurs et de sensations, où tout s'oublie... Bientôt, la morsure de l'acier, le goût salé de votre propre sang dans la bouche... Vos doigts sans force lâchent l'épée tandis que les couleurs s'estompent et que tout s'atténue, se dissout dans un silence étrange, si doux, si froid...

Votre aventure s'achève ici.

## 290

Vous poursuivez votre chemin le long de la rue qui

devient la rue du Bât d'Argent. Bientôt, vous distinguez une foule animée qui s'agite et bavarde au fond d'une impasse sur votre gauche. Sur votre droite se trouve une vaste esplanade où se tient un grand marché populaire. Vous pouvez aller faire un tour au marché (rendez-vous au [95](#)). Vous pouvez aller voir ce qui se passe sur la gauche (rendez-vous au [83](#)). Sinon, poursuivez votre chemin en continuant tout droit (rendez-vous au [148](#)).

## 291

Vous avez beau assurer le berger de vos intentions pacifiques, il reste en retrait, le visage fermé et son chien grogne plus fort, le poil hérissé et montrant les crocs. Préférant la prudence, vous reculez lentement et vous éloignez, les yeux rivés sur l'animal. Une fois hors de vue, vous regardez autour de vous avec angoisse. La nuit est tombée, vous êtes épuisé et perdu sans compter les rappels de votre estomac. En désespoir de cause, vous vous hissez dans les branches épaisses d'un grand arbre solitaire et vous y installez du mieux que vous pouvez pour une nuit inconfortable. Heureusement, la température est assez douce. Rien ne vient troubler votre sommeil mais au matin, vous vous réveillez moulu de courbatures, les yeux cernés de mauve et affamé (vous perdez 3 points d'ÉNERGIE VITALE). Rendez-vous au [340](#).

Une fois chez le médecin, vous patientez, assis sur un banc de pierre. Un rideau de perles s'écarte, laissant entrer le praticien, s'essuyant les mains à un linge propre. « Il va s'en sortir, il est résistant pour son âge. Il veut vous parler, mais ne le fatiguez pas trop, il doit se reposer ». Vous passez dans la petite pièce qui embaume les herbes médicinales. Le vieil homme vous sourit depuis la couchette où il se repose. Vous prenez un tabouret pour vous installer à ses côtés, lui demandant la cause de cette émeute de tout à l'heure.

Les gens en ont assez de Klaneth, le prêtre de Dagoth. Ils commencent à réaliser qui il est et ce qu'est vraiment son culte : une façade pour prendre le contrôle de la ville. Les gens n'ont rien dit jusqu'ici, mais l'arrestation de Marla, la Grande Dame de la Mère de Toutes Choses les a rendus furieux. C'est pour protester contre cette arrestation que ces gens étaient rassemblés».

- Je ne suis pas sûr de tout bien comprendre, soupirez-vous. J'espère qu'Apothécus saura m'éclairer.

Le vieil homme se redresse soudain et vous saisit le poignet.

- Apothécus ? Vous êtes un de ses amis ?

Si vous avez rendez-vous avec Yatéli ce soir, rendez-vous au [210](#). Sinon, rendez-vous au [309](#).



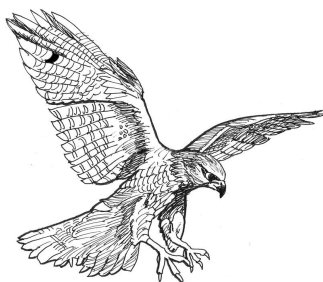
Votre monture affolée s'emballe et bondit vers l'espace entre les deux lourds vantaux... Les flèches sifflent autour de vous, en une pluie mortelle. Malheureusement, deux d'entre elles vous transpercent, vous faisant vider les étriers. Vous roulez sur le sol de terre battue et de gravier, avant de vous immobiliser à jamais.

Votre aventure s'achève ici, au pied des remparts de Griseguilde.

Vous expliquez à votre ami les derniers événements, votre retour sur Orbus, votre long chemin pour le retrouver, espérant qu'il pourrait vous expliquer tout ceci... Apothécus jette un coup d'œil aux maisons qui devant de poser une main apaisante sur votre épaule :

- Nous arrivons bientôt chez moi... Tu sauras alors ce qu'il y a à savoir.

La voiture poursuit sa route dans la nuit. Assise face à vous, la jeune femme vous sourit. Elle est plus jolie que belle, avec un côté mutin renforcé par son petit nez retroussé et ses cheveux noirs coupés court sur les épaules. Ses yeux bruns pétillent de malice mais semblent s'attarder sur votre personne... Si vous avez fui le théâtre par la scène, rendez-vous au [159](#). Si vous avez fui par une sortie latérale, rendez-vous au [256](#).



## 295

Vous rejoignez Yatéli pour cisailer la corde qui s'est enroulée autour de sa cheville et parvenez à libérer la jeune femme mais vos efforts ont pris trop de temps et deux miliciens arrivent à votre hauteur, au moment où vous émergez du bassin, ruisselant d'eau. Sima donne un violent coup de pied dans un tonneau et réussit à l'envoyer rouler vers les deux hommes. Le premier est renversé par le lourd baril de bois mais le deuxième l'évite avec souplesse et lève son arme sur votre ami. Vous interposez votre lame juste à temps, déviant son coup dans une gerbe d'étincelles avant de contre-attaquer.

MILICIEN HABILITÉ : 9 ÉNERGIE VITALE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [333](#).

## 296

Si vous avez lu le livre de Caberlot à la bibliothèque,

rendez-vous au [255](#). Sinon, rendez-vous au [60](#).

## 297

Vous entrez dans la taverne, descendant quelques marches et vous frayant un chemin jusqu'au comptoir. Une serveuse enjouée, ses cheveux noirs coupés au carré, l'air un peu mutin, vous accueille en souriant. Contre 2 Pièces d'Or, elle vous propose une assiette de viande froide, de pain chaud sorti du four et de fromage avec quelques fruits frais et un cruchon de vin rouge et fruité.

- Vous êtes nouveau, je ne vous ai jamais vu auparavant, vous dit-elle.

Amusé, vous lui demandez si elle connaît tous les hommes du quartier.

- J'en connais beaucoup, répond-t-elle avec un sourire de défi, avant de retourner à son travail.

Vous continuez à manger (vous gagnez 3 points d'ÉNERGIE VITALE) tout en faisant le point dans votre tête : il vous faut absolument trouver Apothécus, lui seul peut vous expliquer pourquoi vous êtes ici, vous dire comment retourner dans votre monde... Et si la porte du Mont de l'Étoile n'existait plus ? Si vous étiez coincé ici, pour toujours ? À cette idée, une brusque montée de sueur vous inonde le visage tandis qu'une boule d'angoisse vous tord l'estomac.

- Vous n'avez pas l'air bien, ça ne va pas ? vous demande la serveuse.

- Ce... ce n'est rien. C'est la chaleur...

- Vous devriez vous reposer dit-elle. Vous avez l'air complètement perdu... Vous savez, parler, ça fait du bien parfois. Ne craignez pas de me confier un secret, j'en suis un puits, reprend-t-elle avec un clin d'œil. Si vous voulez répondre à son invitation, rendez-vous au [264](#). Sinon, vous achevez votre repas et quittez la taverne, reprenant votre chemin. Rendez-vous au [43](#).

## 298

Les hommes de Klaneth reculent devant vos assauts furieux, puis refluent en désordre, vaincus par la volonté farouche et la détermination de votre groupe. Cette fois, leur élan est brisé, définitivement. Aakon pousse un cri de victoire, silhouette impressionnante maculée de sang et de sueur, la cuirasse bosselée et noircie. De votre côté, épuisé et tremblant, vous lâchez votre épée et vous laissez tomber au sol, toute la tension accumulée ces derniers temps retombant soudain. Vous frissonnez violemment, au bord de la nausée. Au loin, les hommes du grand prêtre s'enfuient et bondissent sur leurs chevaux. Finalement, il ne reste plus qu'un adversaire : Klaneth. Rendez-vous au [190](#).

## 299

Le ballon s'éloigne rapidement de la tour tandis que vous vous redressez en maugréant. Votre appareil

dérive vers les remparts, survolant les toits et les rues de la cité. Vous reprenez votre souffle mais la voix de Sima vous rappelle que vous n'êtes pas encore tirés d'affaire : « Nous sommes vulnérables tant que nous n'avons pas quitté la ville ». Comme pour confirmer ses propos, un gong d'alarme se met à résonner et Yatéli pousse un cri en désignant du doigt des hommes en cuirasses noires qui se répandent sur les remparts. Bientôt, des flèches se mettent à siffler autour de vous, menaçantes. Aussitôt, les deux jeunes femmes se recroquevillent au fond de l'embarcation, bras repliés sur la tête. « S'ils touchent le ballon, nous sommes foutus ! » hurle Sima. Heureusement, Apothécus a emmené des arcs et des flèches. Il empoigne un arc et vous tend l'autre.

- Tu sais tirer à l'arc ? demandez-vous, étonné.

- Non... et toi ?

Avec un juron, vous vous postez derrière le bastingage, une flèche encochée. Le ballon survole lentement les murailles et vous apercevez nettement les archers sur le chemin de ronde. Des hommes vêtus de noir, épaulés par des guerrières de Kyrinla la Cruelle, chargées du guet. Elles vous auront poursuivi jusqu'au bout celles-là... Vous devez de votre côté abattre trois archers au moins pour dégager la voie au ballon. Pour ce faire, lancez deux dés : si le total est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous avez touché votre cible et l'avez tuée. Si le total est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous aurez manqué votre adversaire. Recommencez jusqu'à en abattre trois, mais attention

: vous n'avez droit qu'à cinq tentatives ! Si vous réussissez à abattre trois archers, rendez-vous au [365](#). Si vous n'arrivez pas à tuer les trois en cinq tentatives, rendez-vous au [111](#).

