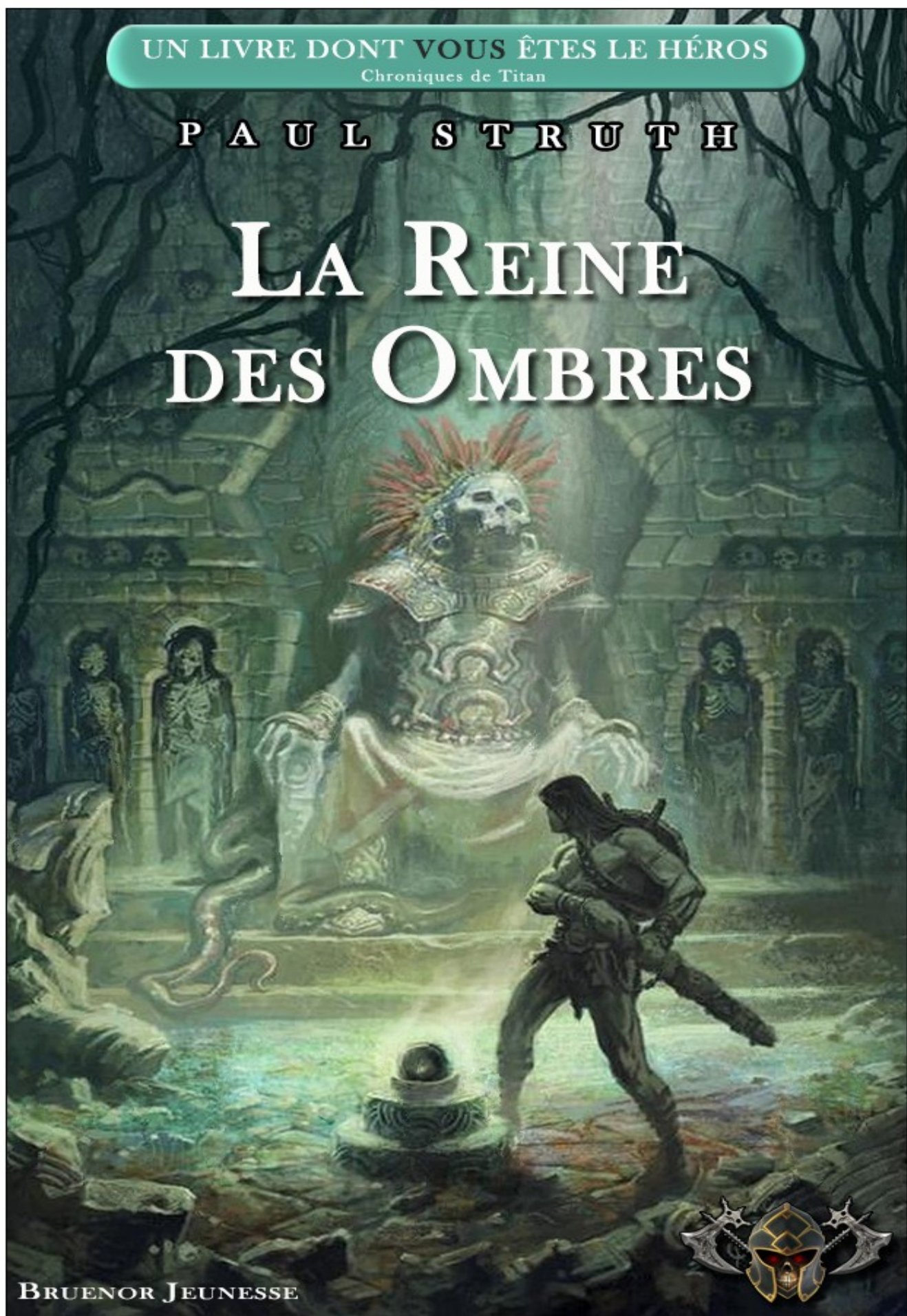


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Chroniques de Titan

PAUL STRUTH

LA REINE DES OMBRES



BRUENOR JEUNESSE



La Reine des Ombres

de Paul Struth

Chroniques de Titan / 16



Illustration de couverture de Daren Bader.

Dessins intérieurs d'Alexander Ballingall.

Traduit de l'anglais par Bruenor.

Oeuvre originale : *Queen of Shades* parue dans le *Fighting Fantazine* n°7 en septembre 2011.

Couverture réalisée par Stteiph.

INTRODUCTION

Vous êtes un aventurier connu sous le surnom d'Œil d'Aigle. Il y a quelques années de cela, vous avez quitté votre Analand natal en quête d'aventures. Vous avez trouvé votre lot d'exaltation et de danger à Kharé, la fameuse Cité des Pièges, où vous avez rapidement intégré un groupe d'aventuriers mené par un sorcier douteux du nom de Renard. En leur compagnie, vous avez accompli de nombreuses quêtes dans les contrées sauvages du Kalkhabad. Votre rôle dans le groupe est celui d'éclaireur et votre excellente vue a sauvé la vie de vos compagnons à plus d'une reprise. Bien que vous ne vous soyez pas versé dans l'art de la magie, vous savez vous défendre, particulièrement avec votre robuste lance qui est votre arme préférée.

COMMENT COMBATTRE LES CRÉATURES DE KHARÉ

Les règles sont celles des *Défis Fantastiques*. Lisez tout de même ces quelques lignes pour les règles spécifiques à cette aventure :

HABILETÉ, ENDURANCE et CHANCE

Pour déterminer vos totaux de départ d'HABILETÉ, D'ENDURANCE et de CHANCE :

HABILETÉ : Lancez un dé. Divisez le résultat par deux (arrondi au supérieur), ajoutez 8 et inscrivez le total obtenu dans la case HABILETÉ de votre *Feuille d'Aventure* ;

ENDURANCE : Lancez un dé, ajoutez 18 au nombre obtenu et inscrivez le total obtenu dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure* ;

CHANCE : Lancez un dé. Divisez le résultat par deux (arrondi au supérieur), ajoutez 8 et inscrivez le total obtenu dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

PROVISIONS

Vous commencez l'aventure sans provisions.

ÉQUIPEMENT ET ARGENT

Vous commencez votre aventure avec un équipement minimal. Vous êtes armé d'une lance et un sac à dos vous permettra de transporter les objets que vous trouverez. Un couteau est accroché à votre ceinture.

Vous avez également une bourse accrochée à votre ceinture pour y rassembler vos Pièces d'Or, la monnaie utilisée dans tous les pays connus de Titan. Lancez un dé, ajoutez 4 au nombre obtenu et inscrivez le total dans la case Or de votre *Feuille d'Aventure*.

LIBRA, LA DÉESSE DE LA JUSTICE

Au cours de votre aventure, Libra la déesse de la Justice veillera sur vous. Si vous êtes en mauvaise posture, vous pourrez faire appel à elle, mais ce ne sera possible qu'une seule fois.

Feuille d'Aventure

Habilité
Total de départ:

Endurance
Total de départ:

Chance
Total de départ:

Equipement:

Or

Repas

Rencontre avec un monstre

Habilité:
Endurance:

Habilité:
Endurance:

Habilité:
Endurance:

Habilité:
Endurance:

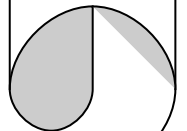
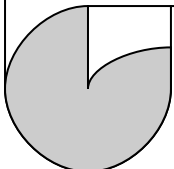
Habilité:
Endurance:

Habilité:
Endurance:

Habilité:
Endurance:

Habilité:
Endurance:

Habilité:
Endurance:



UNE QUÊTE COMME UNE AUTRE

Cela aurait dû être une aventure comme une autre : une tombe ancienne, un trésor oublié, et une bande d'aventuriers prêts à risquer leurs vies pour la gloire et la fortune. Vous étiez loin de vous douter que cette quête particulière allait briser le cœur de votre petit groupe lorsqu'au petit matin vous avez rejoint Renard et les autres sur les quais brumeux de Kharé, prêts à prendre le bateau pour le lac Lumlé.

Renard le sorcier était bien connu dans la ville portuaire pour faire la chasse aux vieux parchemins. Le zèle avec lequel il les localisait et les acquérait était l'égal de tout érudit - mais tandis que de véritables érudits y cherchaient culture et sagesse, Renard n'y voyait qu'un moyen de localiser les lieux de repos des anciens morts. Les rois et les reines de l'ancien Lumlé avaient élevé de vastes temples en pierre et des monuments quand Kharé n'était rien de plus qu'un camp de pirates de rivière. Leurs tombes avaient depuis longtemps été pillées de tout leur or et des pierres précieuses mais, d'expérience, Renard savait qu'elles contenaient souvent des œuvres d'art, méprisées ou négligées par les voleurs antérieurs, dont la beauté et la rareté pouvaient permettre d'en obtenir des prix élevés. Les riches nobles et marchands de Kharé tenaient à faire étalage de leur culture et de leur influence en acquérant ces objets anciens et insolites - et Renard était plus qu'heureux de répondre à leurs besoins, pourvu que le prix soit correct et qu'aucune question ne soit posée.

Le parchemin d'Iltikar était endommagé. Plus de la moitié du texte avait été perdu et les runes restantes étaient difficiles à déchiffrer par endroits. Il semblait évident, cependant, qu'il s'agissait d'une élégie ; par ses couplets rimés, le poète pleurait le décès d'Iltikar, sa chère bien-aimée, reine de la dix-neuvième dynastie. Elle était morte depuis deux mille ans et les noms des lieux mentionnés avaient tous été oubliés, mais Renard était confiant de pouvoir identifier l'emplacement de sa tombe à partir des repères décrits si vivement par le poète.

Les villages de pêcheurs disséminés sur les rives du grand lac offraient peu d'indices sur l'ancien pouvoir et la gloire du royaume de Lumlé. On disait que le sang de cette race antique continuait de couler dans les veines des habitants de ces misérables cabanes de roseaux, mais, même si vous voyiez, ici et là, des visages qui pouvaient ressembler à ceux des statues de ces tombeaux, leur grande pauvreté était tout sauf royale. Les populations locales se tenaient à l'écart des monuments de leurs ancêtres, non pas, semble-t-il, par peur, mais plutôt par indifférence. Les lieux anciens étaient abandonnés et sans surveillance, ce qui arrangeait vos affaires. Sur l'île de Nilgiri, les aventuriers de votre petit groupe devinrent peut-être les premières personnes en deux mille ans d'histoire à entrer dans la tombe de la reine Iltikar.

Vos torches fumaient dans l'air humide. Les lourds blocs de pierre de chaque côté ruisselaient et étaient couverts de mousse ; l'eau s'infiltrait entre eux et vous craigniez que le lac ne finisse par se déverser dans les tunnels et par tous vous noyer. Mais la maçonnerie qui avait duré deux millénaires a encore tenu assez longtemps pour que vous puissiez atteindre votre objectif. Le Crolien repoussa le lourd couvercle du sarcophage pour que vous puissiez regarder les restes de la reine morte depuis longtemps. Dans ses mains squelettiques, elle serrait toujours un miroir orné avec lequel elle avait été enterrée. Le verre était encadré par des motifs complexes en argent, non ternis malgré les années passées dans la tombe. C'était exactement le genre d'artefact que vous recherchiez, un trésor qui vous vaudrait une coquette somme à votre retour à Kharé.

Les problèmes ont commencé avant même que vous n'ayez atteint le port. Cette nuit-là, alors que le bateau dérivait paresseusement sur le courant, un bruit perturba votre sommeil et vous éveilla, votre instinct vous alertant d'un danger. Jardakka, l'Oeil Rouge, a émergé de la pénombre, cimeterre à la main, et vous vous êtes tendu ; était-ce une trahison ? Mais Jardakka était aussi inquiète que vous ; Cheechak, le petit singe qui la suivait partout, se cramponnait nerveusement à son épaule. Quelque chose avait effrayé l'animal. Mais il n'y avait pas de pirates, pas de monstres marins, et le timonier déclara qu'il n'avait rien vu. C'est seulement alors que vous remarquâtes la disparition de Vanaru le voleur.

Bien sûr, votre première pensée était pour le miroir d'Iltikar. Une recherche rapide a révélé que le trésor était en sécurité, toujours là où Renard l'avait caché. Au lieu de cela, Vanaru avait disparu, sans avertissement. Aucune explication satisfaisante n'a pu être trouvée ; Vous pouviez juste supposer qu'il

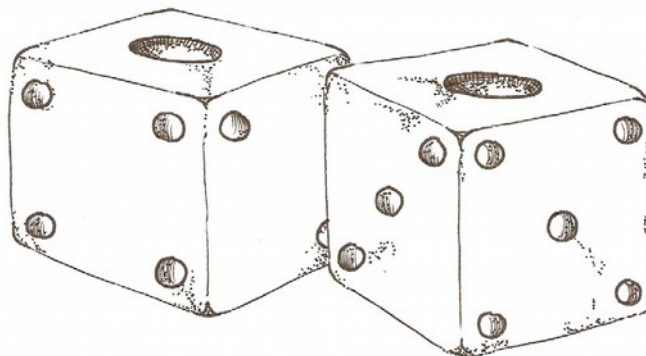
était passé par-dessus bord dans la nuit. Le petit homme ne savait pas nager et avait donc certainement dû se noyer. C'était de la malchance, une fin aigre à ce qui avait été une quête réussie.

Le navire est arrivé à Kharé le soir suivant. Les quatre rescapés de votre groupe se sont séparés au port, après avoir convenu de se retrouver le lendemain. Renard prit le miroir d'Iltikar avec lui, étant le seul à disposer des contacts nécessaires auprès de l'élite de Kharé pour organiser une vente lucrative. Vous n'avez pas objecté ; vous avez toujours fonctionné de cette manière de toutes façons, et cette fois vous pourriez vous faire pas mal d'argent. Le miroir, proprement présenté et accompagné des vers harmonieux du poète, ne pouvait manquer de séduire un riche acheteur. Le cœur sentimental de la femme d'un marchand allait vous rendre tous riches.

Malheureusement, le Crolien n'a pas vécu pour voir l'argent. Cette nuit-là, une bagarre de soûlards dans une chambre à l'étage du Repos du Voyageur a réduit votre petit groupe à trois. Personne ne pouvait dire avec certitude comment cela a commencé - même s'il semblait que ce soit à propos d'une femme - ni qui avait donné le coup de grâce. Les autres protagonistes disparurent, laissant le Crolien mortellement blessé parmi les débris de la pièce. Ses dernières paroles, chuchotées à l'aubergiste, étaient perdues ; personne n'avait jamais été capable de comprendre quoi que ce soit. Vous aviez beaucoup d'affection pour le barbare avec qui vous avez partagé de nombreuses aventures et sa mort a été un coup dur.

Maintenant, la nuit tombe sur Kharé une fois de plus. Vous ruminez les derniers événements dans une chambre à l'étage d'un hôtel, vos pensées troublées par les discussions des autres locataires et les aboiements d'un chien errant dans la cour en contrebas. La pièce est nue, meublée avec rien de plus que la couche de paille sur laquelle vous vous couchez. Le manque de confort ne vous dérange pas ; depuis que vous êtes arrivé à la fameuse Cité des Pièges, laissant la sécurité de l'Analand pour une vie d'aventure, vous avez été habitué à vivre dans la difficulté. Vous avez affronté d'innombrables dangers avec Renard et les autres, mais vous n'avez jamais ressenti un tel malaise. Vanaru et le Crolien sont morts. Alors que les ombres autour de vous s'épaississent, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander si le miroir d'Iltikar ne serait pas ... maudit ?

Rendez-vous au [1](#).



La pièce est sombre, la fenêtre au-dessus de vous laisse apparaître un carré de ciel où scintillent les premières étoiles. Depuis combien de temps dormez-vous ? Vous vous retournez et vous redressez subitement lorsque vos yeux perçants distinguent deux silhouettes dans l'ombre près de la porte. Elles se déplacent lentement vers vous comme dans un rêve, leurs visages blancs pâles faisant contraste avec l'obscurité. Vous pourriez trouver ces visages beaux si vous n'y lisiez pas une lueur meurtrière dans leurs expressions fixes.

Alors que vous vous levez, les femmes guerrières arrêtent leur marche silencieuse et lèvent épées et boucliers, prêtes pour la bataille. La façon dont elles se tiennent vous laisse penser que ce ne sera pas un combat facile. Ce ne sont pas des amatrices, ou des gardes du corps d'un aristocrate décadent, mais des combattantes aguerries visiblement rompues aux joutes. Elles ne semblent pas pressées de vous attaquer. Elles savent qu'elles vous ont acculé.

Leur silence est étrange ; vous êtes habitué aux quolibets et aux railleries, à l'escrime mentale avant l'explosion inévitable de violence physique, mais vous ne pouvez même pas entendre ces femmes respirer. Leurs visages ne trahissent aucun signe d'émotion, ni haine ni triomphe, et leur armure ne ressemble à rien de ce que vous avez vu auparavant. Une cuirasse de bronze, portée sur une tunique de lin matelassée, protège le corps, laissant les bras et les jambes nus. Les avant-bras et les tibias sont enfermés dans des brassards et des jambières, un type d'armure qui est depuis longtemps tombé en désuétude. Leurs épées ne sont pas les longues armes tranchantes généralement utilisées au Kalkhabad mais des lames courtes idéales pour le combat dans l'espace confiné de votre pièce. Votre cerveau bouillonne : qui a bien pu employer ces assassins ? Et pourquoi voudrait-on vous tuer ? Car c'est sûrement ce que ces femmes projettent de faire.

Vous les affrontez sans arme ; votre lance est posée contre un mur dans le coin le plus éloigné de la pièce, désespérément hors de portée. Les femmes guerrières se tiennent entre vous et la porte menant aux escaliers ; dans votre dos la fenêtre est ouverte, mais la pièce est au deuxième étage et ce serait une longue chute jusqu'à la terre battue de la cour en contrebas. Qu'allez-vous faire ?

Essayer d'ouvrir le dialogue avec les guerrières ? Rendez-vous au [76](#).

Courir vers votre lance ? Rendez-vous au [141](#).

Sauter par la fenêtre ? Rendez-vous au [209](#).



1 Vos yeux perçants distinguent deux silhouettes dans l'ombre près de la porte.

2

« Cinq pièces d'Or, s'il vous plaît. Et une bouteille pour vous également, mademoiselle ? »

Vous donnez à l'homme mince son argent et chacun d'entre vous reçoit en retour un flacon de verre contenant un liquide sombre et épais. Quand elle débouche sa bouteille, Jardakka fait une grimace ; le liquide a une odeur amère.

Malgré quelques hésitations, vous avalez la Potion de Vie. Vous êtes maintenant tous les deux immunisés contre tous les poisons pour une durée d'un mois. Continuez votre chemin en vous rendant au [66](#).

3

Vous regardez Jardakka et elle hoche la tête.

« Désolé, Renard, » dites-vous au sorcier. « Je ne prendrai pas le risque de me mettre Vik à dos. C'est à toi de régler les problèmes que tu as avec lui. »

Vous quittez la place avec l'Oeil-Rouge.

« Que veux-tu faire maintenant ? Rendre une visite au marchand ? »

Jardakka secoue la tête. « Maintenant, nous devons nous procurer une protection magique telle que personne ne nous inquiétera, pas même Vik, ni Shar-kali-Sharri, ni ces maudites Guerrières au Bouclier. »

Si vous pensez que vous devriez aller voir le marchand, rendez-vous au [163](#). Si vous préférez vous fier à la magie, rendez-vous au [87](#).

4

« C'est eux ! » Crie Mouchard. « Par la grâce de Courga, je jure que c'est eux ! » Rendez-vous au [204](#).

5

Jardakka brise les serrures de trois coups rapides de son épée. Avant de pouvoir regarder à l'intérieur du coffre, les doubles portes du mur du fond s'ouvrent à la volée. Le bruit a alerté les occupants de la maison. Rendez-vous au [119](#).

6

La maison est froide et sombre ; vous décidez d'attendre dans une pièce au premier étage, surplombant le canal, qui présente l'avantage d'être illuminée par le soleil. Vous attendez plusieurs heures mais rien ne se passe. Jardakka s'ennuie et décide d'explorer le reste de la maison une fois de plus. Vous l'entendez passer d'une pièce à l'autre.