### 300

À la vue de votre petit compagnon juché sur votre épaule, l'Homme-Lézard a un violent mouvement de recul, une expression de peur dans ses yeux vipérins, la première fois que vous voyez une telle expression dans le regard d'un reptile. Rendez-vous au [53](#) pour combattre la créature, mais en raison de la peur que lui occasionne le singe, vous pouvez ôter 2 points à son total d'HABILETÉ.



### 301

Inutile de jouer au plus fin avec ce genre d'homme : sans vous attarder sur les détails, vous lui racontez votre histoire et il vous écoute gravement, les sourcils froncés, ses partisans groupés autour de lui en silence. Votre récit terminé, il reste pensif, son

casque de métal gravé orné de plumes de faisan sous le bras. Puis, après un long silence qui vous met les nerfs à vif, il reprend la parole : « Bien, je vous crois étranger... Ainsi vous êtes celui qui a débarrassé Orbus du pouvoir du Talisman de la Mort... Baissez vos armes vous autres ! Venez avec moi, nous discuterons de tout ça autour d'un feu. La nuit ne va pas tarder et je ne pense pas que vos poursuivants oseront nous attaquer pour le moment » Poussant un soupir de soulagement, vous hochez la tête et lui emboîtez le pas, faisant signe aux autres que tout va bien. Pour le moment... Rendez-vous au [229](#).

## 302

Votre adversaire s'effondre, blessé à mort. Son corps bascule sur les spectateurs assis devant vous, une femme se met à hurler, les gens se lèvent précipitamment, se bousculent... Sur scène, la chanteuse s'arrête, une clameur monte de la foule... Vous saisissez Apothécus, hébété, par la main pour l'entraîner : « Viens vite ! Ne restons pas ici ! » Suivis par la jeune femme qui l'accompagne, vous décidez de fuir le théâtre au plus vite, les complices du tueur se lançant à votre poursuite. Antonin n'est plus avec vous, bloqué par la foule paniquée qui reflue vers les gradins supérieurs en hurlant et se bousculant. Allez-vous fuir par la scène (rendez-vous au [350](#)) ? Ou préférez-vous tenter de sortir par une entrée latérale proche (rendez-vous au [131](#)) ?

Lentement, vous sentez la prise d'acier se défaire et vous vous laissez tomber sur un banc de bois comme une poupée de chiffon, massant vos poignets et votre cou endolori. Antonin le lutteur vous dévisage en silence avant de prendre la parole :

- Fort bien, je vous crois... Il vous faut me pardonner, mais nous vivons de bien sombres heures et la méfiance est de rigueur... Mais vous avez réussi à me convaincre. Je vais vous mener à Apothécus, mais pas chez lui. Il sera au grand théâtre ce soir, pour écouter chanter Derdéra. Nous le retrouverons là-bas.

Vous demandez qui est cette Derdéra et votre interlocuteur ouvre des yeux surpris :

- On voit bien que vous n'êtes pas de Griseguilde ! Vous ne connaissez donc pas Derdéra, la «voix des dieux» ? Alors, vous la verrez ce soir. Suivez-moi maintenant.

Vous obtempérez et le lutteur vous mène à une petite chambre sommaire dans les combles dont il ouvre la porte grinçante :

- Vous pouvez vous reposer ici. Je viendrai vous chercher ce soir... Vous avez un pot d'eau et un vase de commodité à côté du lit... Je vous laisse... Ah ! Une dernière chose : évitez de sortir dans l'école non accompagné... Mes élèves sont méfiants envers ceux qu'ils ne connaissent pas et...

Terminant sa phrase sur ces sous-entendus, le lutteur referme la porte et vous entendez ses pas décroître



dans l'escalier. Allez-vous lui faire confiance et attendre qu'il vienne vous chercher (rendez-vous au [177](#)) ? Ou préférez-vous finalement partir et chercher Apothécus par vous-même (rendez-vous au [127](#)).

### 304

Quelques minutes plus tard, il faut vous rendre à l'évidence : vous vous êtes trompé. Et vous voilà perdu dans un dédale d'étroites ruelles sombres et peu fréquentées. Vous ne tardez pas cependant à apercevoir une grande place et une foule animée, au bout de la rue où vous vous trouvez. Vous prenez donc rapidement cette direction. Rendez-vous au [95](#).



Vous entamez votre progression à travers les vastes étendues. Une belle et radieuse journée s'annonce, car après une légère buée rose inondant la campagne, c'est un franc soleil et une forte chaleur qui s'imposent rapidement. En attendant, vous avancez, seul être vivant semble-t-il, dans un océan d'herbes hautes inondé de lumière, vibrant de chaleur et du bruit des insectes. Luttant contre l'angoisse, encore convaincu de faire un fantastique cauchemar, vous ne tardez pas à arriver à une rivière qui serpente vers l'ouest à travers la lande. Vous en profitez pour faire une pause et vous rafraîchir au milieu des fougères et des roseaux. Puis vous regardez autour de vous, la main en visière. En continuant tout droit, vous arriverez à un ensemble de bois et de fourrés épais, bordés d'arbres imposants.

Allez-vous vous diriger vers les bois pour y trouver un peu de fraîcheur (rendez-vous au [112](#)) ?

Mais vous pouvez également suivre le cours de la rivière (rendez-vous au [26](#)).

La prisonnière est stupéfaite par votre arrivée inattendue (surtout par de tels moyens !) mais elle se reprend vite en entendant la voix d'Apothécus dehors et se précipite vers vous. Elle ouvre de grands yeux en découvrant le ballon tandis que vous la saisissez par la taille pour lui faire enjambrer le rebord de la

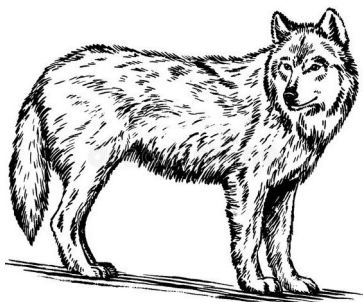
fenêtre. En face, Apothécus lui tend les bras pour la recevoir. Au moment où vous rejoignez la nacelle à votre tour, Yatéli pousse un cri en regardant en bas : sur l'esplanade au pied de la tour, des archers se rassemblent, des cris fusent, des bras se tendent... Au moment où Sima décroche le grappin, des flèches sifflent dans votre direction. « S'ils touchent le ballon, nous sommes foutus ! » hurle le Nain tandis que la nacelle s'éloigne de la tour.

### ARCHERS DE LA TOUR HABILITÉ : 9

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à l'HABILITÉ des archers, rendez-vous au [111](#). Si le résultat est supérieur à leur HABILITÉ, rendez-vous au [327](#).

## 307

Vous vous retrouvez bientôt à crier et gesticuler comme les autres spectateurs, emporté par l'excitation. Une excitation qui atteint son sommet quand le lutteur sur lequel vous avez parié décoche un terrible coup à son adversaire. Ce dernier s'effondre et reste assommé pour le compte. Vous avez gagné et empochez donc 6 Pièces d'Or. Satisfait, vous quittez les gradins et vous fondez dans la foule animée. Vous pouvez maintenant tenter votre chance au jeu du coquillage (rendez-vous au [239](#)). Ou vous pouvez quitter le quartier en empruntant une large avenue sur votre gauche (rendez-vous au [175](#)).



### 308

Suivi par votre compagnon, vous entrez dans le parc. Courbés et silencieux, vous traversez les fourrés et les bosquets avant de vous dissimuler dans l'ombre de la grande fontaine qui bruisse doucement dans l'air tiède. Les cavaliers passent au galop sans vous voir et disparaissent bientôt dans une rue proche. Poussant un soupir de soulagement, vous vous redressez lentement. La fontaine est ornée en son centre d'une statue de métal scintillante au soleil, représentant un guerrier armé et accroupi, comme aux aguets. Un éclat doré attire votre regard et vous constatez que le fond de la vasque est tapissé de dizaines de Pièces d'Or ! Sans doute existe-t-il une superstition locale, ou la statue représente-t-elle un dieu, à qui l'on fait offrande ? Si vous voulez jeter une pièce dans la vasque, rendez-vous au [67](#). Si vous voulez essayer de récupérer les pièces au fond du

bassin, rendez-vous au [244](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin à travers le parc, rendez-vous au [278](#).

### 309

Vous hochez la tête, reconnaissant ne pas encore avoir retrouvé votre ami, étant venu il y a bien longtemps et la ville ayant beaucoup changé depuis. Le vieil homme réfléchit un moment, vous scrutant du regard, avant de reprendre : « Écoutez-moi attentivement... Allez à la taverne de l'avenue du Bateleur. La serveuse, Yatéli, vous y attendra. Elle est des nôtres, vous pouvez lui faire confiance. Je vais lui faire parvenir un message afin qu'elle vous attende. Elle vous mènera à Apothécus ». Vous remerciez le vieillard et le laissez se reposer. Fatigué, vous vous accordez une petite sieste, assis sur le tabouret, appuyé contre le mur. Alors que le soir commence à tomber sur les tours de la cité, vous quittez la maison et vous mettez en route pour la taverne. Auparavant, le brave médecin vous fait profiter de son art : lancez un dé et ajoutez le résultat obtenu à votre total d'ÉNERGIE VITALE. Rendez-vous au [33](#).

### 310

Vous tirez consciencieusement sur l'embout, mais rien ne se passe. Cette drogue n'a aucun effet sur vous, semble-t-il. Vaguement déçu, vous laissez les rêveurs à leurs hallucinations et quittez la maison.

Rendez-vous au [175](#).

### 311

Vous dégainez votre épée et vous vous ruez sur le Varan. Le gigantesque lézard tord son corps souple et écailleux pour vous faire face, avant d'ouvrir une gueule impressionnante, garnie de crocs jaunis et à l'haleine fétide.

VARAN DES MARAIS HABILITÉ : 9

ÉNERGIE VITALE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [282](#).