Le dernier rayon de soleil disparaît et la pièce perd rapidement sa chaleur. Le soir arrive et vous ne pouvez plus perdre de temps à attendre. Vous vous levez et descendez, appelant Jardakka pour qu'elle

vous rejoigne. Vous n'obtenez aucune réponse. Vous passez d'une pièce à l'autre à sa recherche, mais la maison est vide. Jardakka a disparu !

Le paquet de chiffons que vous avez remarqué plus tôt commence à bouger et à se redresser. Vous entendez un gémissement alors que le vagabond qui dort se réveille. Une vieille femme est assise contre le mur. Sa peau est sale, ses cheveux emmêlés par la crasse. Elle vous fait signe de vous rapprocher.

Si vous voulez approcher la vieille femme, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez quitter la maison et chercher Jardakka, rendez-vous au [212](#).

7

Une odeur de nourriture vous assaille et vous réalisez à quel point vous êtes affamé. Vous passez devant le bâtiment en pierre qui sert de repaire à la guilde des dockers. La guilde gère un réfectoire ouvert à tous ; une ardoise accrochée à la porte annonce des repas pour 2 Pièces d'Or.

Si vous voulez manger ici, rendez-vous au [91](#). Si vous avez un Fruit de Koorda et que vous préférez vous en nourrir, rendez-vous au [157](#). Si vous décidez de ne rien manger, rendez-vous au [215](#).



8

La porte arrière de la maison s'ouvre et la silhouette d'un soldat Homme-Mante se découpe dans la lumière. L'insecte se précipite vers vous en agitant deux épées dès qu'il vous voit. Vous devez l'affronter.

HOMME-MANTE

HABILETÉ 8

ENDURANCE 10

L'Homme-Mante se bat contre Jardakka et vous en même temps. Menez la bataille comme d'habitude. À chaque *Assaut*, lancez 1 dé pour voir si Jardakka a blessé la créature - si vous obtenez 5 ou 6, vous pouvez déduire 2 points d'Endurance supplémentaires.

Si vous gagnez, vous pouvez glisser dans le couloir éclairé au-delà de la porte. Rendez-vous au [110](#).

9

Jardakka brandit son cimenterre et menace le Gnome, pendant que vous attrapez le paquet de tissu contenant l'épée.

« Désolé, Hagbut, mais nous en avons plus besoin que toi. »

Vous commencez à reculer vers la porte tandis qu'Hagbut prend calmement une flûte de bambou et commence à jouer une mélodie étrange. L'air est entêtant et, malgré le sérieux de votre situation, vous vous retrouvez malgré vous à siffler. Jardakka semble avoir du mal à tenir son épée. Elle l'agite dangereusement autour de sa tête, sautillant d'un pied sur l'autre. Vous laissez tomber le paquet sur le sol et la rejoignez dans une danse sauvage dans la boutique. Hagbut vous regarde pendant une minute, puis vous conduit tous les deux à la porte. Avant que vous compreniez ce qui se passe, vous vous retrouvez dehors sans l'épée que vous aviez l'intention de voler une minute auparavant. Les passants rigolent et se tiennent à l'écart tandis que vous dansez au milieu de la rue. Ce n'est que lorsque vous êtes à une certaine distance de la boutique de Hagbut que vous pouvez enfin vous arrêter. Rendez-vous au [111](#).

10

La chute vous coupe le souffle. Lancez 1 dé, le résultat représente le nombre de points d'Endurance que ce choc vous fait perdre.

Si vous le souhaitez, vous pouvez *Tenter votre Chance* dans le but de réduire les dégâts. Si vous êtes Chanceux, soustrayez deux du nombre obtenu ; par exemple, si vous obtenez un six, vous perdez seulement 4 points d'Endurance. Si vous avez obtenu 1 ou 2, vous êtes incroyablement chanceux et vous vous en sortez sans aucune blessure. Si vous êtes Malchanceux, cependant, les dégâts sont plus graves que vous ne le pensiez - vous perdez 2 points d'Endurance supplémentaires.

Si vous êtes encore en vie, vous vous relevez et vous rendez au [100](#).

11

Vous devez affronter l'Homme-Mante en étant désarmé. Déduisez 2 points de votre *Force d'Attaque* pour la durée du combat.

HOMME-MANTE

HABILETÉ 8

ENDURANCE 10

L'Homme-Mante combat Jardakka et vous en même temps. Menez la bataille comme d'habitude. À chaque *Assaut*, lancez 1 dé pour voir si Jardakka a blessé la créature - si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous pouvez déduire 2 points d'Endurance supplémentaires.

Si vous gagnez, rendez-vous au [177](#).

12

Vous appelez Renard une fois devant chez lui, mais le sorcier n'est pas encore rentré. Si vous avez rencontré Vik plus tôt, rendez-vous au [203](#). Sinon, rendez-vous au [144](#).

13

L'éclair vous frappe en pleine poitrine, vous renversant par-dessus votre chaise. Vous perdez 4 Points d'Endurance.

Quand vous rouvrez les yeux, Jardakka et Renard sont penchés sur vous, vous demandant si vous allez bien, Madame Hun est un peu en retrait. Après s'être assuré que vous n'êtes pas mort, l'Ogresse s'éloigne en maugréant - « Que je ne vous prenne plus à vous battre dans mon établissement ! »

Renard lève les mains dans un geste de conciliation et vous reprenez place à table. Rendez-vous au [136](#).

14

La rue débouche sur une impasse terminée par une petite rivière qui coule entre les maisons. Un grand groupe de femelles Svinns s'est rassemblé sur la rive pour faire la lessive. Certaines plient les vêtements et les mettent dans des paniers en osier. D'autres se tiennent debout dans l'eau et battent les vêtements avec de lourds bâtons de bois. Les lavandières s'éclaboussent et plaisantent entre elles. Vous demandez à l'une d'elles où vit la Sorcière de Krooe mais elle n'en sait rien. Vous n'avez pas d'autre choix que de revenir sur vos pas et de gravir la colline (rendez-vous au [149](#)), ou de retourner sur la place et de prendre l'autre rue (rendez-vous au [205](#)).

15

La fille éclate en sanglots. « Mais je ne l'ai pas ! »

Jardakka presse sa lame sur la gorge de la Cyclope. « Où ... est-il ? » siffle-t-elle.

« Dans ma chambre, » dit la jeune fille entre deux sanglots. Quelques menaces supplémentaires, permettent de savoir que sa chambre est la troisième porte à l'étage supérieur de la maison.

Avant que vous puissiez lui demander autre chose, la lumière se rapproche et vous voyez le prêtre de Slangg revenir avec un soldat Homme-Mante. Jardakka pousse un juron. Vous laissez la fille en pleurs et descendez la rue en courant vers le fleuve. Rendez-vous au [80](#).

16

Vous combattez l'un des Squelettes, tandis que Jardakka s'attaque à l'autre.

GUERRIER SQUELETTE

HABILETÉ 8

ENDURANCE 6

Si vous venez à bout du Squelette, rendez-vous au [139](#).

17

En dépit de vos efforts pour dissimuler vos visages, vous restez facilement repérables puisque le reste des porteurs sont tous des insectes. Les travailleurs Hommes-Mantes sont trop faibles pour vous empêcher de ramasser l'un des paquetages et de rejoindre leur colonne, mais dès que vous approchez de la maison,

vous êtes pris à partie par le Marmouscule.

« Hé ! Toi là ! Que crois-tu faire ? »

Il volette vers vous et vous réalisez que votre plan a échoué lamentablement. Vous laissez tomber votre charge et préparez vos armes. Rendez-vous au [145](#).

18

La Serpentine vous demande d'attendre pendant qu'elle va chercher son maître. Après quelques minutes, les doubles portes s'ouvrent à nouveau et Shar-kali-Sharri pénètre dans la grande salle.

Votre première vision du marchand est un choc. Vous n'aviez aucune idée de ce à quoi il ressemblait, mais votre idée d'un « riche marchand » allait avec certains préjugés. Il serait parfumé et gras, entretenu par sa grande richesse, ou il serait avare et mince. Rien ne vous préparait au géant qui se tient devant vous, vous regardant d'un œil unique au milieu de son front. Shar-kali-Sharri est un Cyclope. Bien qu'il soit richement vêtu, ses manières sont aussi rudes que ses grandes mains, qu'il place fermement sur ses hanches.

« Maudits idiots ! Vous vous attendiez à ce que je croie de telles balivernes ? Je ne suis pas arrivé là où je suis aujourd'hui en croyant des fables pour enfants ! »

Vous parlez au marchand de la mort malheureuse de Vanaru et du Crolien et de votre propre rencontre avec les Guerrières au Bouclier.

« Alors, la seule personne à voir vu ces femmes, c'est vous, Oeil d'Aigle ? Comme c'est pratique ! Pensez-vous que mon œil unique m'empêche de voir vos manigances ? J'ai payé beaucoup d'argent pour ce miroir et je ne vais pas le donner à deux voleurs qui se cachent dans ma maison en racontant des histoires de fantômes ! »

Jardakka vous jette un rapide coup d'œil.

« Notre associé Renard nous a fait comprendre qu'aucune somme d'argent n'avait été versée. »

« Plus de mensonges ! Rugit le Cyclope. Et j'ai les livres de comptes pour le prouver. J'ai payé le sorcier deux cents Pièces d'Or par l'intermédiaire de mon ami Enno ici présent ; si vous voulez le miroir, vous devrez m'en donner trois cents ! »

Jardakka bouillonne sur place.

« Le fait est, mon seigneur, qu'il ne pouvait pas vendre le miroir, du moins pas pour lui tout seul ... »

Shar-kali-Sharri vous coupe d'un geste de la main. « Je comprends maintenant ! J'ai toujours pensé que Renard était trop rusé pour son propre bien. Eh bien, vos querelles ne me concernent pas. Combien vous faudra-t-il pour me débarrasser de vous ? Allons-nous dire vingt Pièces d'Or chacun ? Cela fait quarante au total, une offre plus que généreuse pour un objet que j'ai déjà acheté honnêtement. Enno, va dans mon coffre-fort et donne l'argent maintenant ! »

Si vous voulez prendre l'argent du marchand et partir, rendez-vous au [33](#). Si vous refusez l'argent et dites au marchand que cela ne vous sera d'aucune aide si le miroir n'est pas replacé au tombeau d'Iltikar, rendez-vous au [150](#).

19

Le gâteau de poisson est chaud et vous brûle les doigts. Il se révèle plutôt gras et insipide mais vous avez faim et vous l'avalez rapidement.

Vous demandez au Demi-Orque s'il a entendu parler de la sorcière de Krooe mais il vous fait signe que non. Vous le quittez et continuez le long du quai, en direction du centre-ville. Le ciel de l'autre côté de la rivière est déjà sombre, la nuit tombe et vous manquez de temps et d'idées.

Le marchand Shar-kali-Sharri a sa maison sur le front de mer. Vous pourriez y aller directement et tenter de voler le miroir sous le couvert des ténèbres. D'un autre côté, il pourrait être préférable de trouver Renard en premier ; vous serez plus forts à plusieurs.

Si vous voulez suivre la rivière jusqu'à la maison de Shar-kali-Sharri, rendez-vous au [47](#). Si vous préférez chercher Renard, rendez-vous au [121](#).

20

Votre vue acérée détecte une zone d'obscurité plus profonde dissimulée dans les ombres sur le sol entre les arbres. Le cercle noir scintillant vous rappelle les pièges sous forme de portails magiques utilisés par les nobles de Kharé pour protéger leurs maisons. Le pauvre Cheechak a dû tomber dedans. Jardakka est réticente à laisser son animal derrière elle mais vous la convainquez qu'il serait trop dangereux de suivre le singe à travers le portail. Vous contournez le cercle et continuez votre chemin. Rendez-vous au [175](#).



21

6 Pièces d'Or sont éparpillées sur la table. Vous pouvez les prendre si vous le souhaitez. Cependant, le bruit de la bataille a réveillé les autres occupants de la maison. Vous entendez des pas dans le couloir et la porte du poste de garde s'ouvre. Rendez-vous au [119](#).

22

La sorcière rit. « Alors quittez cette maison ! »

Vous titubez vers la porte, pour la trouver verrouillée. Vous tirez et poussez dessus mais rien à faire, elle ne bouge pas. Vous essayez de reculer, prêt à l'enfoncer, mais votre main est restée collée à la poignée de la porte. Alors que vous luttez pour vous libérer, vous entendez un grondement menaçant derrière vous. Rendez-vous au [220](#).

« Deux Pièces d'Or, quelle générosité ! Que voulez-vous savoir ? »

Mouchard prétend avoir des informations qui pourraient vous intéresser à propos de Renard et du marchand Shar-kali-Sharri.

Si vous voulez lui demander ce qu'il sait sur Renard, rendez-vous au [118](#). Si vous préférez l'interroger sur le marchand, rendez-vous au [191](#).



Les Yeux de Serpent est un jeu de hasard devenu très populaire à Kharé. Les règles sont assez simples. Lancez deux dés. Si le total s'élève à sept, vous gagnez. Si vous obtenez un double 1 – Les Yeux de Serpent - vous perdez. Si vous obtenez un autre score, vous devez passer les dés à Vik. Cela continue jusqu'à ce que l'un de vous obtienne sept ou que l'autre soit éliminé.

Dans ce jeu, vous allez jouer contre Vik uniquement. Si vous gagnez, vous gardez les 3 Pièces d'Or que vous avez mises et Vik vous racontera son histoire. Si vous perdez il ne vous dira rien et vous y laissez également votre mise.

Vous pouvez jouer autant de fois que vous le souhaitez jusqu'à ce que vous gagniez, mais pour chaque nouvelle tentative jeu, vous devez jouer au moins une nouvelle Pièce d'Or.

Lorsque vous gagnez une partie, rendez-vous au [114](#). Si vous n'avez plus de Pièces d'Or ou si vous souhaitez arrêter de jouer, rendez-vous au [174](#).

Vous entendez le bruit d'une clé qui tourne dans une serrure, puis un fort grincement lorsque la porte s'ouvre. Une vieille servante bossue, presque courbée en deux, sort et jette un coup d'œil des deux côtés de la rue. Pendant un moment, elle semble regarder directement vers vous, mais vous ne pouvez pas dire si elle vous a vu vous cacher dans l'ombre, car son châle couvre la plus grande partie de son visage.

Vous voyez une lueur plus loin dans la rue et vous entendez des bruits de pas qui approchent ; la vieille

femme a dû l'entendre aussi, elle pousse un soupir de soulagement. Elle ferme la porte derrière elle et clopine vers la lumière.

Si vous voulez traverser la rue et vous infiltrer par la porte, rendez-vous au [102](#). Si vous préférez continuer jusqu'au bord de l'eau, rendez-vous au [80](#).

26

Vous gémissiez et vous dressez péniblement sur vos pieds tout en jetant un coup d'œil rapide à la fenêtre située trois étages plus haut. Vous êtes dans la cour à l'arrière du logis, un carré de terre humide entouré de dépendances sombres et délabrées, dont les odeurs nauséabondes qui vous parviennent vous laissent deviner qu'il s'agit de latrines et de porcheries. Une faible brume s'accroche à la terre nue et, pendant que vous la regardez, bouge et s'épaissit jusqu'à ce que les Guerrières au Bouclier se tiennent de nouveau devant vous, armées et prêtes à en découdre. Vous réalisez alors que ce ne sont pas des ennemis naturels. Si jamais vous aviez besoin de la protection de Libra, c'est maintenant ! Rendez-vous au [127](#).

27

Krooe est un village pauvre situé à l'ouest de la ville, habité principalement par les migrants récents venant de la campagne environnante. Vous quittez le centre et suivez une piste boueuse à travers quelques champs. Le village se regroupe autour de plusieurs petites voies navigables qui descendent jusqu'au fleuve Jabaji. Les rues ici sont étroites, les maisons sont à peine mieux que des huttes. Il y a moins de magasins que dans Kharé et les produits qu'ils vendent sont de mauvaise qualité. Finalement, la voie que vous suivez débouche sur une place comportant un puits au milieu. Les gens qui vaquent à leurs affaires ici ont des visages laids et difformes. Ce sont des Svinns, des Demi-Orques du village de Torrepani. Vous décidez de leur demander s'ils savent où vous pouvez trouver la sorcière. Qui allez-vous approcher?

Un jeune homme penché paresseusement contre l'encadrement de la porte d'une maison ? Rendez-vous au [79](#).

Un vieil homme assis sur les marches du puits ? Rendez-vous au [122](#).

Deux jeunes femmes qui rient et bavardent en marchant ? Rendez-vous au [173](#).

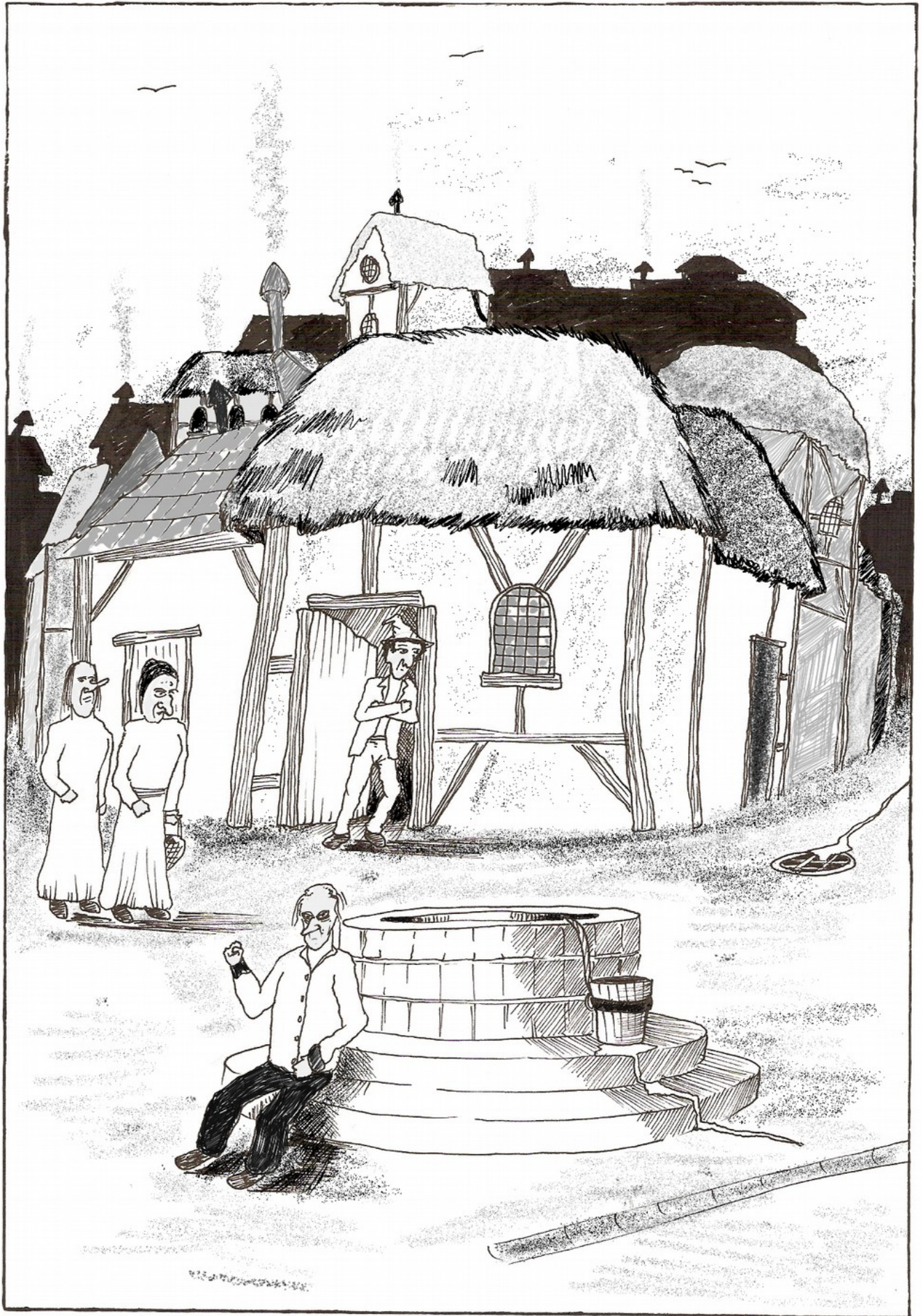
28

Jardakka gémit alors que la première Guerrière au Bouclier parvient à percer ses défenses. Submergée sous les coups, elle laisse tomber l'épée de Glantanka et tombe à genoux. Poussé par le désespoir, vous prenez l'épée et continuez la bataille.

	HABILETÉ	ENDURANCE
1° GUERRIÈRE AU BOUCLIER	9	3
2° GUERRIÈRE AU BOUCLIER	8	8

Vous devez combattre les deux fantômes en même temps mais, maintenant que vous brandissez l'épée de Glantanka, vous avez le pouvoir de les blesser normalement. Chaque fois qu'une de vos adversaires vous touche, vous perdez 1 point d'Habilité et 2 points d'Endurance.

Si vous parvenez à les vaincre toutes les deux, rendez-vous au [108](#).



27 La voie que vous suivez débouche sur une place comportant un puits au milieu.

29

Vous êtes dans un couloir sombre au premier étage de la maison. Il y a une fenêtre fermée au milieu du mur sur votre gauche et une autre à l'extrémité du couloir. La seule lumière provient d'une lampe qui brûle derrière une porte immédiatement sur votre droite ; plus loin le long du même mur se trouvent deux portes similaires. Vous n'entendez aucun bruit provenant de derrière ces portes. Laquelle allez-vous ouvrir ?

La première porte ? Rendez-vous au [190](#).

La deuxième porte ? Rendez-vous au [171](#).

La troisième porte ? Rendez-vous au [97](#).

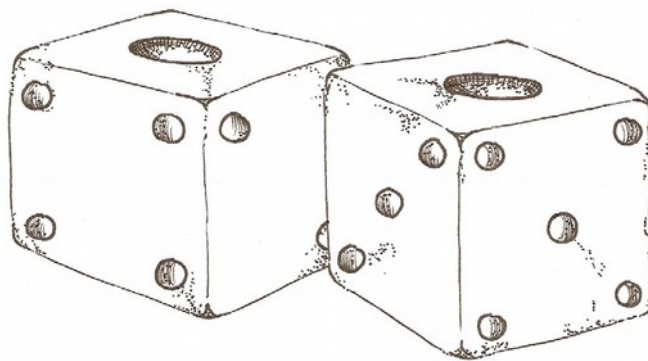
Ou, si vous préférez, vous pouvez redescendre les escaliers vers la grande salle. Rendez-vous au [65](#).

30

Vous dites à Hagbut que vous cherchez une bougie en cire d'abeille. Le Gnome fronce les sourcils, fouille dans ses affaires, ouvrant et fermant un ou deux coffres à la recherche de ce que vous lui demandez.

« J'ai de la cire d'abeille mais pas une bougie faite de cire d'abeille », admet-il enfin. Je peux vous en avoir une, mais il serait peut-être plus facile et plus rapide d'aller au magasin d'en face. Aku vend des lanternes et autres choses de ce style, il doit sûrement avoir des bougies. Je dois vous avertir : Jardakka devrait rester dehors. Aku déteste les Yeux-Rouges car son frère est devenu aveugle à cause de l'un d'eux. »

Vous remerciez Hagbut pour ses conseils et traversez la rue en direction de la boutique. Rendez-vous au [93](#).



31

Du verre brisé craque sous vos bottes et une odeur de brûlé flotte dans l'air. Vous trouvez une lanterne et l'allumez.

La pièce semble avoir été dévastée par une tempête. Les possessions de Renard sont éparpillées au sol, les meubles sont brisés et il y a une marque de brûlure noire au milieu d'un mur. Au pied de l'escalier, vous tombez sur une pile d'os carbonisés et les restes d'un manteau noir. Prudemment, vous montez les escaliers, les armes brandies pour faire face à toute éventualité.

Vous trouvez Renard dans les ruines de son étude. Le sorcier est allongé sur le sol, immobile. Ses cheveux sont collés avec du sang séché.

« Est-il mort ? » Demande Jardakka.

Vous vous agenouillez au côté du sorcier. Les doigts de sa main visible sont recroquevillés, froids et inflexibles. « J'en ai bien peur. »

« Jishai ! Maudits soient les dieux ! »

« Maudis plutôt les Squelettes. Ce sont les seuls à blâmer. »

Vous ne pouvez plus rien faire pour Renard et vous sortez de la maison. Rendez-vous au [167](#).

32

Vous sautez de l'autre côté du mur avant que l'Homme-Mante ne vous voie. Rendez-vous au [221](#).

33

Votre empressement à accepter sa proposition confirme les soupçons du marchand à votre sujet.

« Exactement ce que je pensais! C'est juste une ruse pour me soutirer de l'argent. Et bien, Shar-kali-Sharri est un homme honnête, néanmoins, et honore toujours sa parole. »

Enno le Marmouscule revient avec un sac de Pièces d'Or en compagnie de deux Hommes-Mantes.

« Et ne m'insultez pas en comptant les pièces ! », prévient le Cyclope. « Quarante Pièces d'Or, c'est ce que j'ai dit, c'est ce que vous avez. »

Il se retourne et sort de la pièce, le Marmouscule flottant près de sa tête.

Vous vous mettez d'accord avec Jardakka pour garder sur vous la totalité de la somme pour l'instant. Si vous décidez de vous séparer, vous lui donnerez la moitié de ce qui reste. Rendez-vous au [82](#).

34

Vous courez dans la rue. Derrière vous, le marchand Shar-kali-Sharri se penche par la fenêtre et, d'une voix forte, en appelle à Libra pour faire tomber tout le poids de la justice sur vos têtes. Pour l'instant, sa rage est vaine ; vous continuez de courir, vous laissant engloutir par l'enchevêtrement de rues sombres derrière le quartier du port. C'est seulement quand vous êtes certain de ne pas être suivis que vous vous arrêtez.

« Nous sommes libres ! » Crie Jardakka sous la lune. « Libérés de la malédiction ! »

Elle vous regarde et se tait. Involontairement, vous mettez votre main sur votre visage et vous sentez la cavité vide où se trouvait votre œil droit autrefois. D'une certaine manière, vous voyez plus clairement maintenant.

« Non, pas encore, » Dites-vous en secouant la tête lentement.

« Mais tu as brisé le verre ! »

« J'ai libéré leurs âmes, enfin je crois. Elles sont mortelles maintenant, mais je ne pense pas qu'elles nous laisseront en paix. Je suis sûr d'une chose c'est qu'elles ont encore plus de raisons de nous détester maintenant. Je pense qu'elles n'auront de cesse de nous traquer jusqu'à ce qu'elles nous tuent. »

Les yeux de Jardakka clignent dans l'obscurité. « Ou jusqu'à ce qu'on les tue. Nous devrions les traquer. »

« Pas besoin je pense. elles nous trouveront avant. »

Si vous devez à nouveau rencontrer les Guerrières au Bouclier au cours de cette aventure, déduisez 99 du numéro de paragraphe auquel vous vous trouvez et allez au paragraphe correspondant au résultat pour découvrir les conséquences de la rupture du miroir. Vous ne recevrez pas d'indication pour le faire dans le texte, alors notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez chercher Renard (rendez-vous au [121](#)). Si vous pensez que vous devriez vous reposer, rendez-vous au [147](#).



35

Le capitaine prend votre argent et s'incline à nouveau. Il appelle deux membres de son équipage qui ouvrent les caisses en bois contenant les statues à l'aide de leviers. Les statues de pierre sont délicatement soulevées, vous permettant de grimper à l'intérieur. Vous vous installez dans l'espace confiné, votre arme à vos côtés, en ayant le désagréable sentiment d'être enterré vivant.

« Vous comprendrez, bien sûr, que nous devons verrouiller les caisses », poursuit l'Elfe Noir. « Mais nous n'utiliserons que deux clous, de sorte que vous puissiez les forcer à s'ouvrir de l'intérieur. »

Vous hochez la tête en signe d'accord et vous entendez le bruit des clous que l'on martèle. Vous sentez que la caisse est soulevée puis déposée un peu plus loin sur le quai.

« Attention, » dit le capitaine. « Nous ne voulons pas endommager notre précieuse cargaison ! »

La caisse reste sur le quai et votre attente est interminable. Vos membres sont engourdis et vous craignez d'étouffer. Finalement, la caisse est à nouveau soulevée, vraisemblablement par des ouvriers Hommes-Mantes. Vous entendez la voix de Enno le Marmouscule, très proche de vous.

« Deux statues de pierre ? » Interroge-t-il.

« Un cadeau, Excellence, » dit le capitaine, « une preuve de ma bonne foi. Deux voleurs qui pensaient s'infiltrer dans la maison de Shar-kali-Sharri sont enfermés dans ces caisses. Vous ferez d'eux ce que bon vous semble. »

Les caisses sont ouvertes et vous êtes emportés par les Hommes-Mantes. Votre aventure se termine ici.

36

La porte n'est pas verrouillée et s'ouvre vers l'intérieur. La pièce au-delà est plongée dans l'obscurité mais la lumière du couloir vous permet de voir qu'elle contient des tonneaux de vin. Il semble hautement improbable que vous trouviez le miroir ici, aussi vous ne perdez pas de temps à fouiller la réserve et refermez la porte. Revenez au [110](#).

37

Après avoir marché un peu, vous entendez des cris et des appels à l'aide. Dans une ruelle sale sur votre gauche, trois Klattamen attaquent un Demi-Orque avec des matraques en bois. L'impuissant Svinn est étendu sur le sol, essayant de se protéger de leurs coups.

Si vous voulez l'aider, rendez-vous au [109](#). Si vous préférez ne pas vous impliquer, rendez-vous au [184](#).

38

Vous avez le temps de voler deux objets dans la boutique. Choisissez parmi les éléments suivants:

Une bougie à la cire d'abeille

Un sac en tissu contenant 12 Pièces d'Or

Un couteau de lancer

Une lampe rouillée

Un rouleau de corde

Une outre d'eau en cuir

Le couteau de lancer peut être utilisé au début de n'importe quel combat. Lancez 2 dés ; Si le total est inférieur ou égal à votre Habileté, le couteau frappe votre adversaire et lui fait perdre 2 points d'Endurance et vous pouvez le récupérer une fois l'affrontement terminé. Vous quittez rapidement le magasin en vous rendant au [111](#).

39

« Que s'est-il passé ? » Demande Jardakka. « Où est Cheechak ? »

Vous montrez le cercle noir scintillant. Shar-kali-Sharri. Le marchand n'est pas prêt à abandonner le miroir. Il a créé un portail dans sa maison qui mène à cette île. Cheechak est passé au travers.

Jardakka fait un mouvement vers le cercle mais vous la retenez.

« Nous avons un travail à faire, » lui rappelez-vous. « Ne te fais pas tuer pour un singe. »

Les yeux de Jardakka clignent sous l'effet de la colère, mais elle saisit le sens de vos paroles. Vous attendez près du cercle mais, ni Cheechak, ni aucun autre insecte ne vous suit à travers le portail. Après quelques temps, vous persuadez l'Oeil Rouge réticent de continuer sans Cheechak. Rendez-vous au [175](#).

40

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous continuez votre chemin sans vous faire remarquer (rendez-vous au [167](#)). Si vous êtes Malchanceux, vous entendez une voix familière et votre cœur s'arrête un instant (rendez-vous au [4](#)).

41

Les spirales de la Serpentine continuent de se tordre, même dans la mort, en enduisant le sol de sang. Jardakka a déjà réussi à désarmer le Cyclope et tient maintenant sa lame sur la gorge du marchand. Elle exige qu'il vous remette le miroir mais Shar-kali-Sharri est un homme courageux et ne se laisse pas facilement intimidé. D'une voix forte, il appelle Libra pour le sauver des voleurs qui ont envahi sa maison.

Une lumière blanche vous aveugle, comme un éclair, et les événements de la journée défilent devant vos yeux. Rendez-vous au [165](#).



42

Enno le Marmouscule vous regarde et appelle des renforts en direction de la demeure. Deux autres insectes viennent à la porte rejoindre les deux gardes déjà présents.

« Mon seigneur a donné l'ordre de ne plus jamais vous laisser entrer dans sa maison, » Dit le Marmouscule, en prenant soin de rester hors de votre portée. « Si vous voulez lui faire une proposition, vous devez la soumettre par écrit. »

Vous voyez que vous n'obtiendrez rien en insistant et décidez de partir. Le Marmouscule vous suit du regard jusqu'à ce que vous soyez hors de vue. Rendez-vous au [215](#).

43

Le nuage de poussière bourdonne comme un essaim d'abeilles en colère. Si vous avez une fiole d'eau bénite, rendez-vous au [181](#). Sinon, rendez-vous au [70](#).

44

« Que faisons-nous maintenant ? » Demande Jardakka.

« D'après la déesse, nous devons ramener le miroir au tombeau d'Iltikar. Je sais que ce ne sera pas facile. » Dites vous.

« Ce sera plus difficile que vous ne le pensez » Intervient Renard. « J'ai vendu le miroir hier soir. »

« Tu l'as vendu ? À qui ? » Interroge Jardakka.

« Un Marmouscule nommé Enno. Il a dit qu'il travaillait pour le marchand Shar-kali-Sharri. Je me suis renseigné sur lui ; il est assez riche. Il a de gros intérêts dans le commerce de poissons, mais sa véritable passion est de collectionner des œuvres d'art du vieux Lumlé. »

« Contente pour lui, » Ironise Jardakka. « Combien a-t-il payé ? »

Renard lève ses mains les paumes ouvertes. « Ce n'est pas comme ça que cela fonctionne. Ces collectionneurs veulent voir la pièce personnellement avant de s'entendre sur un prix. »

« Tu lui as donné le miroir pour rien ? »

« Croyez-moi, cela sera bénéfique pour nous à long terme. Une fois que Shar-kali-Sharri aura vu le miroir, il paiera le prix demandé. »

Jardakka tape du poing sur la table, visiblement en colère. « Tu nous as doublés. Tu as gardé l'argent pour toi ! »

L'Œil Rouge cligne des yeux et vous voyez des boules de feu en formation au fond de ses pupilles. Sentant sa colère monter, Cheechak pousse un petit cri apeuré et saute sur une poutre au-dessus de la table.

Si vous voulez attraper le bras de Jardakka pour essayer de la calmer, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez ne pas être impliqué dans une confrontation, rendez-vous au [202](#).

45

Tandis que vous levez votre arme, la vieille femme vous fixe du regard et émet un sifflement. Ses cheveux crasseux sont devenus une masse de serpents ! Vous sentez vos bras se raidir et vous criez, horrifié, lorsque vous voyez votre corps se transformer en pierre. Rendez-vous au [220](#).

46

Bien que vous passiez beaucoup de temps à le chercher, vous ne trouvez Renard nulle part. Comme à l'habitude des sorciers, il semble s'être volatilisé. Alors que l'obscurité commence à tomber sur Kharé, vous décidez d'abandonner les recherches infructueuses dans le quartier du port. À cette heure-ci, Renard est peut-être déjà rentré chez lui. Rendez-vous au [7](#).

47

Vous approchez de la maison à la faveur de l'obscurité. Les portes sont déjà fermées. Une lanterne a été allumée au-dessus de l'entrée, devant laquelle deux Homme-Mantes montent la garde. Les insectes sont des combattants féroces et vous réalisez immédiatement qu'une approche directe n'est pas une bonne option.

À votre gauche, un haut mur parallèle à la rue entoure le terrain de la maison. Si vous voulez longer le mur, rendez-vous au [116](#).

À votre droite, la rue descend vers le fleuve Jabaji, où Shar-kali-Sharri a un quai privé. Si vous voulez vous aventurer dans cette direction, rendez-vous au [80](#).

48

L'intérieur de la boutique est encombré d'objets de toutes sortes, pour la plupart usagés. Un Ogre est penché sur le comptoir ; le commerçant est en pleine conversation avec un autre Ogre, un marin à en juger par l'ancre tatouée sur son avant-bras poilu. La conversation s'arrête quand vous entrez et le commerçant fixe Jardakka d'un regard hostile.

« Il n'y a rien à vendre ici, grogne-t-il. Tu ferais mieux de partir maintenant. Je n'aime pas que des Yeux Rouges viennent dans ma boutique et leurs amis ne sont pas les bienvenus non plus. »

En voyant que vous continuez à inspecter les objets en vente, l'Ogre se penche et sort une grosse hache de sous le comptoir.

« On dirait que vous n'entendez pas très bien, Oeil d'Aigle. J'espère que vous n'êtes pas aveugle en plus. »

Si vous décidez de quitter le magasin, rendez-vous au [111](#). Si vous voulez ignorer les menaces de l'Ogre, rendez-vous au [193](#).

49

Libra ne vous répond pas mais vous vous souvenez de ses paroles à la chambre d'hôtel : « Je ne répondrai plus à vos prières tant que vous n'aurez pas réparé ce mal. ». Vous entendez des pas dans le couloir et la porte du sanctuaire s'ouvre. Rendez-vous au [119](#).

50

Les Hommes-Chiens hurlent et se précipitent vers vous. Au même moment, six d'entre eux disparaissent ; ils étaient juste une illusion, conçue pour vous intimider. Mais vous êtes toujours confrontés à six chiens

en colère. Vous devez en combattre deux en même temps.

	HABILETÉ	ENDURANCE
PREMIER HOMME-CHIEN	6	4
DEUXIÈME HOMME-CHIEN	7	5

Si vous gagnez la bataille, rendez-vous au [156](#).

51

Alors que les Guerrières au Bouclier s'avancent, vous jetez l'Eau Bénite sur leurs visages. Mis à part une distraction momentanée, elle semble n'avoir aucun effet sur elles. Ces guerrières sont peut-être mortes, mais elles ne sont pas intrinsèquement mauvaises. Rendez-vous au [90](#).

52

Jardakka vous regarde et hausse les sourcils. « C'est le moment de faire de la magie ? »

Vous secouez la tête. « La magie n'est pas la réponse. C'est pour cela qu'ils supportent ce désagréable Marmouscule, de sorte qu'un sorcier ne peut pas s'introduire ici. Nous devons bien réfléchir. »

Jardakka hausse les épaules. « Ou utiliser nos armes. Pourquoi ne reviendrions-nous pas une fois la nuit tombée pour voler le miroir ? »

« Tu lis dans mes pensées. Cela nous laisse un peu de temps à tuer. Nous pourrions aller chercher Renard ou inspecter les alentours afin d'essayer de trouver la meilleure façon d'entrer. »

« Ou nous pourrions voir ce que Hagbut a en stock. »

Si vous voulez chercher Renard, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez profiter des dernières lueurs du jour pour inspecter les environs, rendez-vous au [120](#). Ou vous pouvez suivre la suggestion de Jardakka et visiter la boutique de Hagbut le Gnome (rendez-vous au [201](#)).



53

Le serpent excité mord l'homme, qui semble toutefois indemne. Son partenaire tient à bout de bras une petite bouteille sombre pour que la foule puisse la voir.

« Voilà, la miraculeuse Potion de Vie ! Une dose prodigue la résistance à tous les poisons pendant un mois. Et ceci au prix incroyable de seulement cinq pièces d'or par bouteille ! »

La foule se précipite et l'homme mince est bientôt occupé à distribuer des bouteilles à pléthore de clients. Si vous souhaitez et pouvez lui acheter une potion, rendez-vous au [2](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [159](#).

54

La Guerrière au Bouclier tombe sans un bruit et vous vous tournez vers sa comparse. Mais avant même que vous ayez eu le temps de porter un coup, la femme morte semble ressusciter. Elle prend son épée et se relève, prête à continuer le combat ! Vous réalisez que ce ne sont pas des ennemis naturels. Si jamais vous aviez besoin de la protection de Libra, c'est maintenant ! Rendez-vous au [127](#).