### 312

Vous acceptez et l'organisateur vous fait monter sur l'estrade. L'homme vous enroule les doigts avec des lacets de cuir renforcé pour protéger vos articulations après que vous ayez ôté vos vêtements, ne gardant que votre pagne. Son champion, un colosse roux bardé de muscles et à la poitrine velue, est équipé de même. Vous vous mettez en position et, au coup de gong, vous engagez le combat. Attention ! Il s'agit d'un combat à mains nues. Il s'arrêtera lorsque l'un de vous deux n'aura plus que 6 points d'ÉNERGIE VITALE, ce qui voudra dire qu'il est assommé. Vous combattez avec votre total d'HABILITÉ normal.

LUTTEUR HABILITÉ : 10

ÉNERGIE VITALE : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [30](#). Si votre total d'ÉNERGIE VITALE tombe à 6, rendez-vous au [325](#).

### 313

Vous vous arrêtez devant l'étal d'un marchand jovial et sympathique, attiré par une odeur agréable. À l'abri de sa bâche frangée, l'homme propose viande, légumes et fruits et vous les prépare même sur un petit brasero de métal. En échange de 2 Pièces d'Or, il vous prépare trois brochettes de viande et de légumes assaisonnées d'herbes odorantes. Hum... C'est vraiment bon ! (vous regagnez 3 points d'ÉNERGIE VITALE). Vous terminez par quelques fruits séchés et une orange. Tout en pelant votre fruit, vous demandez au sympathique marchand s'il connaît Apothécus, mais ce n'est pas le cas. Avec un soupir, vous le remerciez et reprenez votre chemin. Rendez-vous au [43](#).



Abasourdi, émerveillé, vous contemplez Griseguilde qui se déploie sous le ballon tandis que ce dernier continue sa progression dans le ciel matinal. Les tours et les toits de la ville défilent sous la nacelle et Sima remplit continuellement le four pour alimenter le feu, afin de maintenir l'altitude de l'engin, le visage éclairé par la chaleur. Apothécus s'est posté à l'avant de la nacelle pour mieux le guider car le Nain industriel dirige également votre incroyable embarcation dans le même temps. En contrebas, vous discernez la foule vaquant à ses occupations. Des gens lèvent la tête et, surpris, montrent votre étrange engin du doigt, tendant le bras et s'interpellant. « Sima, plus vite ! Il faut rejoindre la Tour des Dieux avant de trop attirer l'attention ! » Crie Apothécus. Le Nain grogne un juron en s'occupant activement du foyer, sa chevelure prenant des reflets rouges dans la chaleur dégagée par le four. Tandis que Yatéli s'appuie contre votre épaule, vous regardez défiler les flèches scintillantes des temples de Kyrinla, d'Avatar, de Kwon le Rédempteur... Puis soudain, c'est la majestueuse Tour des Dieux qui apparaît enfin, son dôme couvert de feuilles d'or flamboyant sous le soleil matinal. Apothécus pose sa main sur votre épaule : « Il va falloir être très rapide, mon ami. À partir de maintenant, chaque seconde compte. Sima va approcher la nacelle le plus près possible d'une fenêtre du dernier étage, là où Marla est retenue. Il va fixer un grappin au rebord pour retenir le ballon. Tu devras briser la fenêtre, récupérer notre amie et la ramener ici. Sima ne pourra pas maintenir le ballon



immobile très longtemps, il faudra faire vite ». Vous acquiescez, serrant les dents, le corps frémissant, tandis que le ballon se rapproche de plus en plus de la Tour des Dieux... Rendez-vous au [64](#).

### 315

Le regard porcine de la créature s'illumine devant votre présent et elle tend une main velue et avide pour s'en emparer. Au même moment, la voix de Klaneth claque comme un fouet et ses hommes montent à l'assaut. Le chef des Hommes-Pourceaux grogne un ordre et ses hommes font pleuvoir une grêle de traits sur vos poursuivants. Pendant ce temps, il vous fait signe de le suivre à travers les fourrés et les bosquets. Vous fuyez rapidement, tandis que ses hommes protègent votre fuite en se repliant progressivement également. Vous débouchez bientôt hors de la forêt et la lande s'ouvre devant vous, majestueuse sous le soleil. Au loin, le Mont de l'Étoile apparaît, son sommet nimbé de neige. Des chevaux sellés et harnachés broutent tranquillement, non loin. « Prenez-les et fuyez, vous lance le chef des Hommes-Pourceaux. Ne vous inquiétez pas pour nous, nous sommes chez nous dans ce coin, nous les sèmerons sans peine » Vous bondissez en selle avant d'installer Yatéli devant vous. Les autres sont prêts et vous éperonnez vos montures, partant au galop vers la montagne, le cœur battant. Rendez-vous au [205](#).

Vous bondissez par-dessus la clôture et retombez souplement de l'autre côté. Le loup, quant à lui, emporté par son élan, heurte violemment la barrière de bois. Vous courez vers les paysans qui vous ont aperçu et viennent à votre aide, brandissant leurs outils et poussant des cris. Devant cette menace imprévue, la meute préfère rebrousser chemin et disparaît rapidement à travers les herbes hautes. Titubant de fatigue, vous vous laissez tomber sur un banc de bois pour reprendre votre souffle. Un paysan vous tend sa gourde à laquelle vous buvez avidement. Après vous être reposé, vous remerciez ces braves travailleurs et reprenez votre route. Il ne vous faut qu'un quart d'heure pour arriver au pied des imposants remparts de Griseguide. Avec une grande inspiration, vous franchissez d'un pas décidé les immenses portes de bois et de métal de la grande cité... Rendez-vous au [12](#).

Soudain, votre monture épuisée s'effondre sans crier gare et vous videz les étriers, roulant sur le sol de terre meuble, vous meurtrissant coudes et genoux. Aussitôt, Sima tourne bride pour vous porter secours mais au même moment, Klaneth arrive droit sur vous. « Cours ! Rejoins Sima ! » ordonnez-vous à Yatéli. La jeune femme se met à courir vers le Nain qui galope vers elle pour la récupérer. Au même moment, Klaneth arrive à votre hauteur, saute de selle et vous percute de plein fouet. Déséquilibré,

vous basculez en arrière, l'entraînant avec vous dans la rivière. Vous remontez à la surface, crachant et toussant. À côté de vous, la tête ruisselante du prêtre émerge également. L'instant d'après, vous luttez tous deux farouchement tandis qu'un courant impétueux vous entraîne. Vous réussissez à stopper le geste du prêtre qui voulait vous poignarder et il lâche sa dague, aussitôt emportée par les flots tumultueux. Mais vous n'êtes pas tiré d'affaire pour autant... Le courant, de plus en plus fort, continue à vous emporter à vive allure. Et au milieu des flots maintenant écumants et grondants, vous voyez se rapprocher à grande vitesse un rocher solitaire émergeant des eaux bouillonnantes. Klaneth modifie sa prise, enserrant vos hanches pour vous bloquer et maintenir votre trajectoire droit sur le rocher. D'une souple torsion, en un geste désespéré, vous tentez de vous dégager de sa prise pour éviter l'impact...

**KLANETH HABILITÉ : 10**

Menez un seul Assaut contre le prêtre de Dagoth. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [178](#). Si vous perdez cet unique Assaut, rendez-vous au [248](#).

## **318**

Vous poussez vos compagnons en avant et vous dirigez vers la grande esplanade bordée de ruines et la tour solitaire. Derrière vous, en contrebas, les spadassins continuent leur progression, entraînés par un Klaneth dont la haine farouche semble décupler les forces. Vous poussez les femmes et Apothécus sur le sentier escarpé. Au même moment, Sima vous

prend le bras, haletant :

- Ils vont nous rejoindre ! Pars en avant avec les autres, je vais les retarder.

- Je reste avec toi. Apothécus ! Emmène les femmes, réfugiez-vous dans la tour !

Malgré ses protestations, Yatéli se laisse entraîner par votre ami tandis que Marla atteint déjà les abords des ruines, titubant de fatigue. Vous dégainez votre arme et Sima se met en garde, sa hache étincelant au soleil à vos côtés. Quelques secondes plus tard, les spadassins de Klaneth apparaissent et passent à l'attaque. Heureusement, le chemin est trop étroit et ils ne peuvent passer que deux à la fois. Vous vous ruez sur le premier tandis que Sima charge le second.

SPADASSIN DE KLANETH HABILITÉ : 9

ÉNERGIE VITALE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [219](#).

## 319

Vous continuez à courir, indifférent aux feuillages et branchages qui vous griffent et semblent tenter de vous retenir au passage, s'accrochant à votre tunique. Heureusement, la Mère de Toutes Choses veille sur vous : aucune flèche ne vous atteint et vous ne tardez pas à rejoindre vos amis, déjà en selle et qui vous attendent avec angoisse. Vous attrapez les rênes que vous tend Sima et lancez votre monture au galop. Rendez-vous au [205](#).

Intrigué, vous dégainez votre épée et vous dirigez vers le fond de la pièce. Soudain, une porte vole en éclats et deux corps enlacés roulent dans la poussière. Vous distinguez un homme de taille moyenne, âgé et porteur d'une longue barbe, un drôle de bonnet perché sur la tête, aux prises avec une sorte d'Homme-Lézard dont le corps écailleux est mal dissimulé par un pourpoint de cuir usé et défraîchi, le dos orné d'une crête d'épines. Vous venez immédiatement en aide au vieil homme, repoussant l'Homme-Lézard. Ce dernier se tourne vers vous, les yeux mauvais, une langue bifide et agressive sortant de sa gueule. Si vous avez un petit singe avec vous, rendez-vous au [214](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [193](#).

Vous aspirez une nouvelle bouffée de l'étrange mélange... Soudain, une sensation de bien-être et d'apaisement se répand en vous. Toutes douleurs et courbatures disparaissent et un regain d'énergie vous envahit. Votre ÉNERGIE VITALE retrouve son *Total de Départ*. Revigoré, gonflé à bloc, vous saluez les autres rêveurs (qui continuent à sourire bêtement) et vous quittez la place. Rendez-vous au [175](#).



### 322

Ne pouvant rester insensible à la détresse de cet homme, vous ramassez un bol d'argile posé près du tabouret et allez le remplir à l'abreuvoir tout proche. Puis vous revenez vers le prisonnier. La croix n'est pas très haute et, en montant sur le tabouret, vous arrivez à porter le bol à ses lèvres. Il boit lentement, un peu d'eau coulant sur son menton. *Tentez votre Bonne Fortune*. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [243](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [61](#).

### 323

« Apothécius ? Non, ça ne me dit rien... Ah si, attends ! J'ai eu un client il y a deux jours qui est venu acheter de l'huile de massage. Il m'a demandé des conseils pour de l'encens qu'il voulait offrir à un ami et je crois que c'est celui dont tu me parles... »

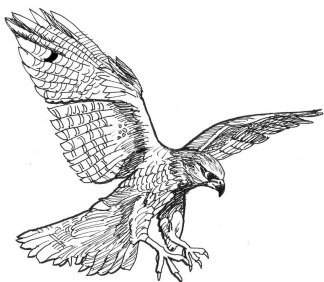
- Et ce client, tu le connais ? demandez-vous, le cœur battant, suspendu à sa réponse.

- Oui, bien sûr, c'est Antonin, le lutteur. Il se fournit chez moi pour certains produits, principalement de l'huile de massage à l'arnica. Son école de lutte n'est pas très loin d'ici, viens, je vais te montrer.

Ashram pousse la gentillesse à sortir sur le devant de sa boutique pour vous montrer la direction à prendre. Vous le remerciez avec chaleur avant de vous mettre en route. Rendez-vous au [96](#).

### 324

La fantastique créature se dresse au-dessus de vous comme une muraille liquide et écumante, provoquant la panique des chevaux terrifiés. Vous sortez prestement de votre besace la fiole de l'apothicaire, la débouchez et en répandez le contenu sur l'Élémentaire. Le temps semble soudain suspendu, figé, et vous restez à contempler la forme terrible et menaçante dressée au-dessus de vous. Mais vous sentez qu'elle a échappé à Klaneth et qu'elle est désormais soumise à votre volonté. Vous lui donnez un ordre mentalement et elle délaisse le radeau avant d'aller s'abattre dans un fantastique grondement sur la rive, envoyant valser les spadassins de Klaneth dans un tourbillon d'écume et une confusion démentielle de chevaux terrifiés et d'hommes hurlant se débattant dans les flots tumultueux. De votre côté, vous empoignez les perches de bois et poussez rapidement votre embarcation vers la rive opposée. Rendez-vous au [275](#).



## 325

Lorsque le poing de votre adversaire s'abat sur votre mâchoire, vous avez l'impression étrange d'entendre un concerto de cloches sonner et résonner sous votre crâne, avant de vaciller et de vous effondrer sur l'estrade. Un seau d'eau plus tard, vous revenez à vous avec l'impression de percevoir le monde qui vous entoure à travers un matelas de buée épaisse comme du coton.

- Oh le chien, qu'est-ce qu'il m'a mis ! grommelez-vous tandis que l'organisateur du combat vous aide à vous relever.

- C'est vrai, Igor est sacrément costaud, l'ami.

Vous descendez de l'estrade en titubant, vous palpant la mâchoire avec une grimace. Vous pouvez à présent tenter votre chance au jeu du coquillage (rendez-vous au [239](#)) ou quitter l'endroit en vous rendant au [175](#).



Vos amis poussent un soupir de soulagement en vous voyant arriver. Vous n'avez guère le temps de les rassurer : les spadassins remontent à l'assaut, plus décidés que jamais et stimulés par un Klaneth qui leur promet tout, absolument tout, pourvu qu'ils vous prennent vivants. Vous courez comme des fous jusqu'à la tour. Bien qu'en mauvais état, elle est encore solide et - la Mère de Toutes Choses est avec vous - elle a toujours sa porte. Vous vous ruez à l'intérieur et Apothécus, Marla et Yatéli s'effondrent, épuisés, à bout de souffle. Vous êtes dans une immense pièce couverte de poussière et de toiles d'araignée, plongée dans la pénombre et sentant le renfermé. Un escalier de pierre usée monte en spirale vers les étages tandis qu'un autre descend vers les profondeurs. Alors que vous vous précipitez vers les portes pour les fermer, il se produit un événement inattendu : le premier rang de vos poursuivants s'effondrent sous une volée de flèches. Une seconde grêle de traits les met bientôt en déroute, les faisant refluer en désordre à l'abri des rochers. Stupéfait, vous voyez alors apparaître un groupe d'hommes en armes qui émerge des rochers avec méfiance, l'arme au poing. Encore hébété, vous vous tournez vers vos sauveurs. Rendez-vous au [102](#).

La Mère de Toutes Choses est avec vous ! Aucune flèche n'a atteint le ballon et ce dernier s'éloigne

rapidement, dérivant vers les remparts, survolant les toits et les rues de la cité. Vous reprenez votre souffle mais la voix de Sima vous rappelle que vous êtes loin d'être tirés d'affaire : « Nous sommes vulnérables tant que nous n'avons pas quitté la ville ». Comme pour confirmer ses propos, un gong d'alarme se met à résonner et Yatéli pousse un cri en désignant du doigt des hommes en cuirasses noires qui se répandent sur les remparts. Bientôt, des flèches se mettent à siffler à nouveau. Aussitôt, les deux jeunes femmes se recroquevillent au fond de l'embarcation, bras repliés sur la tête. « Il faut les empêcher de nous toucher ! » hurle Sima. Heureusement, Apothécus a emmené des arcs et des flèches avec lui. Il empoigne un arc et vous tend l'autre.

- Tu sais tirer à l'arc ? demandez-vous, étonné.

- Non... et toi ?

Avec un juron, vous vous postez derrière le bastingage, une flèche encochée. Le ballon survole lentement les murailles et vous apercevez nettement les archers sur le chemin de ronde. Des hommes vêtus de noir, épaulés par les guerrières de Kyrinla la Cruelle, chargées du guet. Elles vous auront poursuivi jusqu'au bout celles-là... Vous devez maintenant abattre trois archers au moins pour dégager la voie au ballon. Pour ce faire, lancez deux dés : si le total est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous avez touché votre cible et l'avez tuée. Si le total est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous aurez manqué votre adversaire. Recommencez jusqu'à en abattre trois, mais attention

: vous n'avez droit qu'à cinq tentatives ! Si vous réussissez à abattre trois archers, rendez-vous au [365](#). Si vous n'arrivez pas à tuer les trois en cinq tentatives, rendez-vous au [111](#).

### 328

Soudain, vous vous laissez aller dans le sens de la pression, basculant en arrière. Surpris, le lutteur relâche sa prise une seconde mais se reprend immédiatement. Cela sera-t-il suffisant ? Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [92](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [73](#).



### 329

Vous commencez à longer les murs, donnant de petits coups de poing réguliers sur la paroi et bientôt vous revient un son creux. Du bout des doigts, vous

explorez la surface du mur et un léger dé clic se fait alors entendre. À ce moment, une partie de la paroi s'ouvre, laissant apparaître une cache creusée dans le mur. Aussitôt, un courant d'air glacial balaie la pièce et vous vous retournez brusquement, ayant la nette impression de ne pas être seul... Fouillant nerveusement le fond de la cache, vous en extirpez une bourse de cuir pleine et une cassette de fer forgé, petite, mais lourde. Vous poussez un cri de joie en découvrant 25 Pièces d'Or dans la bourse ! Allez-vous vous en contenter et quitter le repaire pour prendre l'autre tunnel (rendez-vous au [194](#)) ? Ou voulez-vous tenter d'ouvrir la cassette (rendez-vous au [150](#)) ?

### 330

Un gong résonne et les deux lutteurs entament le combat. Un bien beau combat, avec des coups beaux et répétés et une lutte farouche. Vous vous retrouvez à crier et gesticuler comme les autres, emporté par l'excitation, jusqu'à la victoire d'un des deux lutteurs, sous les applaudissements. Alors que vous vous levez, un homme vêtu d'une robe frangée et colorée vous aborde, vous retenant par le bras : « Dites-moi, l'ami... vous avez l'air costaud. Je cherche un robuste adversaire à opposer à mon champion en titre. Cela vous dit ? Si vos remportez ce combat, je vous verserai 15 Pièces d'Or » Si cela vous tente, rendez-vous au [312](#). Sinon, vous pouvez essayer le jeu du coquillage (rendez-vous au [239](#)) ou quitter le quartier par la grande avenue qui s'ouvre sur votre

gauche (rendez-vous au [175](#)).

### 331

Hélas, malgré vos encouragements et un combat honorable, votre champion s'effondre après un redoutable coup de poing de son adversaire. Ce dernier lève les bras et pousse un cri de victoire qui fait écho à votre cri de déception. Vous avez perdu 3 Pièces d'Or. Écœuré, vous vous levez et quittez le lieu des combats en prenant une grande avenue sur votre gauche. Rendez-vous au [175](#).

### 332

Au moment où vous passez à l'attaque, Thaum murmure une incantation et soudain, toutes les lumières de la taverne s'éteignent brusquement, plongeant la pièce dans l'obscurité, provoquant la confusion parmi la clientèle. Le magicien a utilisé un sortilège de ténèbres et vous voilà en position de faiblesse, plongé dans le noir. Si vous avez en votre possession un anneau orné d'une pierre bleue, rendez-vous au [206](#). Sinon, rendez-vous au [252](#).