55

Au moment où l'Homme-Mante tombe sous vos coups, la porte de la herse est déjà fermée. Elle ne peut être levée que de l'intérieur de la maison - votre chemin est barré.

Vous entendez un bruit de cliquètement et vous vous tournez pour voir deux autres soldats Hommes-Mantes qui longent le quai dans votre direction, attirés par le bruit de la bataille.

Vous réalisez que toute la maison doit maintenant être éveillée et armée contre une éventuelle intrusion et que d'autres tentatives d'entrer seront vouées à l'échec. Vous faites demi-tour et courez loin du quai. Rendez-vous au [197](#).

56

« Pour ce que j'en sais, ils vous ont suivis jusqu'ici », crie Hagbut en se mordant les doigts.

« Qui ? »

« Les Squelettes. Je leur ai dit que vous l'aviez ! Stupide ! Stupide ! »

Jardakka tente de le calmer mais le Gnome n'écoute plus. Il murmure quelque chose qui sonne étrangement comme une incantation.

Vous remarquez un mouvement dans le miroir appuyé contre le mur de la boutique de Hagbut et saisissez la manche de l'Oeil Rouge. Au même moment, cependant, votre reflet se prépare à la bataille. Alors que Jardakka se tourne pour voir ce que vous voulez, son reflet tire son épée et sort du miroir pour vous affronter.

« Par Courga ! C'est impossible ! »

Vos doubles avancent vers vous. Vous devez vous battre !

Avec * représentant vos scores actuels.

Si vous vainquez vos reflets, rendez-vous au [105](#).

57

Ramer dans une galère est épuisant. Le premier jour, vous pensez que vous allez mourir. Le deuxième jour est meilleur mais les muscles de vos bras vous font atrocement souffrir. Vous perdez 3 points d'Endurance (si votre Endurance était déjà inférieure à 5, réduisez votre score à 2). Rendez-vous au [189](#).

58

Vasudevi empoche la pièce et vous explique comment venir le rejoindre sur sa barque. Une allée étroite entre les maisons, pas plus large qu'une fente de lumière entre deux murs sombres, mène à un escalier qui descend au bord de l'eau. Le Svinn range sa canne à pêche et vous fait monter à bord.

Les maisons de chaque côté du canal sont plus grandes que la plupart de celles que vous avez vues à Krooe, avec des fondations en pierre qui s'enfoncent dans l'eau. Beaucoup ont des quais, où les cargaisons sont déchargées et conduites directement dans les sous-sols des magasins, mais, selon Vasudevi, ceux-ci sont tombés en désuétude depuis longtemps. Les maisons elles-mêmes sont en mauvais état ; le plâtre s'écaille des murs, exposant des poutres pourries. Certaines fenêtres sont recouvertes de tentures en tissu blanchies au soleil, d'autres ne sont que des orbites vides et sombres s'ouvrant dans les murs nus. Il n'y a aucun signe de vie. Vous pourriez croire que la plupart des bâtiments sont abandonnés mais Vasudevi secoue la tête ; beaucoup de gens vivent ici, y compris la Sorcière de Krooe.

Il dirige son bateau vers le petit quai d'une maison d'apparence particulièrement délabrée. Le couloir sombre au-delà est partiellement inondé et parsemé de gravats. Une volée de marches mène vers l'étage de la maison.

« Est-ce le bon endroit ? »

Vasudevi acquiesce. Dès que vous avez débarqué, il repousse son bateau au milieu du canal ; il n'a pas envie de s'attarder dans ce domaine et ne vous attendra pas. Il vous vient à l'esprit qu'il pourrait vous avoir trompé en vous amenant dans une maison abandonnée. Le soupçon devient plus insistant une fois que vous avez exploré les pièces de l'étage ; toutes sont vides, le plancher recouvert d'épaisses couches de crasse et de poussière. Rien n'indique que quelqu'un vive ici, bien qu'un paquet de chiffons sales dans une des pièces laisse penser que des vagabonds passent parfois la nuit entre ces murs.

Au rez-de-chaussée, vous trouvez une porte qui s'ouvre sur la rue parallèle au canal de l'autre côté de la maison.

Si vous voulez quitter la maison et rejoindre la rue, rendez-vous au [95](#). Si vous préférez attendre ici dans l'espoir que la sorcière revienne, rendez-vous au [6](#).



56 Vos doubles avancent vers vous. Vous devez vous battre !

59

Les Squelettes ne sont pas convaincus et exigent de vous fouiller. Vous protestez que vous auriez bien du mal à cacher une épée, qui plus est dans votre sac à dos. Mais vous ne rencontrez que de l'entêtement et de la suspicion ; maintenant ils sont certains que vous avez quelque chose à cacher. Ils mettent la main sur leurs épées.

Si vous acceptez que les Squelettes fouillent vos biens, rendez-vous au [112](#). Si vous préférez vous préparer au combat, rendez-vous au [16](#).

60

La fille crie lorsque vous saisissez le miroir, mais elle est forte et ne le lâche pas. Vous entendez un sifflement furieux derrière vous, puis une vive douleur dans votre nuque. Vous perdez 2 points d'Endurance. Vous relâchez votre emprise sur le miroir, donnant à la fille l'occasion d'ouvrir la porte et de quitter la maison.

Vous vous retournez pour voir Jardakka se débattre avec la Serpentine. Du sang dégouline des crocs de la femme serpent et vous réalisez qu'elle a dû vous mordre.

Si vous avez bu la Potion de Vie, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [168](#).

61

Les portes s'ouvrent sur une grande pièce dans laquelle brûle une lampe. La lampe se trouve au bord d'une grande table presque entièrement recouverte de parchemins. Votre attention est cependant attirée par les deux personnes qui vous regardent avec surprise et colère. Rendez-vous au [119](#).

62

L'éclair vous manque de justesse et claque contre le mur du fond, laissant des traces de brûlures sur les boiseries. Jardakka se lève d'un bond et tire son cimeterre, mais, avant qu'elle ne puisse s'en servir, Madame Hun sort précipitamment de la cuisine en agitant un couperet à viande.

« Vous connaissez les règles ! Si quelqu'un doit répandre du sang entre ces quatre murs, c'est moi ! »

Jardakka marque un temps d'arrêt, puis rengaine son arme. Même un Œil Rouge hésiterait à se quereller avec l'Ogresse. Elle s'assoit tandis que Renard lève les mains dans un geste de conciliation et vous reprenez votre place à table.

Madame Hun lance un regard d'avertissement à tous trois et s'éloigne. Rendez-vous au [136](#).

63

La flèche vous manque et heurte le socle en pierre. Rendez-vous au [195](#).

64

Bien que vous ayez passé des heures à marcher dans Krooe, vous ne rencontrez personne qui puisse vous indiquer où trouver la sorcière. Les ombres s'allongent dans les ruelles et vous réalisez que vous ne pouvez plus perdre de temps ; la nuit tombe. À contrecœur, vous abandonnez vos recherches et retournez dans le centre-ville. Rendez-vous au [7](#).

65

Vous redescendez dans la grande salle, où vous découvrez que vos allées et venues ont réveillé les occupants de la maison. Les doubles portes s'ouvrent, inondant la pièce de lumière. Rendez-vous au [119](#).

66

Vous quittez le marché et entrez dans un labyrinthe de petites rues secondaires où des échoppes diverses se succèdent. Vous arrivez alors à un magasin comportant des barres de fer au niveau des fenêtres ; une pancarte verte accrochée au-dessus de la porte annonce qu'elle appartient à un marchand d'objets magiques. Vous poussez la porte et entrez dans le magasin. Rendez-vous au [131](#).

67

Jardakka apparaît à vos côtés, brandissant son cimenterre. C'en est trop pour le prêtre de Slangg, qui se retourne et s'enfuit, plutôt que de faire face à une paire de guerriers tels que vous. L'Oeil Rouge regarde l'insecte mort avec une expression triste, comme si elle regrettait d'avoir manqué le combat.

« Tant pis pour la discrétion, » Marmonne Jardakka en agitant sa lame en direction des fenêtres d'en face. Les riverains inquiets ferment à la hâte leurs volets. « Nous ne pouvons pas le laisser ici. Ce prêtre peut revenir avec d'autres gardes. »

La porte du mur est ouverte, Jardakka l'ayant déverrouillée de l'intérieur. Ensemble, vous traînez le cadavre dans la rue. Rendez-vous au [221](#).

68

« Est-ce vrai? Eh bien, je ne vais pas vous importuner plus longtemps dans ce cas ; Donnez-nous juste l'argent et nous le transmettrons à Vik. N'est-ce pas Barnacle ? »

La créature qui vous tient émet un gargouillement désagréable, que vous prenez pour un rire.

Si vous acceptez de donner aux créatures toutes vos Pièces d'Or restantes, elles vous permettent de continuer votre route (rendez-vous au [46](#)). Si vous n'avez pas d'argent ou refusez de vous laisser intimidé, rendez-vous au [98](#).

69

Le magasin situé de l'autre côté de la rue vend du matériel pour les aventuriers voyageant dans les contrées sauvages des plaines de Baddu ou dans les collines de Shamutanti. Un coffre au trésor ouvert dans la vitrine expose un échantillon des marchandises que l'on peut trouver à l'intérieur ; un sac à dos délavé, une épée et une lanterne.

Si vous voulez entrer dans le magasin, rendez-vous au [48](#). Si vous préférez marcher dans la rue, rendez-vous au [111](#).

70

Le nuage de poussière vous enveloppe. Vous sentez la saleté dans vos cheveux et vos vêtements. Elle se déverse dans vos yeux, vos oreilles, votre nez et votre bouche, vous étranglant et vous aveuglant. Vous étouffez, c'est comme si vous étiez enterré vivant. Votre aventure se termine ici.

71

Les insectes se tiennent à l'écart et vous laissent entrer. Vous passez sous l'arche et pénétrez dans la maison. Une seconde arcade s'ouvre devant vous sur un vaste sous-sol.

Les espaces entre les piliers de pierre sont encombrés de caisses et de tonneaux, de bocaux et des piles de tissus. Vous repérez une volée de marches en pierre qui se dirige vers le haut.

D'un côté de l'entrée se trouve le treuil qui soulève et abaisse la porte de la herse. Jardakka tire son cimeterre et coupe la corde d'un seul coup, provoquant la chute de la herse. Les Hommes-Mantes se retournent et cliquent de colère, mais ils ne peuvent pas vous poursuivre.

Vous montez les escaliers et ouvrez une porte au sommet de ceux-ci.

Vous vous trouvez dans un couloir éclairé au rez-de-chaussée de la maison. Il y a des portes de chaque côté de celle par laquelle vous venez d'entrer, et des portes doubles dans le mur opposé. Rendez-vous au [110](#).

72

Vous constatez que le lit n'est pas défait. Le coffre en bois près de la porte ne contient que des vêtements pliés, mais il y en a d'autres. Avant que vous puissiez les examiner, vous entendez des pas dans le couloir et la porte de la chambre à coucher s'ouvre derrière vous. Rendez-vous au [119](#).

73

À l'aide d'un couperet, le fermier tranche habilement l'un des fruits de Koorda en morceaux plus petits et vous propose de le goûter. C'est délicieux. La chair est succulente mais charnue et rassasiante ; un fruit entier vous nourrirait autant qu'un léger repas. Vous pouvez acheter autant de fruits de Koorda que vous le souhaitez, au prix de 1 Pièce d'Or chacun ; quand ils sont consommés, ils restaurent 2 points d'Endurance. Vous pouvez manger à n'importe quel moment sauf lors d'un combat. Continuez ensuite votre route en vous rendant au [140](#).



74

La Serpentine vous fixe de son regard hypnotique et vous ressentez une envie irrésistible de dire la vérité. Jardakka vous regarde avec horreur alors que vous parlez honnêtement et ouvertement, révélant tous vos plans. Vous n'arrivez pas à croire que vous avez dit ça et vous vous préparez au pire.

Enno le Marmouscule s'élève dans les airs « Je savais qu'ils préparaient un mauvais coup ! ».

La femme serpent, cependant, semble réfléchir. « Le miroir est maudit ? Mon maître doit entendre cela. »
Rendez-vous au [18](#).

75

L'insecte est assis sur le sol, le dos contre la colonne. Comme vous le pensiez, l'Homme-Mante est mort ; la carapace noire est perforée de plusieurs blessures profondes, desquelles un sang jaune épais a suinté. Un deuxième corps se trouve à quelques mètres, partiellement caché derrière une colonne.

« Attention, » Jardakka vous pousse de côté, juste à temps pour éviter qu'une flèche vous transperce. Le trait se fiche profondément dans la poitrine de l'insecte mort. Rendez-vous au [195](#).

76

Les femmes ne répondent pas, soit elles ne vous comprennent pas, soit elles n'ont que faire de ce que vous dites. Elles commencent alors à se rapprocher de vous. Si vous voulez leur échapper, vous pouvez tourner les talons et sauter par la fenêtre (rendez-vous au [209](#)). Sinon, vous devez vous préparer à la bataille, dans ce cas vous devrez déduire 2 points de votre *Force d'Attaque* car vous les affrontez sans armes. Rendez-vous au [192](#).

77

Alors que les Guerrières au Bouclier avancent vers vous, vous voyez que les visages pâles et beaux ont cédé la place à des crânes grimaçants. Le premier coup de Jardakka fait chanceler son adversaire et votre cœur fait un bond ; vos adversaires peuvent être blessés par des armes ordinaires ! Vous vous précipitez pour rejoindre la bataille.

GUERRIÈRE AU BOUCLIER HABILITÉ 8 ENDURANCE 6

Si vous êtes blessé durant cette bataille, vous ne subirez que des dégâts normaux (2 points d'Endurance).
Si vous l'emportez, rendez-vous au [108](#).

« Nous n'avons pas tout cet argent, Hagbut. » Dites-vous au gnome.

Il hausse les épaules et commence à emballer de nouveau la lame. Qu'allez-vous faire ensuite ?

Prendre l'épée par la force ? Rendez-vous au [9](#).

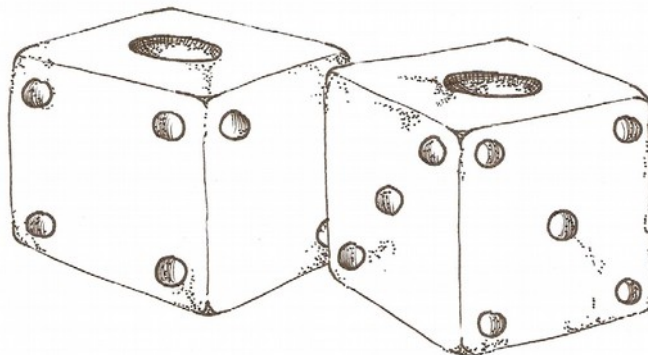
Offrir quelque chose à Hagbut en échange de l'arme ? Rendez-vous au [126](#).

Lui demander s'il a quoi que ce soit de moins cher ? Rendez-vous au [178](#).

Le jeune homme est occupé à regarder les deux jeunes femmes traverser la place et il ne vous prête attention qu'à contrecœur. Son visage ne reflète pas une grande intelligence et votre impression est confirmée lorsqu'il déclare ne pas savoir où vit la sorcière. Il appelle tout de même sa mère à l'intérieur de la maison pour lui poser la même question. Une femme grassouillette et au visage rouge apparaît à la porte et vous regarde de haut en bas.

« La vieille sorcière ? Elle vit au bord du canal, mais si vous voulez la trouver, vous devez demander à Vasudevi, mon mari. Il est sorti pour trouver du travail, du moins c'est ce qu'il dit ; il est aussi paresseux que mon fils. À cette heure, il doit sans doute être en train de pêcher du côté du pont. Si vous suivez cette rue, vous y arriverez assez vite. »

Vous remerciez la femme pour ses conseils et quittez la place par la rue qu'elle vous a indiquée. Rendez-vous au [205](#).



Une galère en provenance des côtes du Kalkhabad est amarrée sur le front de mer. Son capitaine, un Elfe à la peau sombre avec une barbe noire et un bracelet en or, se tient sur le quai pour observer le déchargement des marchandises. L'équipage, un mélange de races humanoïdes, dépose les tonneaux et les paquetages sur le quai, où un flux continu d'ouvriers Hommes-Mantes va et vient, transportant les marchandises vers la maison sur leur dos. Les insectes sont absorbés dans leur travail et ne vous prêtent

aucune attention.

Vous apercevez un cellier sous la maison dont l'entrée est protégée par une herse. Elle est levée, mais l'entrée est gardée par deux soldats Hommes-Mantes. À côté d'eux Enno le Marmouscule, l'intendant de Shar-kali-Sharri, plane et est occupé à vérifier les marchandises. Vous devez passer le Marmouscule et ses gardes sans attirer leur attention.

La première idée qui vous vient à l'esprit est de vous mêler à la colonne des ouvriers Hommes-Mantes. Si vous portez la charge sur votre épaule, vous pouvez l'utiliser pour dissimuler votre visage au Marmouscule et vous introduire dans la maison. Si vous voulez faire cela, rendez-vous au [17](#).

Une autre possibilité serait de soudoyer le capitaine Elfe Noir afin qu'il vous fasse entrer dans la maison. S'il vous permet de vous cacher dans un tonneau ou une caisse vide, un Homme-Mante vous transportera dans le cellier. Si vous décidez d'offrir un pot-de-vin au capitaine, rendez-vous au [125](#).

« Ou nous pourrions créer une diversion », sourit Jardakka. Elle cligne des yeux et vous avez un aperçu momentané du feu qui brûle derrière ses paupières. Si vous voulez suivre le plan de Jardakka, rendez-vous au [188](#).

81

« Que faites-vous dans ma maison ? » Rugit le Cyclope. « Vous feriez mieux d'avoir une bonne excuse ou, par Libra, vous le regretterez. »

Vous expliquez à la hâte que le miroir antique que Renard lui a vendu hier est l'objet d'une terrible malédiction. Chaque instant qu'il passe dans la maison met tous ses occupants en grand danger - particulièrement maintenant que la nuit est tombée.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [179](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [223](#).

82

La Serpentine vous escorte hors de la grande salle vers le couloir d'entrée. Lorsqu'elle ouvre les doubles portes, une jeune fille se détourne rapidement et boitille vers une porte à l'autre bout du couloir, qui doit aboutir aux jardins de la maison. Son mouvement précipité vous laisse penser qu'elle espionnait aux portes de la grande salle à l'instant même.

La fille est un Cyclope. Malgré son jeune âge et sa bosse qui la fait se baisser comme une vieille femme, elle est déjà aussi grande que vous. Vous ne pouvez pas vous empêcher de la regarder. C'est alors que vous remarquez qu'elle porte le miroir d'Iltikar dans sa main gauche.

La Serpentine fait un geste vers la porte d'entrée, indiquant que vous devriez partir maintenant.

Si vous voulez essayer d'arracher le miroir des mains de la fille, rendez-vous au [60](#). Si vous préférez quitter la maison, rendez-vous au [214](#).



80 Une galère en provenance des côtes du Kalkhabad est amarrée sur le front de mer.

83

Vous dites à Enki que la marque de Vik est un soleil noir. Le vieux sorcier hoche la tête et vous permet de voyager avec lui à la poupe. Bien qu'il se tienne à côté de vous pendant une grande partie du voyage, il ne vous a jamais posé de questions sur Vik, ou sur la nature de votre amitié. Il ne vous demande pas non plus pourquoi vous voyagez en direction de Lumlé. En tant que figure importante de l'économie souterraine de Kharé, Vik est bien connu dans le port et peu osent s'immiscer dans ses affaires. Rendez-vous au [189](#).

84

Les portes s'ouvrent sur la grande salle de la maison. Tout est sombre ici, la seule lumière venant d'une grande fenêtre dans le mur sur votre gauche, à travers laquelle vous apercevez la pleine lune. Des silhouettes émergent de l'ombre et vous êtes si tendu que vous êtes sur le point de les attaquer jusqu'à ce que vous réalisiez qu'elles ne sont que des statues, une partie de la vaste collection d'art de Shar-kali-Sharri.

Il y a deux façons de sortir de la grande salle ; des doubles portes dans le mur du fond, en face de celles par où vous êtes entrés, et une plus petite porte dans le mur de gauche. Une lueur s'échappe de sous les doubles portes.

Si vous voulez rester et chercher le miroir, rendez-vous au [162](#). Sinon, vous pouvez quitter la grande salle par les doubles portes (rendez-vous au [61](#)), ou par la petite porte sur votre gauche (rendez-vous au [227](#)).

85

Hagbut est occupé à ranger son magasin, qui semble encore plus désorganisé qu'à l'accoutumée, et ne remarque pas que vous êtes entré. Il sursaute quand il entend la porte de la boutique se refermer derrière lui et semble soulagé quand il lève les yeux et voit votre reflet dans le grand miroir.

« Ah, c'est encore vous. » Il se retourne. « Êtes-vous venus acheter ce qui ne devrait pas être nommé ? »

Si vous avez 30 Pièces d'Or et que vous savez de quoi il parle, rendez-vous au [135](#). Sinon, rendez-vous au [166](#).

86

Vous ouvrez les yeux soudainement, comme si vous vous réveilliez d'un rêve. Vous êtes de nouveau assis sur le sol de la pièce située au premier étage avec vue sur le canal. Bien que le ciel soit encore clair, le soleil s'est couché derrière les toitures des maisons d'en face et la fraîcheur s'est infiltrée dans la maison.

Vous entendez des pas approcher et un instant plus tard, Jardakka entre dans la pièce.

« Par Courga ! Qu'est-ce qui est arrivé à ton œil ? »

Vous mettez votre main devant votre visage ; il ne reste maintenant qu'une cavité vide là où se trouvait votre œil droit, la blessure étant déjà guérie. Vous n'êtes pas aveugle, mais avoir un seul œil signifie qu'il est difficile pour vous de jauger les distances. Réduisez votre score d'HABILETÉ de 2 points.

Vous dites à Jardakka ce qui s'est passé et ce que vous devez faire. Elle accepte de vous aider à dérober le miroir sous le couvert des ténèbres dans la demeure du marchand Shar-kali-Sharri.

Vous vous levez et la suivez en bas. Au rez-de-chaussée, vous vous arrêtez pour inspecter le paquet de chiffons sales, mais c'est exactement ce qu'il semble être. Vous quittez la maison et retournez vers le centre-ville, heureux de quitter Krooe. Rendez-vous au [7](#).

87

Vous vous tournez vers Jardakka. « Je suppose que nous parlons de notre vieil ami Hagbut le Gnome ? »

Hagbut est un marchand d'objets magiques. S'il n'a pas quelque chose en stock, il sait habituellement où il peut être trouvé.

L'Œil Rouge pose ses yeux semi-clos sur vous. « Non, pas Hagbut. La Sorcière de Krooe. »

« La sorcière noire ? Je pensais qu'elle était morte. »

« Ces vieux pouvoirs ne meurent jamais. La sorcière nous donnera ce dont nous avons besoin. »

« Sais-tu où elle habite ? »

« Pas exactement, » Admet Jardakka. « Mais nous la trouverons. Ou elle nous trouvera. »

Si vous acceptez de chercher la Sorcière de Krooe, rendez-vous au [27](#). Si vous préférez rendre visite à Hagbut le Gnome, rendez-vous au [194](#).

88

« Qu'est-ce que tu attends ? » Lance Jardakka. « Brise ce maudit miroir ! »

Maintenant que vous avez le miroir dans vos mains, vous hésitez à suivre les conseils des esprits. La déesse Libra a demandé que le miroir soit rapporté à la tombe d'Iltikar. Ses mots résonnent dans votre tête : « Je ne répondrai plus à vos prières tant que vous n'aurez pas réparé ce mal. » Si vous brisez le verre, vous ne pourrez plus jamais invoquer la déesse.

« Es-tu fou ? » Demande Jardakka. « La déesse de la Justice ne t'aidera plus après tout ça ! »

Si vous voulez briser le miroir, rendez-vous au [148](#). Si vous préférez obéir à Libra, rendez-vous au [213](#).

89

Renard sort une petite bourse de sa chemise et la place sur le bureau sans un mot. Vik hausse un sourcil. Il tend la main et desserre les cordelettes, faisant tomber un tas de Pièces d'Or sur le bois sombre.

« Vas-y, compte-les, » dit Renard.

Vik lève la main, comme pour refuser. « Les voleurs ont le sens de l'honneur, hein ? » Il s'assied à nouveau. « Est-ce que vos amis sont juste là pour te soutenir ou m'ont-ils apporté quelque chose aussi ? »

« En fait, » dit Jardakka, « nous sommes venus vous demander conseil. »

Vik rit. « Un conseil ? »

« À propos des Guerrières au Bouclier de Lumlé. », enchaîne rapidement Renard. « J'ai entendu dire que vous les avez vaincues. »

Vik arrête de rire et vous regarde étrangement. « Le plus gros pari que j'ai jamais fait. Il y a longtemps que je n'ai raconté cette histoire à personne. »

Il reprend la paire de dés et les fait rouler sur le bureau.

« Jouons aux Yeux de Serpent. Si vous gagnez, je vous raconterai l'histoire. Si je gagne, je prendrai votre argent. Que vaut mon conseil pour vous ? Allons-nous partir sur 3 Pièces d'Or ? »

Jardakka secoue la tête ; elle n'est pas disposée à jouer cette somme. Si vous voulez jouer, vous devrez parier 3 Pièces d'Or de votre propre poche.

Si vous voulez jouer aux Yeux de Serpent, rendez-vous au [24](#). Si vous n'avez pas 3 Pièces d'Or ou si vous ne voulez pas jouer, rendez-vous au [174](#).

90

Les Guerrières au Bouclier s'avancent vers vous. Vos armes sont sans effet sur les fantômes de ces femmes mortes depuis longtemps, chaque blessure que vous subissez est une agonie glaciale et paralysante. Votre aventure se termine ici.

91

Des travailleurs revenant d'une dure journée de déchargement des navires sur le front de mer de Kharé se restaurent à de longues tables à l'intérieur du bâtiment. Personne ne fait attention à vous et Jardakka. Vous donnez vos 2 Pièces d'Or et recevez en retour un généreux bol de riz aromatisé avec des morceaux de poisson frit. Vous prenez place à l'une des tables et mangez jusqu'au dernier grain de riz à tel point que le bol paraît propre quand vous avez fini.

Si c'est votre premier repas aujourd'hui, vous avez extrêmement faim et le repas suffit juste à conserver vos forces intactes. Si vous avez déjà mangé, il vous fournit de l'énergie supplémentaire - restaurez 3 points d'Endurance.

« Que faisons-nous maintenant ? » Demande Jardakka.

Vous regardez les travailleurs assis à côté de vous, mais ils sont absorbés dans leurs propres conversations. Une possibilité serait d'aller à la maison de Shar-kali-Sharri et de tenter de voler le miroir sous le couvert des ténèbres. D'un autre côté, il pourrait être préférable de trouver Renard en premier ; plus vous serez nombreux, mieux ce sera.

Si vous voulez vous infiltrer dans la maison du marchand, rendez-vous au [47](#). Si vous préférez retrouver Renard, rendez-vous au [121](#).

Jardakka accepte de prendre la première garde. Pendant que vous vous couchez sur le sol, elle s'accroupit contre un mur, son épée reposant sur ses genoux.

Vous êtes épuisé et vous vous endormez presque immédiatement - restaurez 2 points d'Endurance. Votre repos est bref ; vous avez l'impression d'avoir à peine fermé les yeux avant que Jardakka ne vous réveille. Rendez-vous au [176](#).

93

L'intérieur de la boutique est encombré d'équipements de toutes sortes, la plupart usagés ; un sac à dos délavé, une lampe rouillée et une épée qui semble avoir déjà vu plus de batailles qu'elle n'aurait dû. Un gros Ogre est penché sur le comptoir ; le commerçant parle à un client de son espèce, un marin à en juger par l'ancre tatouée sur son avant-bras poilu. La conversation s'arrête lorsque vous entrez et le commerçant vous demande ce que vous voulez. L'Ogre prend une boîte de bois sur l'une des étagères et la dépose sur le comptoir.

Voilà, des bougies de cire d'abeille. Une Pièce d'Or chacune. Les articles suivants peuvent également être utiles :

Un couteau de lancer 5 Pièces d'Or

Un rouleau de corde 3 Pièces d'Or

Une outre d'eau en cuir 1 Pièce d'Or

Le couteau de lancer peut être utilisé au début de n'importe quelle bataille. Lancez deux dés, si le total est inférieur ou égal à votre score d'Habilité, le couteau frappe votre adversaire et lui fait perdre 2 points d'Endurance. Quand vous avez acheté ce que vous voulez, vous quittez le magasin et retrouvez Jardakka qui vous attend dans la rue à l'extérieur. Rendez-vous au [111](#).

94

Le Jib-Jib pousse un hurlement épouvantable qui doit être audible dans toute la propriété. Jardakka menace la créature avec son cimenterre mais elle s'enfuit rapidement, faisant osciller les arbustes de chaque côté. Vous voyez des lanternes s'allumer dans la maison.

Si vous voulez persévérer vers la demeure, rendez-vous au [8](#). Si vous préférez abandonner l'attaque, vous pouvez retourner au mur et sortir par la porte arrière. Rendez-vous au [197](#).

95

Les maisons se font moins nombreuses à mesure que vous marchez, tandis que la rue s'élargit. Finalement, vous atteignez les rives du fleuve Jabaji, celui-là même qui traverse le centre de Kharé. Bien que la vue soit décourageante, car cela signifie que vous avez quitté Krooe sans trouver la sorcière, la brise fraîche venant de l'eau est la bienvenue après avoir respiré l'air étouffant des bidonvilles, et vous êtes réticent à retourner dans ce labyrinthe des ruelles.

Pendant que vous réfléchissez à ce que vous allez faire, votre nez capte une odeur de nourriture et vous réalisez à quel point vous êtes affamé. Un individu laid avec une mâchoire inférieure saillante et des dents jaunies, fait griller des gâteaux de poisson sur un feu. Le Demi-Orque lève les yeux à votre approche.

« une pièce d'or chacun », vous dit-il.

Si vous voulez lui acheter un gâteau de poisson, rendez-vous au [19](#). Si vous avez un fruit de Koorda et que vous préférez le manger, rendez-vous au [157](#). Si vous décidez de ne rien manger, rendez-vous au [215](#).

96

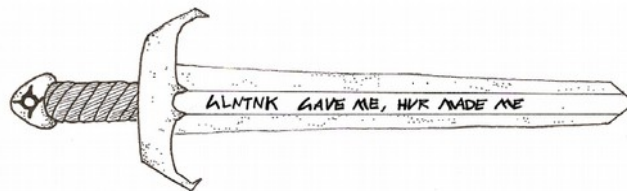
Lorsque la lame de bronze perce votre chair, vous ressentez une douleur que vous n'avez jamais ressentie auparavant. C'est comme si votre chair brûlait lentement dans un feu glacé. Vos membres deviennent engourdis et lourds. Vous perdez 1 Point d'Habilité et 2 Points d'Endurance.

Si vous voulez appeler la déesse Libra pour obtenir de l'aide, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez continuer de combattre, retournez au [192](#). Chaque fois qu'une Guerrière au Bouclier vous blesse, vous perdez 1 Point d'Habilité et 2 Points d'Endurance.

97

La porte s'ouvre sur une grande pièce avec une fenêtre fermée dans le mur sur votre gauche. La pièce est plongée dans l'obscurité mais la lumière du couloir est suffisante pour voir qu'elle contient un lit à baldaquin et que le lit est occupé. Heureusement, il semble que le dormeur n'ait pas été réveillé par votre entrée car il ne bouge pas.

Si vous voulez fouiller la chambre à coucher, rendez-vous au [187](#). Si vous préférez fermer la porte doucement, rendez-vous au [29](#).



98

Les yeux de Jardakka s'ouvrent et un jet de flamme brûle l'un des membres caoutchouteux qui la retient. Tous les tentacules se rétractent, vous permettant de vous libérer tous les deux, mais l'instant d'après, le Troll des Mers déchaîne sa colère. Un tentacule frappe Jardakka au visage, l'envoyant s'écraser contre le mur de l'allée. L'Oeil Rouge tombe sur le sol, étourdie, vous laissant seul pour combattre les deux créatures. Vous devez les affronter tous les deux en même temps.

	HABILITÉ	ENDURANCE
POISSON-CHÈVRE	6	6
TROLL DES MERS	7	9

Pendant la bataille, le Troll des Mers essaiera de vous envelopper de ses tentacules. Si vous perdez un *Assaut*, un tentacule vous agrippe, limitant vos mouvements, et vous devez déduire 1 point de votre *Force d'Attaque* à l'*Assaut* suivant. Si vous perdez aussi cet *Assaut*, un deuxième tentacule vous attrape et vous devez déduire 2 points dans l'*Assaut* suivant et ainsi de suite (le Troll a quatre tentacules). Cependant, si

vous réussissez à blesser le Troll, tous les tentacules vous relâchent et vous pouvez ignorer toute pénalité pour l'*Assaut* suivant.

Si vous venez à bout des deux créatures, rendez-vous au [211](#).

99

Mouchard sourit et commence à se frayer un chemin à travers la foule dans votre direction.

« Oh, je suis heureux de vous rencontrer, mes amis. Je ne vous ai pas vus depuis longtemps. Avez-vous été dans une aventure audacieuse ? Mais bien sûr que oui ! Avez-vous trouvé un grand trésor ? »

Jardakka ronchonne mais Mouchard fait mine de ne pas comprendre. Il commence à parler rapidement, sa voix devenant un gémississement.

« Ah! Si seulement je vous avais rencontrés hier, je ne vous aurais pas importunés, mais la bonne fortune s'est retournée contre moi. Prêtez-vous une pauvre Pièce d'Or à Mouchard pour acheter de la nourriture ? Je vous jure que je vous la rendrai avec les intérêts quand ma chance tournera. »

Vous devez donner à Mouchard au moins une Pièce d'Or pour vous débarrasser de lui. Si vous n'avez pas d'argent, il continuera à vous harceler jusqu'à ce que vous lui donniez une pièce de votre équipement. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas la lui donner, il fera de votre vie une misère jusqu'à ce que vous réussissiez à vous en débarrasser - perdez 1 point de Chance. Rendez-vous au [66](#).

Si vous préférez lui offrir 2 Pièces d'Or en échange d'informations, rendez-vous au [23](#).

100

Vous courez dans la rue, derrière vous, le marchand Shar-kali-Sharri se penche par la fenêtre et, d'une voix forte, appelle Libra à faire tomber tout le poids de la justice sur la tête de ceux qui l'ont volé. Pour l'instant, sa rage est vaine ; vous vous laissez engoutir par l'enchevêtrement de rues sombres derrière le quartier du port. C'est seulement une fois que vous êtes certain de ne pas être suivis que vous vous arrêtez. Une pleine lune est suspendue dans le ciel du sud, vous rappelant que vous êtes loin d'être hors de danger. Vous devez rendre le miroir à la Reine des Ombres avant le retour des Guerrières au Bouclier. Rendez-vous au [113](#).

101

Vous abattez votre lance sur la tête de l'Homme-Chien le plus proche, écrasant son crâne sous le choc. Les autres hurlent et se précipitent vers vous. Vous devez combattre l'un de vos cinq adversaires.

HOMME-CHIEN

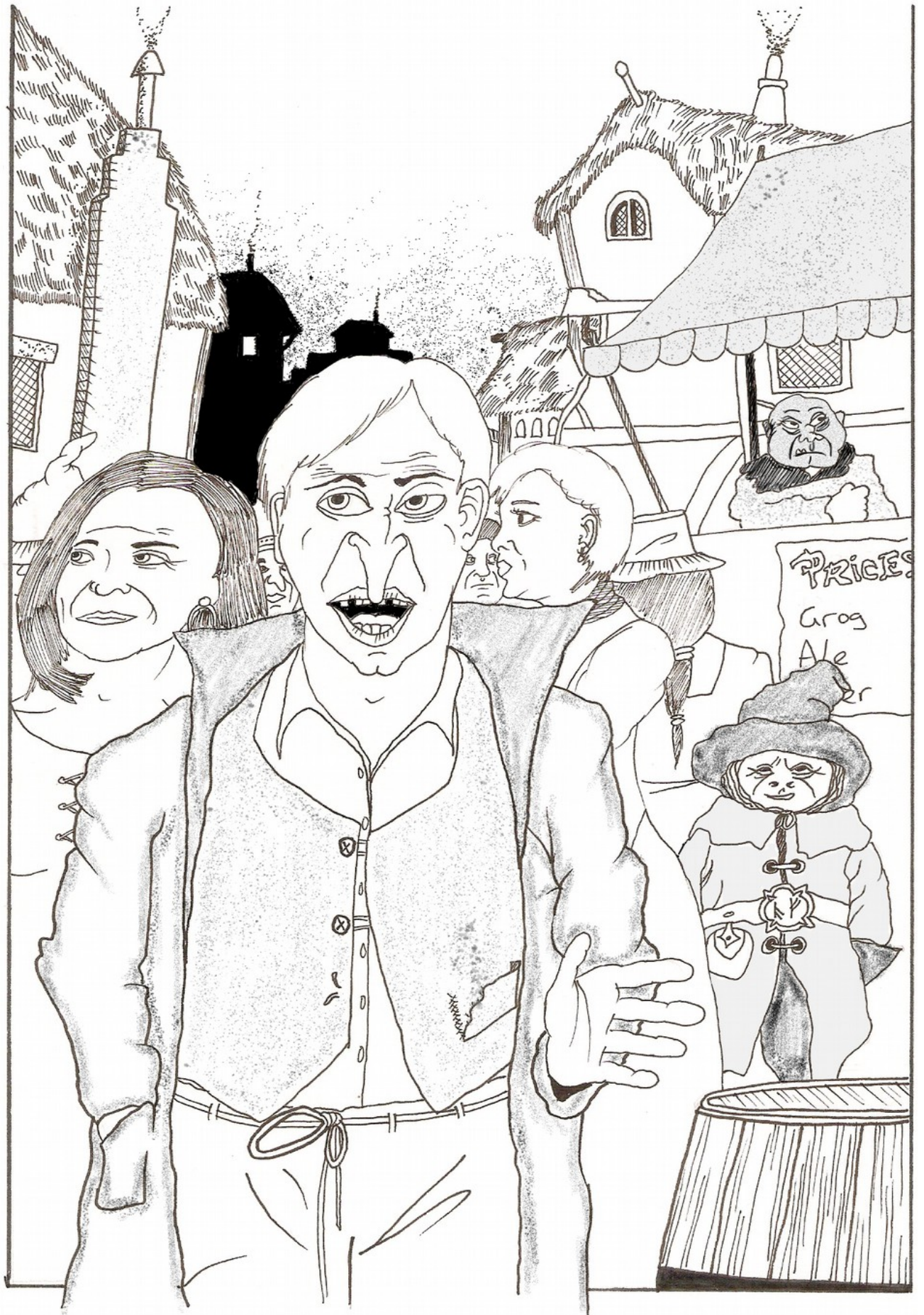
HABILETÉ 7

ENDURANCE 5

Si vous gagnez la bataille, rendez-vous au [156](#).

102

La porte s'ouvre ! Vous la franchissez et Jardakka la referme derrière vous. Rendez-vous au [221](#).



99 Mouchard sourit et commence à se frayer un chemin à travers la foule dans votre direction.

103

La vieille femme vous saisit par la main comme si elle se noyait. Avant que vous compreniez ce qui se passe, elle se penche en avant et mord profondément dans votre pouce puis se met à sucer votre sang. Vous perdez 2 points d'Endurance. Elle suce avidement la blessure jusqu'à ce que vous la repoussiez de dégoût.

Elle rit et essuie sa bouche ensanglantée avec le dos de sa main. Un changement semble se produire en elle à ce moment-là. Elle reste aussi sale qu'elle l'était avant, mais les rides ont disparu de son visage et elle paraît vingt ans plus jeune. La Sorcière de Krooe rigole.