### 333

Le milicien s'effondre et roule dans le bassin dont l'eau se teinte rapidement de rouge. « Par ici mon ami, vite ! » Vous vous retournez vers Apothécus : il

vient de faire sortir trois chevaux sellés et harnachés des écuries. Il bondit en selle et aide Marla à monter devant lui tandis que Sima se hisse, tant bien que mal, sur un des quadripèdes. Vous faites de même avec Yatéli et éperonnez vos montures, galopant à bride abattue vers les immenses portes de la cité. Des portes qui commencent à se refermer lentement dans un cliquetis de chaînes, de roues dentées et d'engrenages ! Vous encouragez votre monture, la talonnant follement, le gravier giclant sous ses sabots ferrés. Au même moment, des archers apparaissent sur le chemin de ronde et pointent leurs arcs vers vous... Apothécus se couche sur Marla pour la protéger et vous faites de même avec Yatéli. Sima parvient à passer, de même que votre ami et de sa cavalière, malgré les flèches qui sifflent autour de vous... C'est maintenant votre tour... Lancez deux dés. Si vous faites un double, rendez-vous au [293](#). Sinon, rendez-vous au [24](#).



À tout hasard, vous entrez dans une des échoppes désertées. Ici, tout est silencieux et abandonné, sous une épaisse couche de poussière. Vous marchez au hasard, le long d'étals vides et de pièces désertes. Alors que vous vous apprêtez à ressortir, un bruit vous met en alerte : on dirait une lutte étouffée, dans le fond de la pièce. Si vous voulez aller voir de quoi il en retourne, rendez-vous au [320](#). Sinon, vous ressortez et quittez la ruelle. Rendez-vous au [175](#).

L'inconnu est un homme d'apparence robuste mais visiblement gravement blessé, les vêtements en lambeaux et maculés de sang séché. Il reste allongé au sol et au même moment, ses trois poursuivants le rejoignent. Impossible de discerner leur visage sous leurs capuchons, mais l'acier brille à leur côté tandis qu'ils retiennent leurs montures au mors écumant. Deux d'entre eux sautent de selle et se précipitent vers le corps étendu.

Il est mort », annonce l'un d'eux, se tournant vers celui qui semble être leur chef et ce dernier hoche la tête d'un air satisfait. Des mains hâtives fouillent le corps de l'inconnu et une exclamation de satisfaction se fait entendre quand l'un des poursuivants découvre une lettre cachetée, tachée de sang, qu'il vient remettre à celui resté en selle. Ce dernier fait sauter le cachet, parcourt rapidement le document avant de hocher à nouveau la tête. L'instant suivant,

ses compagnons remontent en selle et tous trois tournent bride, partant au galop dans le rougeoiement du crépuscule.

Vous attendez un moment avant de sortir de votre cachette et de vous pencher sur le corps laissé en travers de la piste. Un rapide examen ne vous révèle rien sur son identité ou les raisons de sa fuite. Mieux vaut ne pas rester ici... Mais pour aller où ? C'est alors que vous revient le souvenir d'Apothécus... Il vous avait grandement aidé autrefois, peut-être le pourrait-il encore ? C'est là un espoir bien mince mais c'est le seul que vous avez... Oui, il vous faut rejoindre Griseguilde et retrouver Apothécus. Plusieurs possibilités s'offrent à vous : sur votre droite, vous distinguez un petit bâtiment de briques sèches, de forme circulaire. Sur votre gauche se trouve une colline basse, aux pentes douces, dominée par un cercle de mégalithes dressés vers le ciel. Enfin, devant vous apparaît une large route de terre qui semble mener à Griseguilde. L'obscurité grandit, les ombres s'étendent et vous frissonnez. Il vous faut prendre une décision. Allez-vous vous diriger vers le petit bâtiment de briques pour y trouver un abri (rendez-vous au [354](#)) ? Allez-vous chercher un abri sur la colline, au pied des mégalithes (rendez-vous au [228](#)) ? Ou préférez-vous rejoindre la route, espérant y rencontrer quelqu'un qui puisse vous aider (rendez-vous au [125](#)) ?

### 336

Vous vous précipitez et ouvrez la porte marquée d'un



épi de blé. Vous entrez dans une petite pièce qui semble être un sanctuaire privé. Un autel de jade clair, des chandelles, un parfum d'amande et d'encens... Et surtout, en face de vous, une fenêtre circulaire derrière laquelle vous distinguez la masse du ballon ! Vous ouvrez précipitamment la fenêtre et enjambez le rebord. « Vite ! Par les dieux, vite ! » vous encourage Apothécus. Évitant de regarder en bas, vous prenez votre élan. Pendant ce temps, afin d'éviter que le ballon ne soit touché par une flèche, Sima a décroché le grappin et commencé à éloigner son engin de la paroi. Vous rengainez votre épée, prenez une profonde inspiration et sautez, les bras tendus en avant. Lancez deux dés. Si le total est égal ou inférieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [209](#). Si le total est supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [133](#).

### 337

« Apothécus, vite ! Réfugie-toi en haut avec les femmes ! » lancez-vous. Votre ami acquiesce, récupère une arbalète chargée et pousse rapidement Marla et Yatéli vers l'escalier. Les hommes d'Aakon encochent leurs flèches et bandent leurs arcs. La porte continue à vibrer, le bois vole en éclats et soudain, les spadassins de Klaneth déboulent dans le hall. Aakon crie un ordre et éclate le claquement des cordes quand ses hommes décochent leurs flèches. Les spadassins reculent en poussant des cris, plusieurs s'écroulent, transpercés, mais trois hommes en cuirasse les repoussent avec mépris avant de passer à l'assaut. Trois guerriers portant une cuirasse

ouvragée d'or, des casques à plumes noires et brandissant leurs épées. Il vous faut combattre ces lieutenants de Klaneth. L'un d'eux se rue sur Aakon tandis que les deux autres vous foncent dessus.

PREMIER LIEUTENANT DE KLANETH

HABILETÉ : 9 ÉNERGIE VITALE : 10

SECOND LIEUTENANT DE KLANETH

HABILETÉ : 9 ÉNERGIE VITALE : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [160](#).

### 338

Vous prenez l'allée qui part vers la droite et débouchez, au pied du mur d'enceinte du quartier des temples, sur un lieu inattendu et bruyant : le marché aux oiseaux. Des centaines de cages sont installées sur les étals de bois, remplies d'oiseaux de toutes formes et de toutes couleurs, qui volettent dans un tourbillon de plumes, de cris et de gazouillis assourdissants. Surpris, charmé, vous déambulez au milieu de cette étrange volière en plein air, avant de vous arrêter devant l'étal d'un homme solide et bronzé, les yeux noirs, drapé de coton bleu nuit, qui vend des rapaces : faucons, éperviers et autres sont posés sur des perchoirs, une chaînette à la patte. Vous admirez les fiers oiseaux quand votre regard est attiré par un homme occupé à bavarder avec un marchand, un peu plus loin. Il est grand, mince et nerveux, ses cheveux bouclés étrangement teints d'un jaune assez vif... Les battements de votre cœur

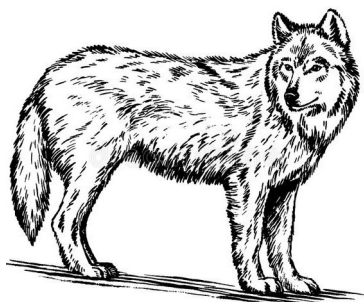
s'accélèrent et vos yeux s'agrandissent lorsque vous reconnaissez... Tyutchev ! Au même moment, le vendeur de rapaces vous interpelle :

- Mes oiseaux vous plaisent, Seigneur ? ils sont bien dressés, vous savez.

- Ah oui ?

- Mais oui ! Tenez, regardez-les de plus près, continue le marchand en posant un superbe faucon sur votre poing, après vous avoir prêté son gant de cuir et ôté le capuchon de la tête du rapace.

Tyutchev continue à bavarder non loin de vous, vous tournant le dos. Une idée diabolique vous vient à l'esprit tandis que vous caressez distraitement les plumes du fier oiseau... Si vous voulez tenter de vous venger de Tyutchev, rendez-vous au [167](#). Sinon, rendez l'oiseau au marchand et retournez au [95](#) pour prendre une autre direction.



Vous vous sentez de plus en plus mal, tandis que la sueur coule sur votre front. Il n'y a plus qu'une chose à faire : serrant les dents, vous vous calez contre le mur et, de la pointe de votre épée, vous entaillez la morsure et pressez la peau enflammée pour en faire couler le poison. Haletant, les mâchoires contractées, vous pressez la blessure, libérant un flot de liquide noir mêlé à votre sang. Bientôt, alors que vous allez tourner de l'œil, il n'y a plus que du sang qui sort de votre blessure. Vous avez réussi à expulser le poison de votre organisme, mais la blessure à la jambe vous fait sérieusement boiter. Lors de votre prochain combat, vous retrancherez 1 point à votre *Force d'Attaque*. Par la suite, la blessure aura cicatrisé. Avec un soupir, vous chargez le vieillard toujours inconscient sur vos épaules et prenez la direction de la galerie de droite. Rendez-vous au [352](#).

Dans les heures qui suivent, vous avez l'impression démoralisante que les remparts de la ville s'éloignent plus qu'ils ne se rapprochent... En proie au découragement, vous continuez néanmoins à avancer sous le chaud soleil. Soudain, un bruit sourd se fait entendre et le sol vibre doucement. Vous retournant, vous voyez approcher une sorte de lourd carrosse laqué de noir, le toit chargé de bagages, tiré par quatre robustes chevaux. Cédant à une impulsion subite, vous agitez la main et le cocher tire sur les rênes, immobilisant son attelage dans un grincement

d'essieux. Aussitôt, plusieurs têtes curieuses apparaissent à la fenêtre. Le cocher se penche vers vous, l'air méfiant sous son chapeau à larges bords et la main crispée sur le manche de son poignard.

- Que voulez-vous, l'ami ?