« Avez-vous peur de moi, Œil d'Aigle ? Les forces que je sers sont bien plus terribles. Elles vous diront tout ce que vous voulez mais à un prix. Il y a toujours un prix à payer. »

« Et quel est ce prix ? »

« C'est aux esprits de décider. Les esprits prennent ce qu'ils veulent à ceux qui les invoquent. »

« Vont-ils me dire comment vaincre les Guerrières au Bouclier de Lumlé ? »

« Si c'est ce que vous voulez savoir. »

Si vous voulez demander à la sorcière de convoquer ces esprits, rendez-vous au [161](#). Si vous préférez ne pas passer de marché avec des pouvoirs obscurs, rendez-vous au [22](#).

104

Jardakka tourne son regard ardent vers vous.

« Hé ! Nous ne savons pas s'il nous a trompés. Ne commençons pas à nous battre les uns les autres. Nous devons travailler ensemble si nous voulons vaincre cette malédiction. » Expliquez-vous.

Après un moment de tension, la colère de Jardakka s'apaise et ses yeux se ferment. Cheechak saute sur son épaule et elle tend la main pour caresser l'animal. Rendez-vous au [136](#).

105

Votre double disparaît lorsque vous le tuez. Jardakka se bat toujours avec son reflet. Hagbut a fait une grosse erreur en convoquant un autre Oeil Rouge ; leurs yeux sont grands ouverts et des boules de feu traversent la pièce. L'une d'elles frappe une bouteille de verre, qui éclate, projetant un liquide violet contre le mur et le plancher du magasin. La potion prend feu instantanément. Le Gnome paniqué lutte pour éteindre les flammes mais réussit seulement à enflammer les manches de ses robes. Voyant que la situation tourne à la catastrophe, il glisse un anneau vert à l'un de ses doigts et disparaît.

Vous entendez un gémissement derrière vous et vous tournez pour voir Jardakka porter un coup fatal à son reflet - ou le reflet tuer Jardakka ; vous n'êtes plus sûr de savoir qui est qui. Pendant que vous regardez le dénouement de ce combat, le feu longe une étagère d'objets magiques, déclenchant plusieurs petites explosions. Une fumée verte et âcre commence à se répandre dans la pièce, vous faisant tousser. Bientôt, tout le magasin sera englouti dans les flammes.

Si vous voulez rester et voler ce que vous pouvez, rendez-vous au [152](#). Si vous préférez quitter le magasin immédiatement, rendez-vous au [7](#).

106

Dans la pénombre, vous ne remarquez pas un cercle noir scintillant dissimulé dans les ombres sur le sol entre les arbres. Au moment où vous l'apercevez, il est trop tard et vous tombez dans le portail magique.

Un flamboiement de lumière vous éblouit et vous vous retrouvez dans une pièce ensoleillée. Vous clignez des yeux dans la brusque luminosité et il vous faut un certain temps pour analyser votre environnement. La première chose que vous voyez est un soldat Homme-Mante tenant le singe hurlant par la peau du cou. L'insecte jette Cheechak et se saisit de ses épées à sa ceinture. Avant que vous puissiez réagir à ce danger, vous entendez un bourdonnement d'ailes et Enno le Marmouscule fait irruption dans votre champ de vision.

« Vous ! » Le Marmouscule piaille et vole vers le haut plafond de la pièce, qui est une grande salle remplie de statues. D'une façon ou d'une autre, vous êtes tombé dans la maison de Shar-kali-Sharri à Kharé !

Un cercle noir sur le mur derrière vous vous permet de vous échapper rapidement mais, en franchissant le portail, l'insecte se jette sur vous avec ses épées - vous perdez 2 points d'Endurance.

Vous réapparaissez sur l'île de Nilgiri, suivi de près par l'Homme-Mante. L'insecte stoppe son attaque, rendu confus par le brusque changement d'environnement. Vous en profitez pour prendre l'avantage.

HOMME-MANTE

HABILETÉ 7

ENDURANCE 10

L'Homme-Mante combat Jardakka et vous en même temps. Menez la bataille comme d'habitude. À chaque *Assaut*, lancez 1 dé pour voir si Jardakka a blessé la créature - si vous obtenez 5 ou 6, vous pouvez lui déduire 2 points d'Endurance supplémentaires.

Si vous gagnez, rendez-vous au [39](#).

107

Vous commencez à avoir de la difficulté à respirer. Un sentiment de faiblesse vous envahit et vous vous effondrez sur le sol.

On vous a escroqué ! La Potion de Vie n'a aucun effet ! Votre tête tourne et tout devient noir.

Votre aventure se termine ici.

108

Les silhouettes fantomatiques qui se trouvent à vos pieds s'estompent et disparaissent progressivement pour rejoindre leurs dépouilles mortelles qui reposent dans une tombe lointaine près du lac Lumlé. Jardakka vous tend la main - elle présente de multiples blessures mais elle est vivante. Vous êtes tous les deux en vie ! Rendez-vous au [200](#).

109

À votre approche, les Klattamen arrêtent leur assaut et se tournent vers vous. Le Svinn bondit, apparemment indemne, et attrape une épée par terre. Mais au lieu d'attaquer les Klattamen, il s'en prend à vous ! Vous êtes tombés dans un piège tendu par des voleurs. Deux d'entre eux vous attaquent en même temps.

	HABILETÉ	ENDURANCE
KLATTAMAN	7	8
DEMI-ORQUE	6	6

Si vous les battez tous les deux, rendez-vous au [216](#).

110

Le couloir présente des portes à chaque extrémité ainsi que dans les murs de chaque côté. Le miroir doit être quelque part dans la maison, il suffit de le trouver sans réveiller Shar-kali-Sharri et le reste de sa maison. Vous voyez des doubles portes ornées au centre d'un mur, tandis que trois portes alignées sont disposées en face de celles-ci. Les seuls bruits qui vous parviennent sont des cliquètements qui semblent provenir de la porte la plus à gauche. Quelle porte allez-vous ouvrir ?

Les doubles portes ? Rendez-vous au [84](#).

Ou l'une des portes dans le mur opposé ?

La porte sur la gauche ? Rendez-vous au [199](#).

La porte du milieu? Rendez-vous au [134](#).

La porte sur la droite? Rendez-vous au [36](#).

111

Jardakka vous regarde. « Et maintenant, on fait quoi ? »

Si vous pensez que vous devriez rendre une visite au marchand Shar-kali-Sharri, rendez-vous au [163](#). Si vous voulez trouver Renard, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez chercher la sorcière de Krooe, rendez-vous au [27](#).

112

La persistance opiniâtre des Squelettes n'est égalée que par l'étroitesse d'esprit avec laquelle ils exécutent leurs ordres. Quand ils se sont assurés que vous n'avez pas l'épée de Glantanka, ils perdent tout intérêt pour vous et vos possessions et reportent leur attention sur Mouchard. Ses protestations n'ont pas d'effet sur les Squelettes, qui l'arrêtent pour avoir fourni de fausses informations. Vous n'êtes pas trop fâché de voir l'informateur s'éloigner entre les deux Squelettes, les bras serrés dans leurs mains osseuses. Vous êtes maintenant libres d'entrer dans la maison. Rendez-vous au [31](#).

Les Guerrières au Bouclier ne reviennent pas dans la nuit, mais votre sommeil n'en est pas meilleur pour autant. Tôt le lendemain matin, vous allez au port et vous vous mettez en quête de bateaux à destination du lac Lumlé. Le seul navire qui remonte le fleuve est un bateau de pêche appelé *La Sirène*. Ce n'est ni l'engin le plus rapide, ni celui qui a l'odeur la plus agréable amarré à Kharé, mais vous n'avez pas le choix si vous souhaitez partir immédiatement. Vous embarquez à bord du navire et vous demandez au capitaine s'il peut vous emmener.

Maître Enki est un vieux sorcier hargneux qui sent le poisson. Il vous répond que le voyage au lac Lumlé prendra deux jours, dont la plus grande partie à ramer à contre-courant.

« Je n'aurai pas trop de deux rameurs supplémentaires. Ce n'est pas un travail pour les faibles, mais je vais bien vous nourrir pour votre labeur. » Il vous regarde avec un œil calculateur. « Ou alors je peux vous prendre comme simples passagers pour une modique somme. » Enki acceptera 4 Pièces d'Or ou un objet qui peut être utilisé pour lancer des sorts (comme des bougies en cire d'abeille).

Si vous voulez monter à bord en tant que rameurs, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez payer, rendez-vous au [189](#). Ou vous pouvez dire à Enki que vous êtes amis avec Vik dans l'espoir de voyager gratuitement (rendez-vous au [137](#)).

Vik sourit. « Les dés ont décidé. Très bien. » Il s'installe dans sa chaise et commence à raconter son histoire.

« Il y a quelques années, alors que je débutais dans ce métier, une galère esclavagiste est arrivée au port avec la moitié des hommes d'équipage morts ou disparus. Les survivants ont tenu pour responsable un jeune garçon qu'ils avaient fait prisonnier sur les rives du lac Lumlé, affirmant qu'il était possédé par un Démon. Bien sûr, personne ne voulait l'acheter, lui ou les autres esclaves, et le capitaine, alors l'un de mes plus proches rivaux, était confronté à une ruine totale.

J'ai acheté le garçon. C'était simplement une bonne affaire ; de tels gestes intrépides ne passent pas inaperçus. Mon étoile a commencé à s'élever et a bientôt éclipsé celles de mes rivaux. Mais j'avoue que j'étais aussi curieux. J'ai invité le capitaine malchanceux à partager ma table et l'ai persuadé de me raconter la véritable histoire.

Il m'a révélé qu'il était persécuté par des fantômes du vieux Lumlé, des jeunes guerrières portant des boucliers, qui lui rendaient visite tous les soirs et qui tuaient un membre de son équipage à chaque fois. Sa conviction était que le garçon leur appartenait d'une certaine manière ; peut-être avait-il été à leur service, ou était tout simplement leur descendant. On dit que certains villageois du lac ont encore du sang de cette ancienne race. D'une certaine manière ce jeune garçon avait les traits orgueilleux d'un roi.

Peu de temps après que je l'ai acheté, les jeunes Guerrières au Bouclier ont commencé à tuer mes serviteurs, en commençant par l'homme que j'avais envoyé pour conclure l'affaire. J'ai donc demandé au prêtre de Slangg ce que je devais faire. Il m'a conseillé d'acheter une bougie de cire d'abeille - rien de plus - qu'il utiliserait alors dans l'exécution de certains rites. Après quoi, je devais la brûler. C'est ce que j'ai fait, et je n'ai jamais plus été importuné par les Guerrières au Bouclier - et le capitaine non plus. Il me remercie encore pour son salut. »

Vik rit à ces souvenirs.

« Qu'est-il arrivé au garçon ? »

Vik hausse les épaules. « Je l'ai gardé pendant un petit moment, puis je l'ai vendu. Je ne sais pas ce qu'il est devenu. »

« Donc, si nous voulons arrêter les Guerrières au Bouclier, nous devons brûler une bougie ? » Demande Jardakka.

« Faites en cire d'abeille. Et les rituels appropriés doivent être accomplis en premier. »

« Je crois que c'était un sortilège d'exorcisme, » ajoute Renard. « Ce n'est pas une magie complexe, je pourrais le faire moi-même. »

« Alors nous trouverons une bougie à la cire d'abeille, » dit Jardakka. « Il doit bien y en avoir au moins une dans tout Kharé. »

Si au cours de votre aventure il vous est proposé de voir des artefacts magiques, déduisez 101 du paragraphe auquel vous vous trouvez et rendez-vous au nouveau paragraphe pour y demander une bougie en cire d'abeille. Maintenant, rendez-vous au [174](#).

115

Le Poisson-Chèvre crache au sol. « Vik n'a pas besoin des services de quelqu'un qui se laisse prendre aussi facilement. » Rendez-vous au [98](#).



116

Vous longez le mur sur toute sa longueur et tournez dans une rue latérale. Vous finissez par trouver une petite porte qui s'ouvre dans le mur. Vous essayez la poignée mais bien sûr elle est verrouillée de l'intérieur. La porte est d'une construction robuste, le bois de chêne est renforcé par des clous de fer, et la forcer alerterait presque certainement les habitants des maisons d'en face.

Vous regardez autour de vous et voyez un homme qui vous regarde depuis les ombres de l'autre côté de la rue. Il porte un capuchon qui cache son visage mais ses robes vous en disent suffisamment pour deviner qu'il s'agit d'un prêtre de Slangg, le dieu de la Malveillance. Quand il se rend compte que vous l'avez vu, il disparaît au coin de la rue. Qu'allez-vous faire ?

Escalader le mur ? Rendez-vous au [207](#).

Vous cacher et attendre de voir ce qui va se produire ? Rendez-vous au [25](#).

Continuer jusqu'au bord de l'eau ? Rendez-vous au [80](#).

117

La poussière tourbillonne en signe d'agitation. « Donnez-nous votre œil ou nous vous détruirons ! » Si vous voulez abandonner votre œil droit, rendez-vous au [86](#). Si vous êtes prêt à combattre les esprits, rendez-vous au [43](#).

118

Mouchard regarde prudemment autour de lui, comme s'il s'attendait à ce que Renard se cache à proximité.

« Si j'étais toi, je ne ferais pas confiance à ton ami le sorcier. C'est un mangeur de lotus. »

Vous savez que la fleur de lotus est parfois utilisée par les sorciers pour induire un état de transe. Mais l'usage à long terme obscurcit les pensées et pourrit le corps et, par conséquent, les nobles de Kharé ont publié un édit, interdisant la vente de la drogue dans la ville - un édit qui est largement bafoué. »

« La rumeur dit qu'il doit à Vik une grosse somme d'argent pour la drogue, de l'argent qu'il ne peut ou ne veut pas rembourser. Quand vous avez quitté la ville soudainement, le bruit courait que Renard avait été assassiné. Maintenant Vik a mis un prix sur sa tête tellement élevé, que tous les gredins de la ville sont après lui. »

Vous remerciez Mouchard pour l'avertissement et lui donnez les 2 Pièces d'Or promises. Il empoche les pièces de monnaie et disparaît dans la foule. Rendez-vous au [66](#).

119

Vous êtes confronté à un couple improbable.

L'un est un géant, de facilement neuf pieds de haut, avec un seul œil au milieu de son front. Le Cyclope tient un tisonnier en guise d'arme.

La femme à ses côtés a les bras et la tête d'une femme humaine mais le long corps sinueux d'un serpent. Elle se tient droite, comme un cobra prêt à frapper, mais sa longue queue traîne sur le sol derrière elle. Même sa tête n'est pas entièrement humaine avec ses grands yeux jaunes et les crocs pointus d'un serpent. Vous reconnaîtra-t-elle ?

Si vous avez déjà rencontré la Serpentine, rendez-vous au [223](#). Si c'est votre première rencontre, rendez-vous au [81](#).

120

Vous commencez par marcher le long du mur du jardin. Le mur est trop haut pour que vous puissiez avoir une vue dégagée sur le parc, mais vous pouvez voir les cimes des arbres d'ornement au-dessus du parapet de pierre. Si nécessaire, il devrait être possible d'escalader le mur sans trop de difficulté, bien que vous soyez à la vue des maisons d'en face.

Le mur fait un angle et longe une rue latérale. Il y a une petite porte qui s'ouvre sur la rue. Vous essayez la poignée mais elle est verrouillée de l'intérieur. Il n'y a pas de gardes ici, mais la porte est d'une facture robuste, le bois de chêne est renforcé par des clous en fer, et le briser serait à la fois bruyant et fastidieux. Vous regardez la porte pendant une demi-heure mais personne n'entre ou ne sort.

Le mur fait un autre angle. Finalement, la rue que vous suivez vous ramène au fleuve Jabaji. Une aile de la maison donne directement sur le fleuve, où le marchand a son propre quai privé. Vous vous promenez le long du front de mer. Une galère des côtes du Kalkhabad vient de s'arrimer aux quais et vous vous arrêtez pour la regarder. Un officier de la ville est également là, prêt à s'assurer que la cargaison est inventoriée avec précision - ou pour empêcher un éventuel pot-de-vin s'il doit fermer les yeux sur quelque chose. Il vous explique que les marchandises transportées par la mer sont déchargées à Kharé sur de plus petits bateaux et transportées à leur tour vers le lac Lumlé. La ville et les marchands font un bénéfice considérable grâce aux droits de douane.

Vous écoutez l'officier sans y prêter grand intérêt car votre but réel est la maison située derrière vous. Une porte donne accès aux celliers sous la maison, mais elle est fortement gardée par des soldats Hommes-Mantes. Pendant que vous regardez, Enno le Marmouscule sort de la maison et vole vers l'officier ; vous ne voulez pas qu'il vous voie et vous quittez les quais rapidement. Rendez-vous au [7](#).

121

Renard vit sur la rive nord du Jabaji, dans une zone habitée principalement par les Yeux Rouges. Les rues sont encore fréquentées malgré l'heure tardive et Jardakka échange des salutations avec certains des passants. Ces créatures sont généralement hostiles envers les étrangers et vous êtes heureux que Jardakka soit avec vous. Renard lui-même a été harcelé par les Yeux Rouges quand il a emménagé, mais l'inévitable confrontation leur a appris à respecter le sorcier. L'un des jeunes voyous, Jardakka, a même rejoint son petit groupe d'aventuriers.

En approchant de la maison, vous voyez qu'une petite foule s'est rassemblée dans la rue. Deux soldats portant la livrée noire du Troisième Noble se tiennent devant l'entrée. On dit que le Troisième Noble de Kharé est un Vampire et qu'il n'emploie aucun homme vivant. Les soldats parlent à un petit homme au long nez pointu que vous connaissez bien : Mouchard, un informateur qui trahirait n'importe qui pour de l'argent. Mouchard est si violemment pris à partie que vous avez l'impression qu'il pourrait être leur prisonnier plutôt que leur informateur.

Si vous voulez savoir ce qui se passe, rendez-vous au [204](#). Si vous préférez continuer à marcher dans la rue, rendez-vous au [40](#).

122

Le Svinn est plus vieux que vous ne le pensiez. Ses yeux sont enfoncés, ses cheveux présentent quelques mèches blanches plaquées sur son crâne. Il vous regarde avec crainte quand vous parlez de la sorcière. Il tend la main et vous attrape le bras, même si sa prise est faible.

« Tiens-toi loin de cette sorcière », dit-il d'une voix vacillante. « Le prix qu'elle demande est trop élevé. »

Vous commencez à reculer, réalisant que vous n'obtiendrez aucune information utile de sa part.

« Tu me prends pour un vieux fou, hein ? Quel âge crois-tu que j'ai ? Soixante ? Soixante-dix ? Mais je n'ai que vingt printemps. La sorcière a pris ma jeunesse en échange de son aide, même si elle ne m'a que peu servie. »

Si vous voulez suivre le conseil du vieil homme et ne rien avoir à faire avec la sorcière, vous décidez de retourner au centre-ville, où vous pouvez rendre visite au marchand (rendez-vous au [163](#)) ou à Hagbut le Gnome (rendez-vous au [201](#)), ou chercher Renard (rendez-vous au [12](#)). Si vous préférez continuer à chercher la sorcière de Krooe, rendez-vous au [226](#).

123

La reine Iltikar repose dans son sarcophage, ses mains vides repliées sur ses côtes squelettiques. Le crâne vous regarde fixement. Vous vous demandez si l'esprit de la reine morte est conscient que vous êtes sur le point de replacer son trésor perdu.

Lorsque vous prenez le miroir de votre sac à dos, vous entendez un sifflement derrière vous. Dans l'instant suivant, une flèche jaillit de l'obscurité.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [63](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [160](#).

124

Vous reconnaissez la démarche boiteuse et la silhouette bossue et courez rapidement après la prétendue servante. La fille se tourne lorsque vous posez une main sur son épaule ; elle vous reconnaît et son œil s'élargit de peur. « Que voulez-vous ? » Murmure-t-elle, presque trop terrifiée pour parler.

Si vous menacez de la tuer à moins qu'elle ne vous donne le miroir, rendez-vous au [15](#). Si vous préférez essayer de la calmer, rendez-vous au [183](#).



125

L'Elfe Noir s'incline respectueusement à votre approche, selon sa coutume. Vous effectuez des petits arcs maladroits en retour et lui murmurez votre plan.

Il vous fixe un instant, puis vous suggère de monter à bord de son bateau pour discuter plus avant.

« Vous êtes très chanceux », dit-il. « Signe du destin, je dois transporter deux statues de pierre, un cadeau de mon maître au noble Shar-kali-Sharri. » Il montre deux caisses en forme de cercueils dans la cale du navire ; les statues doivent être de taille humaine. « Elles sont extrêmement lourdes et mes hommes vous porteront volontiers à leur place. »

Le capitaine caresse sa barbe. « Mais vous devez comprendre qu'il n'y a pas de petit risque pour moi. Déjà mon cœur bat plus vite à la pensée des châtiments cruels qui vous attendent si vous êtes découverts. Cinq de vos Pièces d'Or peuvent m'aider à les oublier pendant un moment. »

Si vous voulez offrir au capitaine 5 Pièces d'Or, rendez-vous au [35](#). Sinon, vous pouvez ramasser l'une des marchandises et la porter dans la maison (rendez-vous au [17](#)), ou essayer de créer une diversion (rendez-vous au [188](#)).

126

Hagbut regarde vos maigres possessions d'un œil critique.

Si vous avez un Bracelet en Os, rendez-vous au [158](#). Sinon, vous pouvez soit tenter de voler l'épée (rendez-vous au [9](#)), soit demander à Hagbut s'il a quelque chose de moins cher (rendez-vous au [178](#)).

127

Vous récitez les paroles de la prière en trébuchant sur certains mots, une lumière apparaît alors et devient plus forte, devenant presque insupportable. Les Guerrières au Bouclier pâlisent telles des étoiles au lever du jour ; quand vous pouvez voir clairement à nouveau, elles ont disparu. À leur place se tient une grande femme mince, perçant l'obscurité comme une flamme de bougie. La déesse de la Justice vous regarde tristement.

« La justice récompensera-t-elle l'injustice ? Un mal sera-t-il jugé juste parce qu'il est fait en mon nom ? Non, cela ne peut être. Je suis venue seulement parce que vous ignorez ce que vous avez fait, ce qui est en soi une injustice. Personne ne devrait être puni pour des crimes dont il n'est pas conscient. Il y a deux jours, vous êtes entré dans la dernière demeure d'Iltikar et vous avez pris ce qui ne vous appartenait pas. Les périls que vous endurez actuellement sont le résultat de ce vol. Vous devriez savoir que la reine était profondément aimée par son peuple. Quand elle est morte, ces jeunes guerrières ont volontairement bu du poison, priant pour qu'elles puissent être les gardiennes de la reine pour l'éternité. La déesse Lunara a exaucé leur souhait, bien que leurs corps surnaturels ne peuvent seulement apparaître à la lumière de la lune. Chaque nuit, elles reviendront vous hanter jusqu'à ce que vous ayez rendu à Iltikar ce qui lui appartient légitimement. »

La forme translucide de Libra commence à s'estomper.

« Si vous voulez avoir ma faveur et ma protection, ramenez le miroir d'Iltikar chez elle. Je ne répondrai plus à vos prières tant que vous n'aurez pas réparé ce mal. »

Rendez-vous au [180](#).

128

Bien que vous fouilliez minutieusement la pièce à l'aide d'une des bougies pour vous éclairer, vous ne trouvez pas le miroir. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre une ou les deux bougies de cire d'abeille, en pinçant la flamme et en les rangeant dans votre sac à dos. Vous pouvez aussi vous servir de l'une d'elles pour progresser dans la maison obscure.

Avant de pouvoir faire autre chose, vous entendez des pas dans le couloir et la porte du sanctuaire s'ouvre. Rendez-vous au [119](#).



127 *La déesse de la Justice vous regarde tristement.*



129

Votre sixième sens vous tire du sommeil, juste à temps pour voir une épée plonger vers vous. Instinctivement, vous roulez sur le côté, mais vous n'êtes pas assez rapide pour éviter le coup. Lancez 1 dé.

Résultat

1 ~ 2 L'épée transperce votre épaule - vous perdez 1 point d'Habilité et 2 points d'Endurance

3 ~ 4 L'épée pénètre entre vos côtes - vous perdez 4 points d'Endurance

5 ~ 6 L'épée ne fait qu'entailler votre bras - vous perdez 1 point d'Endurance

Votre cri de douleur réveille Jardakka. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [176](#) pour faire face à vos assaillants.

130

Le Marmouscule vole vers vous et se présente comme étant Enno, l'intendant de Shar-kali-Sharri. Il vous demande qui vous êtes et si vous avez un rendez-vous.

« Mais bien sûr que non, » glapit-t-il. - « Qu'est-ce qui vous fait penser que mon seigneur a le temps de voir tous les envieux qui se présentent à sa porte sans s'annoncer ? »

Son ton impérieux et son ballet aérien incessant commencent déjà à vous agacer. Vous lui dites avec détermination que Shar-kali-Sharri prendra sûrement le temps de vous recevoir, car vous souhaitez lui parler d'un sujet qui lui tient à cœur ; le miroir d'Iltikar.

Le Marmouscule émet un reniflement offensé mais consent à vous laisser passer.

« Cependant, je dois insister pour que vous laissiez vos armes aux gardes. Personne n'est autorisé à porter des armes dans la maison de mon seigneur à moins d'être à son service. Vous pourrez les récupérer quand vous partirez. »

Si vous acceptez de vous désarmer, rendez-vous au [185](#). Si vous ne voulez pas abandonner votre arme, on vous refusera l'accès à la maison. Dans ce cas, rendez-vous au [52](#).

131

À première vue, il semble n'y avoir personne dans le magasin, bien qu'il soit loin d'être vide. La salle est

pleine de bibelots, certains entassés sur des étagères, d'autres suspendus au plafond. Un grand miroir s'appuie contre le mur à votre gauche.

Pendant que vous regardez autour de vous, un petit homme barbu émerge parmi le fouillis.

« Eh bien, eh bien, regardez qui voilà, » Dit le Gnome en vous reconnaissant immédiatement. « La mortelle Jardakka et Œil d'Aigle. Celle qui garde les yeux fermés et celui qui les a grands ouverts ! Êtes vous acheteurs ou vendeurs aujourd'hui ? »

« Acheteurs. Nous avons un gros problème. »

Hagbut se frotte les mains en prévision. « Les gros problèmes nécessitent des solutions coûteuses. Dites-moi ce dont vous avez besoin. »

Si vous êtes à la recherche d'un artefact spécifique, rendez-vous au paragraphe correspondant maintenant. Sinon, vous dites à Hagbut que vous avez besoin de quelque chose pour combattre des fantômes (rendez-vous au [210](#)).

132

Vous entendez des pas qui s'approchent dans le couloir. Vous avez juste le temps d'envelopper le miroir dans des vêtements, avant de le placer dans votre sac à dos. Dans l'instant suivant, quelqu'un frappe à la porte et une voix douce demande une certaine Leilana.

Jardakka réagit rapidement et traîne le coffre massif devant la porte, juste à temps pour empêcher la personne de l'ouvrir. La réponse est immédiate. Des martèlements furieux retentissent contre le panneau et une autre voix exige que celui qui est à l'intérieur l'ouvre immédiatement.

La porte est la seule dans la pièce. Vous vous précipitez vers la fenêtre et ouvrez les volets.

Si vous avez un rouleau de corde, vous pouvez l'attacher à l'un des montants et descendre dans la rue (rendez-vous au [100](#)). Sinon, vous devrez risquer le saut (rendez-vous au [10](#)).

133

Le bruit que fait la pierre au contact de l'eau réveille le pêcheur. Le Demi-Orque se relève soudainement, en perdant presque son chapeau par-dessus bord. Quand il se rend compte qu'il n'y a pas de poisson au bout de sa ligne, il lève les yeux vers vous, plissant les yeux, ébloui par le soleil.

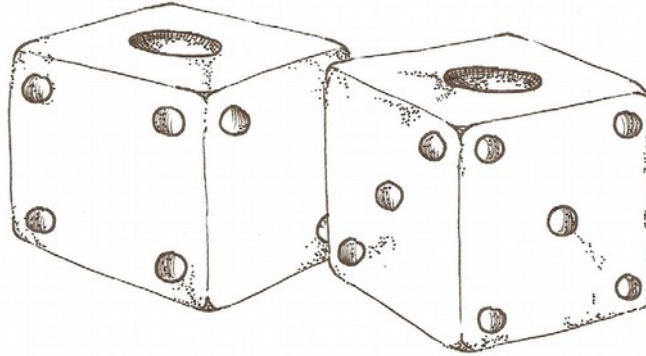
« Ha, quelqu'un veut parler au vieux Vasudevi ? »

Vous lui demandez s'il sait où vous pouvez trouver la Sorcière de Krooe. Il sourit, un sourire moqueur et désagréable.

« Bien sûr que je le sais. Pour une pièce d'or, je vais même vous y emmener. »

Si vous voulez lui jeter une pièce, rendez-vous au [58](#). Si vous préférez continuer votre route, rendez-vous au [155](#).

La porte n'est pas verrouillée et s'ouvre sur un escalier en pierre. Vous le descendez pour vous retrouver au sous-sol de la maison, où une arche s'ouvre sur un vaste cellier. Des caisses et des tonneaux ainsi que des jarres et des paquets de tissus sont entassés entre les piliers de pierre. De l'autre côté, une arche s'ouvre directement sur le front de mer au bord du fleuve Jabaji, mais le passage est fermé par une herse. Heureusement pour vous, celle-ci ne peut être levée que de l'intérieur car plusieurs Hommes-Mantes se tiennent dehors sur le quai et cliquettent d'agitation quand ils vous voient. Vous remontez les marches jusqu'au couloir du rez-de-chaussée. Revenez au [110](#).



« Je dois admettre que je ne m'attendais pas à ce que vous ayez l'argent nécessaire. Cependant, comme l'a dit un sage, même le bijou le plus cher peut être trouvé dans un tas de fumier, si vous voulez bien me pardonner l'expression. »

« Quel sage a dit que les petits hommes devraient se taire s'ils ne veulent pas devenir encore plus courts ? » Demande Jardakka.

« Un homme sage, sans doute. » Dit précipitamment Hagbut. Sans prendre la peine de compter l'argent, il dépose l'épée de Glantanka entre vos mains, comme s'il était heureux d'en être débarrassé.

Jardakka prend l'épée et la soupèse, coupant l'air avec la lame.

« Mais je devrais la laisser emballée jusqu'à ce que vous en ayez réellement besoin, » Dit Hagbut en riant nerveusement. « Vous ne voudriez pas attirer l'attention. »

Jardakka grogne et enveloppe la lame dans sa couverture en tissu.

« Et si quelqu'un demande, je ne vous l'ai jamais vendue », ajoute le Gnome.

Jardakka prend l'épée, car elle est plus familière avec ce type d'arme. Vous quittez le magasin et continuez votre chemin. Rendez-vous au [7](#).

« On fait une trêve ? » Demande Renard.

Jardakka hoche la tête, mais l'atmosphère autour de la table reste tendue. Il vous incombe d'essayer d'apaiser les esprits.

« Alors, où vit ce Shar-kali-Sharri ? Près du fleuve ? Pourquoi ne pas y aller maintenant tous les trois, et récupérer le miroir ? »

« Tu penses qu'il te le donnera comme ça ? » Se moque Jardakka. « Et s'il le fait ; alors quoi? Si nous ramenons le miroir à la tombe d'Iltikar, nous aurons risqué nos vies pour rien ! »

« Nos vies ne vaudront pas grand-chose lorsque les Guerrières au Bouclier reviendront. Je te le dis, elles n'appartiennent pas à ce monde, nous ne pouvons pas les vaincre ! »

« Et alors ? Nous utiliserons la magie contre elles. »

Renard esquisse un léger sourire. « Votre foi en mes pouvoirs est touchante, ma chère, mais je ne peux quand même pas lever une malédiction jetée par la déesse de la Lune elle-même ! »

L'Œil rouge secoue la tête. « Je ne parle pas de vous, Renard. Cette ville regorge d'amulettes et de potions magiques ; nous pouvons nous procurer un charme puissant pour renvoyer ces êtres sur leur plan ! »

Renard fait craquer les doigts de ses mains. « Fais ce que tu veux, Jardakka. Moi je vais voir Vik. Pendant que j'y suis, je vais lui poser des questions sur cette malédiction. Si ma mémoire est bonne, il a déjà eu des problèmes avec ces guerrières. Il nous donnera de bons conseils. »

« Ou il nous coupera la gorge... » Marmonne Jardakka.

Qu'est-ce que vous en pensez ? Si vous voulez rendre une visite au marchand, rendez-vous au [163](#). Si vous préférez compter sur la magie, rendez-vous au [87](#). Si vous pensez que vous devriez accompagner Renard pour demander conseil à Vik, rendez-vous au [222](#).

« Des amis de Vik, hein? » Enki vous regarde avec suspicion. « Dans ce cas, vous connaissez sa marque. »

La marque de Vik a été peinte sur sa porte. Si vous savez ce que c'est, convertissez les lettres composant le nom du symbole en chiffres en utilisant le code A = 1, B = 2, C = 3, additionnez-les entre eux puis retranchez 45. Rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat obtenu.

Si vous ne savez pas quel est ce symbole, ou si le paragraphe auquel vous vous référez n'a pas de sens, rendez-vous au [224](#).

La Serpentine tient sa tête dans ses mains, visiblement très contrariée, lorsque le premier coup d'épée coupe votre arme de fortune en deux. Rendez-vous au [11](#).

139

Mouchard fuit déjà dans la rue ; l'informateur sait que c'est mieux pour lui plutôt que d'attendre pour affronter votre colère.

« Nous allons le rattraper », promet Jardakka d'un air sinistre.

Elle se retourne et menace les badauds d'une nouvelle manifestation de violence à moins qu'ils ne se dispersent rapidement. Les jeunes Yeux Rouges s'éloignent par petits groupes en marmonnant entre eux.

Vous regardez les ossements des Squelettes répandus au sol. Le Troisième Noble ne sera pas heureux que vous ayez tué ses gardes. Vous vous êtes fait un nouvel ennemi puissant.

« Qu'allons nous faire des corps ? » demandez-vous, en poussant le tas d'os avec le bout de votre botte.

« Cimetière des ordures », ricane Jardakka. « Laisse ça pour les chiens. Je suis plus inquiète de savoir ce qu'ils ont fait de Renard. »

Vous appelez le sorcier mais il n'y a pas de réponse. La maison devant vous est sombre et silencieuse.

Si vous voulez inspecter l'habitation, rendez-vous au [31](#). Si vous préférez quitter la zone rapidement, rendez-vous au [167](#).

140

Une grande foule s'est rassemblée autour de deux hommes, un mince et un autre plus musclé et torse nu. Ce dernier tient des serpents venimeux dans chaque main. En approchant, il semble encourager un cobra à le mordre.

Si vous voulez vous arrêter et découvrir ce qui se passe, rendez-vous au [53](#). Si vous préférez continuer à marcher, rendez-vous au [225](#).

141

Lorsqu'elles vous voient vous précipiter vers votre lance, les guerrières tentent de vous couper la route. Vous avez juste le temps d'attraper votre arme avant qu'elles ne soient sur vous. Vous devez maintenant les combattre. Rendez-vous au [192](#).

142

Le bruit de la bataille n'est pas passé inaperçu. « À l'aide ! » Crie quelqu'un, « Des voleurs s'en prennent au vieux Aku ! »

Vous regardez Jardakka puis vous-même. Vous êtes tous les deux couverts de sang.

« Nous ferions mieux de sortir d'ici, » dit-elle.

Si vous voulez rester juste le temps de piller le magasin, rendez-vous au [38](#). Si vous préférez partir immédiatement, rendez-vous au [111](#).

143

Si vous avez été blessé pendant la bataille, la Pestilence vous a infecté. À partir de maintenant, vous devrez déduire 3 points d'Endurance chaque fois que vous êtes blessé en combat au lieu des deux habituels.

Vous effectuez un large détour pour vous éloigner du cadavre hideux, puis vous continuez votre route. Rendez-vous au [64](#).

144

Quand Renard a quitté la taverne de Madame Hun, il vous a dit qu'il allait voir Vik. Ce nom vous est bien connu mais, en tant que figure importante de l'économie souterraine de Kharé, Vik n'est pas un homme facile à trouver. Vous savez qu'il vend des esclaves et vous décidez de commencer votre recherche du sorcier sur le marché aux esclaves de la ville.

Le marché se trouve au milieu du quartier portuaire. Les rues sont bondées de monde et vous ne pouvez éviter d'être bousculé ou de bousculer les autres. Avant d'avoir parcouru cent mètres, vous avez été maudit dans toutes les langues de Titan. Les bandes d'esclaves enchaînés attendent dans une misère silencieuse pendant que les acheteurs potentiels les inspectent, trouvant à redire à la marchandise humaine dans une tentative d'obtenir un meilleur prix. Le marchandage continue dans les arrières-cours des tavernes, où les gens ne désirant pas être vus se cachent de la lumière. Vous demandez après Renard et Vik, mais aucun des personnages mystérieux que vous rencontrez ne sait, ou ne veut dire, où l'un et l'autre peuvent se trouver.

Lorsque vous quittez l'une de ces cachettes obscures, des bras forts vous attrapent et vous tirent rapidement dans une ruelle sombre, où vous sentez la lame d'un couteau contre votre gorge. Une odeur nauséabonde rappelant l'odeur de poisson pourri emplit vos narines. Lorsque vous essayez de vous éloigner de l'odeur nauséabonde, la lame vous entaille – vous perdez 1 point d'Endurance.

«Attention, mes beautés, dit une voix haineuse, ou Barnacle vous rasera d'encore plus près. »

L'orateur passe devant vous. L'homme – qui n'en est en fait pas un - est de petite taille et d'apparence négligée. Sa tête est celle d'un poisson, complètement glabre, avec de grands yeux exorbités et une large bouche. Le corps humanoïde est caché par une veste sale qui descend jusqu'aux cuisses, laissant les jambes de la créature nues. Ces dernières sont couvertes de poils épais et se terminent par des sabots, comme les pattes arrières d'une chèvre.

Cependant, l'odeur terrible provient du complice du Poisson-Chèvre, qui vous tient, vous et Jardakka en même temps, avec ses épais tentacules gluants qui lui font office de bras.

« Vous cherchez Vik, n'est-ce pas ? » Continue le Poisson-Chèvre. « Dans quel but ? »

Qu'allez-vous lui dire ?

Que vous devez de l'argent à Vik ? Rendez-vous au [68](#).

Que vous êtes des mercenaires voulant travailler pour lui ? Rendez-vous au [115](#).

Que vous êtes à la recherche de Renard le sorcier ? Rendez-vous au [182](#).



144 *Sa tête est celle d'un poisson, complètement glabre, avec de grands yeux exorbités et une large bouche.*

L'un des soldats Hommes-Mantes tire deux épées et s'avance vers vous pendant que l'autre s'empresse de dénouer une corde attachée à un treuil sur le mur intérieur de l'arcade. Lorsque la corde se détache, vous entendez un bruit retentissant et une herse commence à s'abaisser. Vous réalisez que vous avez très peu de temps.

Tandis que Jardakka s'occupe de l'Homme-Mante armé, vous vous précipitez vers le treuil. L'insecte se retourne pour vous bloquer la route.

HOMME-MANTE

HABILETÉ 8

ENDURANCE 6

L'Homme-Mante a deux paires de bras et manie deux épées. Il vous attaquera deux fois à chaque *Assaut*. Si les deux *Forces d'Attaque* sont supérieures à la vôtre, l'insecte vous a blessé deux fois - déduisez 4 points d'Endurance. Vous ne le blessez que si votre propre *Force d'Attaque* est supérieure à ses deux jets.

Vous pouvez vous échapper à tout moment en fuyant, mais l'Homme-Mante vous blessera deux fois pendant que vous fuyez ; déduisez 4 points d'Endurance au lieu des 2 habituels et rendez-vous au [197](#).