- Euh... je suis en route pour Griseguilde... Je m'étonnais de voir un tel attelage dans la lande...

Le cocher vous explique que cette voiture est la diligence reliant Serakub à Griseguilde. Il ne voit pas d'objections à vous prendre à bord, mais il vous en coûtera 5 Pièces d'Or. Si vous voulez vous joindre à la diligence, rendez-vous au [240](#). Si vous refusez, le cocher fait claquer son fouet, l'attelage reprend sa route et vous poursuivez la vôtre. Rendez-vous au [218](#).

### 341

Le corps du cavalier roule à terre et vous faites demi-tour, galopant comme un fou vers la berge. Klaneth se détache du groupe de vos poursuivants et se lance à votre poursuite, les yeux brûlant de haine. Le cœur battant, la poitrine en feu, vous concentrez toutes vos pensées sur le bac où vos amis ont pris place et qui s'écarte doucement de la rive... Vous vous redressez sur votre selle et bondissez alors que votre monture s'arrête brusquement au bord de l'eau. Il vous manque bien quelques centimètres mais Apothécus et Marla réussissent à accrocher votre tunique et à vous retenir, vous tirant en arrière. Vous roulez tous les trois sur les rondins épais avant de

vous immobiliser aux pied des chevaux effrayés que Sima tente de calmer. Sur la rive, Klaneth est obligé de tirer violemment sur ses rênes pour stopper sa monture. Écumant de fureur, il vous abreuve d'injures en brandissant le poing. C'est un homme grand et mince, les cheveux noirs comme la nuit, le visage étroit et pâle, les yeux brillant d'un sombre éclat. Votre embarcation s'éloigne rapidement, mais votre adversaire n'entend pas en rester là... Rendez-vous au [156](#).

## 342

Visage fouetté par le vent, vous progressez le long de la caisse qui roule à vive allure et vibre follement. Au même moment, un des Elfes arrive à votre hauteur, éperonnant sa monture et vous cingle d'un coup de cravache au cou, vous faisant perdre 2 points d'ÉNERGIE VITALE. Et surtout, vous faisant perdre l'équilibre ! Heureusement, les deux autres passagers se précipitent pour vous retenir par vos vêtements alors que vous ne tenez plus que par vos mains, les jambes ballottant dans le vide. Serrant les dents, vous parvenez de justesse à vous rétablir, haletant. Ce maudit pillard revient à votre hauteur et vous lui décochez alors un solide coup de poing. Il bascule de sa selle, les dents cassées, du sang jaillissant de sa bouche et roule au sol. Ignorant la brûlure à votre cou, vous parvenez à rejoindre le siège avant et à prendre les rênes, repoussant le corps flasque du cocher. Soudain, les remparts de la ville apparaissent et vos assaillants préfèrent faire demi-tour, tournant bride vers le sud. Vous vous

concentrez sur vos montures et parvenez progressivement à les faire ralentir, les bras parcourus de vibrations, le corps crispé, les dents serrées. Puis, enfin, les chevaux s'arrêtent, l'écume au mors, roulant des yeux effrayés et vous poussez un soupir de soulagement tandis que la diligence s'immobilise en grinçant. Le corps frémissant, vous sautez à terre. Rendez-vous au [63](#).

### 343

Rien à faire, ce diable d'animal refuse de vous suivre. Alors que vous tentez de l'attraper, il bondit et se défile, disparaissant rapidement, avalé par l'ombre. Agacé, vous haussez les épaules et quittez les lieux, décidé à reprendre votre chemin. Rendez-vous au [120](#).



Le jeune homme a un mouvement de recul en vous voyant surgir de nulle part, votre silhouette se découpant à la lueur des étoiles. Vous le rassurez sur vos intentions tout en passant derrière lui pour le prendre par les aisselles. Vous le tirez donc de toutes vos forces tandis qu'il pousse de son côté, s'appuyant sur les mains, pour vous aider. La tâche n'est pas aisée mais vous parvenez finalement à l'extraire. Il se redresse en essuyant ses mains sur sa tunique et vous sourit chaleureusement. Il est grand et mince, d'allure frêle, les cheveux blond cendré et les manières un peu affectées.

Je ne sais comment vous remercier mon ami. Je suis Ashram, parfumeur de mon état. J'étais en train de cueillir des fleurs et des herbes pour mes créations quand je suis tombé dans ce trou par mégarde, dans la pénombre du soir. Venez, ne restons pas là, ma roulotte est tout près ».

Vous suivez le jeune homme jusqu'à une roulotte éclairée par une lanterne de fer qui se balance doucement dans l'air frais de la nuit. L'attelage aux grandes roues de bois peint cerclées de fer est tiré par un robuste cheval à la robe crème et à l'air placide.

Et vous, que faites-vous dans la lande à pareille heure ? » demande votre interlocuteur. Vous répondez être en route pour Grisegilde et avoir été surpris par la nuit. « Oui, il est assez tard. Je m'apprêtais à faire halte d'ailleurs. Vous feriez mieux de rester avec moi : la lande n'est pas sûre une fois la



nuit tombée ». L'homme est sympathique et visiblement inoffensif, aussi acceptez-vous, soulagé par cette rencontre opportune. Vous aidez Ashram à dételer son cheval, puis il vous laisse faire un feu et préparer le repas tandis qu'il panse sa monture. Vous mangez un morceau avec lui, à la lueur d'un feu de brindilles, le remerciant de partager sa nourriture avec vous. La nuit est de plus en plus fraîche et vos yeux commencent à se fermer, la tension des dernières heures retombant comme un manteau sur vos épaules. Vous montez dans la roulotte et vous allongez sur le plancher, enroulé dans votre manteau de laine, laissant l'unique couchette au jeune homme. Malgré le manque de confort, vous vous endormez rapidement, comme une bougie que l'on souffle. Au petit matin, alors qu'une aube rose et fraîche éclaire la lande, vous sautez sur le siège aux côtés du parfumeur et prenez la direction de la cité dans le bringuebalement de la roulotte. Rendez-vous au [75](#).

## 345

Vous rejoignez l'endroit où ont lieu les combats de pugilat. C'est une sorte de petit amphithéâtre aux gradins de pierre, donnant sur une large estrade de bois surmontée d'une bâche. Un bonimenteur aux habits colorés et chamarrés invite à grands cris à parier sur le combat à venir. Cédant à votre curiosité, vous vous asseyez sur les gradins, au milieu des spectateurs. Sur l'estrade, deux robustes lutteurs, nus à part des sandales et un pagne, les mains protégées de lanières de cuir vont s'affronter. D'après les commentaires de ceux qui vous entourent, l'un d'eux

est originaire d'Irsmun et l'autre est un moine de la Mante Écarlate, un ordre dont les fidèles sont spécialisés dans le combat à mains nues. Un gamin passe au milieu de la foule pour récupérer les mises. Arrivé à votre hauteur, il vous lance un regard interrogateur. Si vous voulez miser sur ce combat (la mise est de 3 Pièces d'Or) rendez-vous au [157](#). Vous pouvez aussi simplement assister à cette rencontre, sans parier (rendez-vous au [330](#)). Sinon, vous pouvez quitter les lieux et essayer le jeu du coquillage (rendez-vous au [239](#)). Ou traverser le quartier des jeux et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [175](#)).

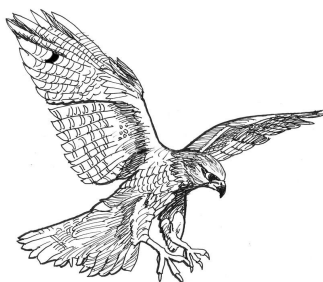
### 346

Le bâtiment dans lequel vous êtes entré est plongé dans la pénombre. Vous avez dû entrer par une porte de service, car vous êtes dans une petite pièce encombrée de tonneaux, caisses et autres objets un peu poussiéreux. Devant vous se trouve d'épaisses tentures soigneusement tirées qui doivent donner sur la pièce principale. Le silence règne, de même qu'une odeur lourde et un peu écœurante. Vous pouvez vous reposer un moment, assis sur une caisse, puis sortir et reprendre votre chemin après avoir bandé votre blessure (rendez-vous au [175](#)). Mais si vous voulez jeter un œil dans l'autre pièce rendez-vous au [285](#).

Un hurlement étrange et fantastique retentit soudain, comme une nuée d'âmes s'échappant en sifflant à travers les gouffres de l'Enfer. Et vous êtes alors témoins d'un spectacle qui vous donne la chair de poule et fait couler un frisson glacé sur votre échine : vos assaillants se dispersent en hurlant et fuient en courant, s'éparpillant dans tous les sens. Et derrière eux... Une centaine de guerriers. Des guerriers fantomatiques, brillant d'une lueur spectrale et bleutée, équipés de cuirasses très anciennes qui chargent et dispersent les hommes de Klaneth dans un silence impressionnant, tandis qu'un vent glacial, comme venu d'un autre monde, souffle sur les ruines. Les fantastiques et surnaturels guerriers sèment la panique dans les rangs de vos adversaires qui refluent en désordre devant cette armée de spectres. Sima pose sa main sur votre bras, le serrant très fort : « Les morts se souviennent, vous souffle-t-il, ils sont venus à l'aide de l'homme au cœur pur contre les serviteurs des ténèbres ». Silencieux, abasourdi, vous assistez à cette scène incroyable comme dans un rêve. Bientôt, les guerriers fantômes disparaissent, leur tâche achevée, comme un mirage, une illusion. Il ne reste qu'un seul homme, à cheval, sur l'esplanade au pied de la tour, les yeux fous, la bouche ouverte, le regard fixe et halluciné : Klaneth. Rendez-vous au [100](#).

Vous vous plaquez contre le toit et la flèche passe en

sifflant au-dessus de vous. Un des Elfes arrive à la hauteur de la voiture, mais, vous agrippant aux bagages amoncelés sur le toit, vous lui balancez un violent coup de pied en pleine tête. Il bascule de sa selle et passe sous les roues de la diligence, les éclaboussant de sang, dans un affreux craquement d'os broyés. Au même moment, les remparts de la ville apparaissent enfin et vos adversaires préfèrent tourner bride et repartir vers le sud. Pendant ce temps, la guerrière rousse a pris le contrôle des chevaux affolés et réussit à les calmer. Progressivement, votre vitesse décroît, puis l'attelage s'immobilise lentement dans le grincement des essieux... Rendez-vous au [63](#).



349

Vous vous sentez soudain plus léger, plus serein. Le monde qui vous entoure vous paraît plus sûr, moins dangereux et tout sentiment de solitude ou de découragement est balayé par une vague

d'optimisme et de détermination qui déferle dans votre esprit. Lors de votre prochain combat, ajoutez 2 points à votre *Force d'Attaque*, pour toute la durée du combat. Prêt à soulever des montagnes, vous quittez l'endroit, laissant les fumeurs à leurs rêves. Rendez-vous au [175](#).

### 350

Préférant éviter la bousculade, vous prenez une décision hardie en entraînant Apothécus et la jeune femme droit devant vous. Vous descendez dans la fosse d'orchestre désertée par les musiciens et bondissez sur scène. Derrière vous, c'est la panique, les gens hurlent, se bousculent et se piétinent, refluant en désordre vers les sorties. D'autres ont eu la même idée que vous et se ruent à travers la scène. Et parmi eux, vos poursuivants ! Vous gagnez rapidement l'arrière-scène, vous faufilant à travers les coulisses pour tenter de les semer. Après plusieurs tours et détours, vous débouchez enfin à l'extérieur par une porte de service. « Par ici, vite ! Ma voiture n'est pas loin ! » s'écrie Apothécus en vous prenant la main. Effectivement, le carrosse de votre ami est stationné non loin, le cocher bavardant tranquillement avec une jolie vendeuse de fleurs, son panier sous le bras, dans la pénombre d'un porche. Il reste stupéfait en vous voyant débouler en courant, mais monte rapidement sur son siège quand son maître lui lance : « À la maison ! Vite ! » À peine assis dans la caisse, essoufflés, l'attelage s'ébranle et part au galop, les sabots des chevaux semblant voler sur les pavés inondés de lune.

- Quelle folie ! s'exclame Apothécius en épongeant son front à grands coups de mouchoir. Yatéli, vas-tu bien ?

- Oui, ça va... Un peu choquée, mais ça va... répond la jeune femme.

Votre ami se tourne alors vers vous, perplexe et désorienté :

- Par la Mère de Toutes Choses, mais que fais-tu donc ici ?

Rendez-vous au [294](#).

## 351

Affolé, vous cherchez une solution... Le temps presse, une flèche frôle le ballon en sifflant. Le ballon si proche et si lointain... Vous n'avez pas le choix : avec appréhension, vous enjambez le rebord de la fenêtre pour vous engager sur l'étroite corniche de pierre qui fait le tour de l'étage. Le cœur battant tout rompre, le dos plaqué contre la paroi, vous progressez lentement le long du mur, évitant de regarder 30 mètres plus bas, le vent hurlant à vos oreilles. Chaque seconde vous paraît une éternité, chaque mouvement, chaque pas, une épreuve. Vous n'êtes plus qu'à deux mètres de la nacelle... Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [209](#). Si le résultat obtenu est égal ou supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [362](#).

Vous prenez le passage orienté à droite. Votre progression est difficile, à cause de l'atmosphère lourde et poisseuse qui règne dans la galerie et du poids du vieil homme. Mais bientôt, vous distinguez au bout du couloir un escalier de pierre qui mène à une grille. Vous déposez doucement votre fardeau sur les marches avant de vous courber sous la grille et de pousser fortement. Dans un bruit de métal rouillé qui résonne dans les profondeurs, la grille se soulève. Récupérant le vieil homme, vous réussissez à vous hisser à l'air libre. Vous êtes sorti des égouts et vous vous retrouvez dans une ruelle heureusement déserte. Votre compagnon est revenu à lui et, d'une voix faible, vous indique la direction de la maison d'un ami qui est médecin. Le soutenant par la taille, vous prenez la direction indiquée. Rendez-vous au [292](#).



Avec la rage du désespoir, aiguillonné par la peur de mourir piétiné et étouffé, vous parvenez à vous redresser et à repousser les spectateurs terrifiés. Tirant Apothécus, vous l'entraînez vers la sortie, au milieu des coups de coude et de genoux, tantôt poussés, tantôt retenus par la masse compacte de la foule. Enfin, titubant et moulus de courbatures, vous réussissez à sortir de cet enfer pour vous retrouver à l'extérieur, sur la grande place. Votre corps est couvert de bleus, d'hématomes et d'écorchures et vous perdez 2 points d'ÉNERGIE VITALE suite à cette bousculade. « Vite, par ici, mon carrosse n'est pas loin ! » halète Apothécus en entraînant la jeune femme, l'entourant d'un bras protecteur. Encore sonné, vous suivez votre ami à la lueur des torches crépitant dans la nuit. Sa voiture est stationnée non loin, le cocher bavardant tranquillement avec une jolie vendeuse de fleurs, son panier sous le bras, à l'ombre d'un porche. Il reste stupéfait en vous voyant débouler en courant, mais monte rapidement sur son siège quand son maître lui lance : « À la maison ! Vite ! » À peine assis, essoufflés, l'équipage s'ébranle et part au galop, les sabots des chevaux semblant voler sur les pavés inondés de lune.

- Quelle folie ! s'exclame Apothécus en épongeant son front à grands coups de mouchoir. Yatéli, vas-tu bien ?

- Oui, ça va... Un peu choquée, mais ça va... répond la jeune femme.

Votre ami se tourne alors vers vous, perplexe et



désorienté :

- Par la Mère de Toutes Choses, mais que fais-tu donc ici ?

Rendez-vous au [294](#).

### 354

Vous vous dirigez rapidement vers le bâtiment. C'est une sorte de petit cylindre de briques sèches, au toit arrondi, avec une ouverture triangulaire. Une fois à l'intérieur, vous poussez un soupir de soulagement : l'endroit semble habité. Des couvertures de laine, un foyer creusé dans le sol, quelques ustensiles de métal et de la vaisselle d'argile... En tous cas, ici, vous êtes à l'abri. Dehors, après un crépuscule de feu rose qui a embrasé le ciel, la nuit est tombée et la température descend sensiblement. Alors que vous cherchez de quoi faire du feu, un bruit confus mêlé d'aboiements se fait entendre. Ressortant au-dehors, vous êtes témoin d'un spectacle inattendu : un troupeau de brebis contenu par les jappements d'un massif et grand chien noir, précédé par un homme maigre, la peau tannée par le soleil et le grand air, vêtu de cuir et de laine effilochée, un bonnet de feutre sur la tête, un bâton à la main. Vous apercevant, il reste surpris et siffle son chien. L'animal rejoint rapidement son maître et vous toise d'un regard méfiant, grondant doucement. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de CHARISME, rendez-vous au [86](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de CHARISME, rendez-vous au [291](#).

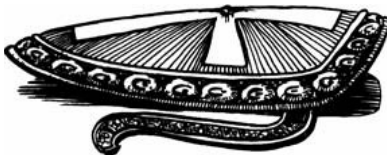
Horrifié, vous voyez la fantastique forme de l'Élémentaire vous surplomber puis s'abattre sur votre embarcation, comme un mur d'eau qui s'effondre. Dans un fracas assourdissant, le radeau vole en éclats et vous êtes tous éjectés dans les eaux bouillonnantes devenues folles. Chevaux, compagnons et autres sont ballottés dans les eaux furieuses et écumantes. Happé par le tourbillon, vous vous démez comme un fou dans une tempête de bulles d'air et réussissez à rejoindre la surface, hors d'haleine. Au milieu des débris, vous voyez vos montures paniquées rejoindre l'autre rive. Sima a réussi à rejoindre Marla et l'aide à nager vers la rive, un bras passé autour de sa taille. Apothécus se trouve à côté de vous, hébété, encore sous le choc. Soudain, les hommes de Klaneth décochent plusieurs flèches depuis la berge.

- Yatéli, où est Yatéli ? demandez-vous.

- Je ne l'ai pas vu remonter, halète Apothécus.

Vous plongez parmi les débris et découvrez rapidement la jeune femme : son pied s'est pris dans un nœud de cordages qui l'entraîne vers le fond. Vous saisissez votre épée et tranchez la corde, passez un bras autour de sa taille souple et l'entraînez vers le haut, crevant la surface, haletant, les poumons en feu. Au moment où vous nagez vers le rivage, une nouvelle volée de flèches jaillit... *Tentez votre Bonne Fortune*. Si elle vous est favorable, rendez-vous au [168](#). Sinon, rendez-vous au [134](#).

Vous réussissez à empoigner la dague de Tyutchev et vous frappez au hasard. La lame s'enfonce dans son flanc, il pousse un cri de douleur et la prise mortelle se relâche. Vous titubez, le souffle brûlant, la gorge douloureuse, vous retenant à une lanterne de fonte pour ne pas tomber. En vous retournant, vous découvrez Tyutchev avec un frisson d'horreur : son visage est lacéré et maculé de sang séché... Le faucon ne l'a pas raté et c'en est fini de sa fière arrogance. Il presse sa main sur son flanc et du sang coule entre ses doigts. « Nous nous retrouverons un jour, je te le jure » murmure-t-il avant de disparaître rapidement. Vous vous laissez tomber sur le sol, reprenant lentement votre souffle, tâtant votre gorge meurtrie (vous perdez 2 points d'ÉNERGIE VITALE). Au bout d'un moment, vous vous relevez péniblement avant de rejoindre le bout de la ruelle. Rendez-vous au [175](#).



Vous prenez l'allée sur votre gauche et continuez à avancer entre les étals et les comptoirs couverts de marchandises diverses. L'allée se termine sur le mur d'enceinte qui sépare le marché du quartier des

temples. Et là, un sinistre spectacle vous attend : contre le mur de pierre se dresse une croix de bois sur laquelle un homme est ligoté, offert au soleil brûlant. Le pauvre est dans un sale état, les lèvres craquelées, la peau brûlée et desséchée, les côtes saillantes. À ses pieds, un tabouret, quelques affaires éparses... Vous voyez alors un milicien un peu plus loin, appuyé sur sa lance, tranquillement occupé à flirter avec une jeune fille. Vous comprenez que l'homme est chargé de surveiller le prisonnier, le tabouret et les affaires doivent être à lui. Au même moment, le crucifié ouvre péniblement ses lèvres noircies : « À boire... Par pitié, à boire... ». Tout près se trouve un abreuvoir qui bruisse doucement. Le milicien est toujours occupé avec sa conquête... Allez-vous donner de l'eau au pauvre hère (rendez-vous au [322](#)) ? Mais si vous préférez ne pas vous en mêler, retournez au [95](#) pour prendre une autre direction.

### 358

Vous continuez votre marche dans la rue animée, vous demandant comment diable retrouver Apothécus dans cette vaste cité. Le découragement ne doit toutefois pas vous faire oublier certains impératifs biologiques : midi approche et vous commencez à avoir sérieusement faim. Un peu plus loin, vous discernez ce qui semble être une taverne. Sur votre gauche, plusieurs étals protégés par des bâches de toile rayée proposent de la nourriture, des fruits et des légumes variés. Allez-vous vous diriger vers la taverne (rendez-vous au [297](#)) ? Ou préférez-

vous voir ce que les étals vous proposent de bon (rendez-vous au [313](#)) ?

### 359

Vous aspirez une nouvelle bouffée de cet étrange mélange. Rien... Puis, soudain, une sensation d'urgence se fait sentir au niveau de votre ventre et de vos intestins. La drogue agit comme un puissant laxatif et vous vous ruez à l'extérieur, courbé en deux. Vous restez accroupi un moment dans l'ombre d'une porte cochère, le visage contracté, maudissant votre foutue curiosité. Au bout d'un moment, vous vous remettez en route, un peu plus léger... Rendez-vous au [175](#).

### 360

Vous vous engouffrez dans la ruelle de droite et continuez à courir jusqu'à... un mur ! Vous poussez un juron en réalisant que vous avez emprunté une impasse. Au moment où vous vous retournez, vous voyez votre poursuivant qui vous a rejoint vous mettre en joue avec son arbalète. Vous n'avez que quelques secondes pour réagir. Lancez deux dés. Si le total est égal ou inférieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [54](#). Si le total obtenu est supérieur à votre total d'ADRESSE, rendez-vous au [14](#).

Même si vous vous y attendiez, le choc est épouvantable : dans un fracas incroyable, votre embarcation volante traverse le toit des écuries de la milice et se fracasse au sol, au milieu des hennissements terrifiés des chevaux. L'impact vous coupe le souffle tandis qu'une pluie de débris s'abat autour de vous. Alors que vous vous redressez, étourdi et sonné, un craquement sinistre se fait entendre. Horrifié, vous voyez craquer et céder les massives poutres du plafond et de la charpente. Votre hurlement est stoppé net quand des tonnes de bois et de gravas s'effondrent sur vous dans un grondement de tonnerre et un tourbillon de poussière.

Votre aventure s'achève ici.

Le cœur battant, vous vous apprêtez à monter dans la nacelle quand soudain, un morceau de maçonnerie cède sous votre pied. Au même moment, une grêle de traits jaillit en sifflant et plusieurs se plantent dans la toile du ballon. Cette dernière se déchire, laissant échapper un sifflement violent et le ballon se dégonfle comme une baudruche crevée au moment où vous vous rattrapez à la nacelle. Sima tente de maintenir l'appareil en vol mais c'est impossible. L'enveloppe de toile et de cordages s'effondre sur la nacelle et prend immédiatement feu au contact du four. L'appareil se transforme en une boule de feu,

de bois et de métal embrasé qui tombe en tourbillonnant avant de s'écraser en contrebas de la Tour des Dieux. Votre aventure s'achève ici.

### 363

Votre dernière flèche touche sa cible et l'homme s'effondre, lâchant le tronc d'arbre. Aakon s'est débarrassé de deux de vos assaillants. Le bélier devient trop lourd pour les survivants et ils le lâchent avant de fuir précipitamment vers l'abri des rochers.

- Victoire ! crie Aakon en vous donnant une tape vigoureuse dans le dos.

- Ce n'est pas encore gagné, murmurez-vous en abaissant votre arc. Venez, redescendons.

Vous retrouvez les autres en bas, dans le grand hall de pierre. Au même moment, par une fenêtre, Sima détecte un mouvement. Klaneth lui-même se dresse parmi les ruines, le visage défiguré par la haine et tend le poing vers les portes. Dans sa main se trouve une pierre étrange, crépitante d'énergie bleutée, tandis que le grand prêtre récite une incantation oubliée, l'air concentré. « Abattez-le ! » rugit Aakon. Aussitôt, des flèches sifflent vers votre ennemi mais deux de ses hommes interposent leurs boucliers et les détournent. Une seconde plus tard, un rayon jaillit de la pierre et atteint les portes, les faisant voler en éclats dans un fracas épouvantable et vous êtes projeté à terre. Rendez-vous au [200](#).

Vous vous laissez tomber sur le sol poussiéreux, les nerfs à vif : qu'attendent-ils donc ? Pourquoi Klaneth ne lance-t-il pas l'assaut ? Cette attente devient insupportable. Apothécus vient s'asseoir à vos côtés et pose une main fraternelle sur votre épaule, un pâle sourire éclairant son visage fatigué. Votre ami s'apprête à parler mais il en est empêché par le cri d'une des sentinelles : « Attention ! Ils attaquent ! » Le cri est suivi d'une sourde clameur, du sifflement des flèches et du cliquetis de l'acier. « Fermez la porte ! » rugit Aakon. Peu de temps après, des coups sourds ébranlent le panneau, fissurant le bois usé. « Ces chiens ont fabriqué un bélier, voilà pourquoi ils tardaient ! » hurle Aakon. Sima empoigne sa lourde hache et vous rejoint. Les coups contre la porte deviennent de plus en plus violents, le bois se tord, craque et se fissure, les gongs de métal vibrent... Rendez-vous au [337](#).



Votre dernière flèche touche sa cible, un troisième archer s'effondre et bascule en hurlant. De son côté, Apothécus n'est pas très doué pour le tir à l'arc mais



la hauteur et la masse des assaillants lui donnent l'avantage et il réussit à abattre deux archers. Les autres se replient en désordre et votre ballon passe majestueusement au-dessus de la Porte du Savoir avant de s'éloigner. Vous reprenez votre souffle tandis que l'engin prend de l'altitude et dérive rapidement au-dessus de la lande éclaboussée de soleil. Vous regagnez votre total de BONNE FORTUNE du départ pour avoir réussi à quitter la Tour des Dieux. Bientôt, les murs imposants de la cité s'éloignent dans le lointain, vibrant dans les brumes de chaleur. Alors que Sima se concentre sur la manœuvre, Marla vient s'asseoir à côté de vous, plongeant ses yeux bleu-gris dans les vôtres.

- Je n'attendrai pas plus longtemps, étranger. Qui êtes-vous ?

Vous lui racontez vos origines, votre aventure, le périple pour parvenir jusqu'à elle...

- Ainsi, vous êtes celui qui a sauvé Orbus du Talisman de la Mort autrefois...

Vous êtes interrompus par Apothécus qui vous rejoint à l'arrière tandis que la lande défile sous votre engin :

- Nous ne sommes pas encore tirés d'affaire. Klaneth doit déjà être lancé à notre poursuite. Des chevaux sellés nous attendent en un lieu secret que nous devrions bientôt atteindre. Ensuite, il nous faudra rejoindre nos fidèles réfugiés près du Mont de l'Étoile. Une fois là-bas, avec vous à nos côtés ma Dame, nous pourrions préparer notre retour à Grisegilde.

Vous hochez la tête et alors que Marla se relève, vous demandez, le regard anxieux :

- Et moi ? Quand tout ceci sera terminé, pourrais-je regagner le monde qui est le mien ?

- Oui, rassurez-vous, répond la prêtresse. La porte du Mont de l'Étoile communiquant avec votre monde et votre époque est toujours là.

Rendez-vous au [70](#).



## **Chroniques de Titan**

1. L'Ascension des Ténèbres
2. Le Repaire de Grimbald
3. Les Rebelles des Gouffres Noirs
4. La Main du Destin
5. Le Jardin des Ossements
6. La Tanière des Troglodytes
7. Ultimatum sur la Ville
8. Vengeance Froide
9. Les Chemins de l'Aventure
10. Les Grottes de Grimwoden
11. L'Héritage du Vampire
12. La Demeure Infernale
13. Le Trône d'Arion
14. Exil Vers Kelan Cha
15. Retour à Griseguilde

Chroniques de Titan

Tome 15

# RETOUR À GRISEGUILDE

*Les dieux du monde d'Orbus ont à nouveau besoin de VOUS ! Un grave péril menace l'équilibre qui règne à Grisegilde sur la Lande et vous seul pouvez y remédier. N'êtes-vous pas celui qui a réussi à libérer Orbus du néfaste pouvoir du Talisman de la Mort autrefois ? Vos pas vous ramèneront donc vers la cité du savoir où il vous faudra retrouver votre ami Apothécus, seul capable de vous aider et guider. Mais soyez prudent, bien des choses ont changé en ville depuis votre dernier passage et vous n'y serez peut-être plus le bienvenu...*

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

*Couverture illustrée par Keith Parkinson*

VOYAGEUR JEUNESSE