Si vous battez l'Homme-Mante en 3 *Assauts* ou moins, rendez-vous au [172](#). Si la bataille dure plus longtemps, rendez-vous au [55](#).

La Serpentine vous fixe de son regard hypnotique et vous ressentez une envie irrésistible de dire la vérité. Jardakka vous regarde avec horreur alors que vous dites à la femme serpent que vous avez l'intention de voler le miroir.

« Voleurs ! » Siffle-t-elle.

Enno le Marmouscule s'élève dans les airs et ordonne au gardien de vous tuer.

L'insecte cliquette docilement et tire deux épées, prêt à vous taillader. Vous êtes désarmé et cherchez désespérément une arme pour vous défendre.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [198](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [11](#).

Vous êtes fatigué après les événements de la journée et vous dites à Jardakka que vous devriez dormir tous les deux. L'Oeil Rouge n'est pas contre votre suggestion, mais insiste pour que vous restiez ensemble.

« L'un d'entre nous devrait surveiller si ces sorcières reviennent pendant que l'autre se repose. La maison de ma sœur n'est pas loin; nous pouvons nous reposer là. »

Jardakka vous conduit à travers un labyrinthe de rues sombres, laissant Cheechak courir au-devant. Après quelques temps, le singe disparaît dans une maison, dont la porte est couverte seulement par une lourde toile. Jardakka l'écarte et se réfugie dans une pièce au milieu de laquelle brûle un petit feu. Une femme mince aux yeux fermés est assise en tailleur devant les flammes, tenant un bébé sur ses genoux. Jardakka se penche pour embrasser sa sœur et elles échangent quelques mots. La femme vous fixe de ses yeux clos

et hoche la tête.

Jardakka vous mène à la lueur d'une lanterne vers une pièce faiblement meublée. « Voyons voir qui aura la première garde. », dit-elle en extirpant un petit dé en os de la bourse accrochée à sa ceinture.

Choisissez Pair ou Impair, puis lancez 1 dé. Si vous avez choisi correctement, rendez-vous au [92](#). Sinon, rendez-vous au [218](#).

148

Vous fracassez le miroir à plusieurs reprises contre la tête de lit. Le premier coup fend le verre, le suivant projette des éclats de verre pointus, exposant la surface métallique du miroir. La lueur de l'argent poli s'estompe alors que le miroir semble ternir et noircir sous vos yeux. Le troisième coup le brise en deux, vous laissant avec le manche dans la main. Le lourd disque ovale tombe sur le sol dans un bruit sourd.

Vous entendez des pas approcher le long du couloir, sans doute attirés par le bruit. Quelqu'un frappe à la porte fermée et une voix douce demande une certaine Leilana.

Jardakka réagit rapidement et traîne le coffre massif devant la porte, juste à temps pour empêcher la personne de l'ouvrir. La réponse est immédiate. Des martèlements furieux retentissent contre le panneau et une autre voix exige que celui qui est à l'intérieur l'ouvre immédiatement.

La porte est la seule dans la pièce. Vous vous précipitez vers la fenêtre et ouvrez les volets.

Si vous avez un rouleau de corde, vous pouvez l'attacher à l'un des montants et descendre dans la rue (rendez-vous au [34](#)). Sinon, vous devrez risquer le saut (rendez-vous au [170](#)).

149

La pente de la colline est raide et vous êtes heureux quand vous atteignez enfin le sommet. Un des blocs de pierre dans le mur sur votre gauche a été sculpté pour représenter le dieu Hydana. Un filet d'eau claire s'écoule de sa bouche et une tasse en métal bosselée est posée à proximité pour ceux qui veulent boire à la fontaine. Vous avez chaud et soif après votre montée épuisante. L'eau est froide mais rafraîchissante - restaurez 1 point d'Endurance. Si vous avez une bouteille d'eau, vous pouvez la remplir à la fontaine. Continuez en vous rendant au [64](#).

150

Le marchand a l'air pensif, comme s'il lui venait à l'esprit que vous disiez la vérité, mais le moment de doute passe aussi vite qu'un nuage devant le soleil.

« Eh bien, je ne peux pas vous aider alors. Je ne vais certainement pas vous donner le miroir pour rien, donc vous pouvez vous retirer cette idée de la tête. Revenez quand vous aurez une proposition raisonnable. Et maintenant, bonne journée ! »

Il se retourne et sort de la pièce, vous laissant seul avec la femme serpent. Rendez-vous au [82](#).

151

Alors que vous vous précipitez sur la Serpentine, elle jette son arc et tire un poignard de ses vêtements. Jardakka est trop blessée pour prendre part à cette bataille ; vous devez faire face à la femme serpent seule.

SERPENTINE

HABILETÉ 9

ENDURANCE 6

Si la femme serpent gagne deux *Assauts* d'affilée, rendez-vous immédiatement au [206](#).

Si vous gagnez la bataille avant que cela n'arrive, rendez-vous au [230](#).

152

Le miroir à dos d'or est beaucoup trop grand et lourd à porter. En vous protégeant contre les flammes, Vous fouillez les étagères tout en essayant de vous protéger des flammes jusqu'à ce que vous trouviez quelque chose d'intéressant. Lancez 1 dé pour voir ce que vous avez trouvé :

1 : Fiole de colle.

2 : Bouchons de nez.

3 : Sac de dents de Gobelins.

4 : Flûte de bambou.

5 : Fiole de poudre jaune.

6 : Chapeau en tissu.

L'un des coffres en bois a été verrouillé. Vous essayez de l'ouvrir mais les flammes vous repoussent avant que vous ne puissiez forcer le verrou. La fumée est maintenant étouffante – vous perdez 2 points d'Endurance. En sortant du magasin, vous constatez que les voisins se rassemblent déjà pour s'attaquer à l'incendie avant que les flammes ne se propagent à leurs propres propriétés. Quelqu'un vous pointe du doigt en vous accusant de pillage et vous quittez la zone rapidement. Rendez-vous au [7](#).

153

Jardakka frappe la première Guerrière au Bouclier et réussit à la blesser. Quand l'épée frappe le fantôme, elle brille d'une vive lueur et son adversaire laisse échapper un profond gémissement. La deuxième Guerrière au Bouclier se précipite à l'aide de sa compagne mais vous vous mettez en travers de son chemin. Bien que vous ne puissiez pas blesser le fantôme, vous pouvez l'empêcher d'atteindre Jardakka en parant ses coups.

Résolvez ce combat inégal comme suit. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure ou égale à celle de la Guerrière au Bouclier, vous avez réussi à parer son coup. Si sa *Force d'Attaque* est plus élevée que la vôtre, elle vous a blessé. Sa lame a le pouvoir de vous paralyser - déduisez 1 point d'Habilité compétence et 2 points d'Endurance chaque fois que vous êtes blessé.

GUERRIÈRE AU BOUCLIER

HABILETÉ 8

Si vous survivez à quatre *Assauts*, rendez-vous au [28](#).

154

La créature ouvre sa gueule pour attraper le fruit. Le Jib-Jib le mâche, visiblement satisfait, et il semble perdre tout intérêt pour vous. Tandis qu'il a la bouche pleine, vous saisissez l'occasion de courir rapidement vers la porte arrière de la maison. Vous avez de la chance – elle n'est pas verrouillée. Vous ouvrez la porte et vous vous glissez dans un couloir éclairé. Rendez-vous au [110](#).

155

De l'autre côté du pont, la rue se termine sur un carrefour. À votre gauche, vous pouvez entendre le tintement de plusieurs petites cloches, et le bruit de chaînes de métal traînées au sol. Le bruit semble provenir d'une silhouette masquée qui traîne lentement au milieu de la route. Un nuage de mouches plane autour de sa tête ; et de là où vous êtes, vous croyez voir que sa lourde cape en est infestée.

Si vous voulez marcher dans cette direction, rendez-vous au [196](#). Si vous préférez éviter la silhouette masquée en descendant la rue sur votre droite, rendez-vous au [95](#).

156

La place est parsemée d'Hommes-Chiens morts ou mourants. Le corps le plus proche de vous a un bracelet d'os autour de son poignet. Vous pouvez le prendre si vous le souhaitez.

Jardakka se dirige vers l'un des Hommes-Chiens blessés, dont les poils ont été brûlés par la magie de Renard, et met fin à ses souffrances.

« Bizarre, je n'ai jamais entendu parler d'une meute de ces créatures se battant jusqu'à la mort. » Elle se tourne vers Renard, qui panse une entaille reçue pendant le combat. « Vik doit vraiment vouloir ta mort. »

« Ne t'inquiète pas. Je connais Vik. Je peux régler ça. »

Vous connaissez Vik aussi ; comme un homme dangereux, une figure importante de Kharé. Les esclaves ne sont qu'une des marchandises qu'il traite. La pensée vous vient qu'il pourrait tous vous faire tuer.

Si vous voulez toujours accompagner Renard, rendez-vous au [208](#). Si vous préférez le laisser pendant que vous le pouvez encore, rendez-vous au [3](#).



157

Vous épluchez le fruit avec le petit couteau accroché à votre ceinture et le mangez. Si c'est votre premier repas aujourd'hui, vous avez extrêmement faim et le fruit suffit juste à conserver vos forces intactes. Si vous avez déjà mangé, il vous fournit de l'énergie supplémentaire - restaurez 2 points d'Endurance.

« Que faisons-nous maintenant ? » Demande Jardakka.

Une possibilité serait d'aller à la maison de Shar-kali-Sharri et de tenter de voler le miroir sous le couvert des ténèbres. D'un autre côté, il pourrait être préférable de trouver Renard en premier ; plus vous serez nombreux, mieux ce sera.

Si vous voulez vous infiltrer dans la maison du marchand, rendez-vous au [47](#). Si vous préférez retrouver Renard, rendez-vous au [121](#).

158

Hagbut tend la main vers le Bracelet en Os autour de votre poignet, mais vous retirez votre main.

« Donne-moi ça », dit-il sèchement, « tu ne saurais pas quoi en faire ! »

Il vous offre 5 pièces d'Or pour le bracelet, si vous choisissez de le vendre. Si vous avez maintenant assez d'argent pour acheter l'épée de Glantanka, rendez-vous au [135](#). Sinon, vous pouvez soit tenter de le voler (rendez-vous au [9](#)), soit demander si Hagbut a autre chose à vendre (rendez-vous au [178](#)).



159

« Malédiction ! Mon or a été volé ! » Jardakka, visiblement en colère, regarde autour d'elle mais le voleur est introuvable.

Pendant que vous étiez en train de regarder la démonstration, un coupeur de bourse était occupé à faire les poches de la foule. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous étiez aussi l'une des victimes ; vous découvrirez que votre bourse a disparu, avec tout l'argent qu'elle pouvait contenir. Continuez votre chemin en vous rendant au [66](#).

La flèche se fiche dans votre épaule gauche et vous fait heurter le sarcophage sous le choc. Déduisez 3 points d'Endurance de votre total. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [195](#).

« Mais ils sont déjà là ! »

La sorcière se penche en avant, jusqu'à ce que son visage touche presque le sol, et caresse les planches de bois comme si elle en était amoureuse.

La poussière et la saleté qui se sont accumulées sur le sol de la maison semblent se déplacer de leur propre chef. Les détritrus rampent vers le centre du sol où ils forment un tas remuant, comme un monticule de fourmis. Tandis que vous le regardez, il s'élève, formant un nuage étouffant. Votre bouche devient sèche et vous êtes saisi par un spasme de toux. Quand vous rouvrez les yeux, vous semblez voir des visages humains prendre forme dans le nuage de poussière, des visages qui apparaissent et disparaissent comme des bulles dans la mousse. Ils n'ont pas d'yeux.

« Qui nous appelle ? Qui ? »

« C'est moi ! » Le nuage vire vers vous, comme s'il suivait le son de votre voix.

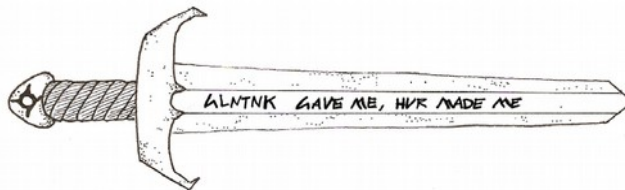
Vous balbutiez votre demande afin que les esprits vous disent comment vaincre les Guerrières au Bouclier fantomatiques.

« Le miroir. Leurs âmes sont liées au miroir. Brise le verre ! »

Cette option ne vous sera pas donnée dans le texte ; quand vous tiendrez le miroir d'Iltikar entre vos mains, déduisez 99 du paragraphe auquel vous vous trouvez et rendez-vous à la nouvelle section qui correspond au total obtenu si vous voulez suivre le conseil des esprits.

Le nuage de poussière tourbillonne dans la pièce. « Et maintenant vous devez payer ! Nous voulons un œil. Donnez-nous votre œil droit que nous puissions voir ! »

Si vous acceptez de sacrifier votre œil droit, rendez-vous au [86](#). Si vous préférez offrir quelque chose d'autre aux esprits, rendez-vous au [117](#).





161 *Vous semblez voir des visages humains prendre forme dans le nuage de poussière.*

162

Une fouille rapide de la salle ne vous permet pas de trouver le miroir d'Iltikar. Cependant, vous découvrez un coffre en bois présentant trois serrures en fer. Si vous voulez ouvrir le coffre, rendez-vous au [5](#). Si vous préférez quitter la salle, vous avez le choix entre les doubles portes devant vous (rendez-vous au [61](#)) ou la petite porte sur votre gauche (rendez-vous au [227](#)).

163

La maison du marchand Shar-kali-Sharri se dresse sur la rive sud du fleuve Jabaji, dans un vaste terrain fermé par un haut mur. La maison elle-même est un grand bâtiment en pierre de deux étages, avec un toit de tuiles rouges. Une aile fait directement face au fleuve, où le marchand a son propre quai privé. Une rue court du fleuve jusque devant la maison. La lumière se reflète sur les fenêtres à l'étage ; il semble que Shar-kali-Sharri soit si riche qu'il puisse se permettre d'importer du verre de Gallantaria.

L'entrée située sur la rue est une grande et imposante arche, gardée par deux Homme-Mantes. Ces insectes ont l'apparence de fourmis mais sont aussi grands qu'un homme et se tiennent debout sur leurs pattes arrières. Un petit homme ailé flotte autour de leurs têtes, donnant des ordres. Vous reconnaîtra-t-il ?

Si vous êtes déjà venu ici, rendez-vous au [42](#). Sinon, rendez-vous au [130](#).

164

Jardakka porte l'épée en bandoulière, enveloppée dans un paquet de tissu. Alors qu'elle l'attrape, les Squelettes font un pas vers elle.

« Ralentissez ! » commande l'un des deux. « Plus », ajoute l'autre.

Jardakka prend l'épée avec une prudence exagérée et déballe le tissu. L'épée de Glantanka brille dans la rue sombre, avec un léger reflet de lumière du jour. Jardakka tend la poignée vers les Squelettes. Pendant qu'ils s'avancent pour s'en saisir, elle jette l'épée en l'air et la rattrape, frappant le plus proche des gardes d'un mouvement fluide. Vous devez combattre l'autre.

GUERRIER SQUELETTE

HABILETÉ 8

ENDURANCE 6

Si vous défaites le squelette, rendez-vous au [139](#).

165

Quand vous rouvrez les yeux, vous vous trouvez assis à une table dans la taverne de Madame Hun. Cela semble être le milieu de la journée, et la taverne est pleine de clients. L'Ogresse se tient devant vous, les mains posées sur ses hanches. Elle vous demande si vous voulez manger un repas dans sa taverne, au prix de 2 Pièces d'Or.

« Décidez-vous, dit-elle avec impatience, je ne vais pas vous le demander deux fois ! »

Renard et Jardakka sont assis de l'autre côté de la table et vous ressentez une impression de déjà vu, comme si vous reviviez ces événements. Mais ce n'est pas un rêve et vous êtes libre de faire vos propres choix. Commencez par décider si vous voulez de la bouillie de pois de Madame Hun. Si vous voulez payer 2 Pièces d'Or, rendez-vous au [229](#). Sinon, rendez-vous au [44](#).

166

« Alors pourquoi êtes-vous revenus ici ? » Demande Hagbut d'un ton irrité qui n'est pas dans son habitude. Vous avez l'impression qu'il a peur de quelque chose ou de quelqu'un. « Sortez de ma boutique maintenant ! »

Si vous décidez de quitter le magasin, rendez-vous au [7](#). Si vous préférez essayer de le raisonner, rendez-vous au [56](#).

167

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez utiliser la couverture des ténèbres pour vous infiltrer dans la maison du marchand (rendez-vous au [47](#)). Si vous l'avez déjà fait ou si vous préférez vous reposer, rendez-vous au [147](#).



168

Vous commencez à avoir de la difficulté à respirer. La morsure est empoisonnée ! Un sentiment de faiblesse vous envahit et vous vous effondrez sur le sol. Votre aventure se termine ici.

169

Le prêtre de Slangg pointe un doigt dans votre direction. L'Homme-Mante vous voit et émet des cliquètements de colère. Si vous ne l'arrêtez pas, l'insecte alertera les autres gardes. Vous vous laissez tomber du mur et vous préparez à le combattre. En s'approchant, l'Homme-Mante abaisse sa lance et tire une épée avec sa quatrième main.

HOMME-MANTE

HABILETÉ 8

ENDURANCE 8

L'Homme-Mante vous attaque deux fois à chaque *Assaut*. Si ses deux *Forces d'attaque* sont supérieures à la vôtre, l'insecte vous a blessé deux fois - déduisez 4 points d'Endurance. Vous ne le blessez que si votre propre *Force d'Attaque* est supérieure à ses deux jets.

Si vous gagnez la bataille, rendez-vous au [67](#).

170

La chute vous coupe le souffle. Lancez 1 dé et déduisez ce nombre de votre score d'Endurance.

Si vous le souhaitez, vous pouvez *Tenter votre Chance* dans le but de réduire les dégâts. Si vous êtes Chanceux, soustrayez 2 du nombre obtenu ; par exemple, si vous obtenez un 6, vous perdez seulement 4 points d'Endurance. Si vous avez obtenu 1 ou 2, vous êtes incroyablement chanceux et vous en êtes sorti indemne. Si vous êtes Malchanceux, cependant, les dégâts sont plus graves que vous ne le pensiez - vous perdez 2 points d'Endurance supplémentaires.

Si vous êtes encore en vie, vous vous redressez et vous rendez au [34](#).

171

La pièce située au-delà est plongée dans l'obscurité mais la lumière du couloir est suffisante pour s'apercevoir qu'elle contient un grand lit à baldaquin et au moins un coffre en bois.

Si vous voulez fouiller la chambre à coucher, rendez-vous au [72](#). Si vous préférez refermer la porte, rendez-vous au [29](#).

172

Vous parvenez à vous glisser sous la herse avant qu'elle n'atteigne le sol, scellant l'entrée. Vous maintenez la porte ouverte assez longtemps pour que Jardakka vous rejoigne à l'intérieur, puis la fermez complètement, empêchant les Hommes-Mantes du quai de vous poursuivre.

Derrière vous, une seconde arche s'ouvre sur un vaste sous-sol. Les espaces entre les piliers de pierre sont encombrés de caisses et de tonneaux, de bocaux et des piles de tissus. Vous repérez une volée de marches en pierre qui se dirige vers le haut. Vous les montez et ouvrez une porte en haut des escaliers.

Vous vous trouvez dans un couloir éclairé au rez-de-chaussée de la maison. Il y a des portes de chaque côté de celle par laquelle vous venez d'entrer, et des portes doubles dans le mur opposé. Rendez-vous au [110](#).

173

Les jeunes femmes interrompent leur conversation lorsque vous vous approchez. Elles semblent fascinées par Cheechak et supplient Jardakka de les laisser caresser le singe. Elles sont plutôt bavardes et avenantes, bien que leurs informations soient quelque peu confuses. L'une croit que la sorcière est une jeune femme, pas plus âgée qu'elles, alors que l'autre pense que c'est une vieille femme. Malheureusement, elles ne savent pas où elle vit. Rendez-vous au [226](#).

Vik hausse les épaules et fait un signe de tête au Gobelin Géant qui se tient derrière vous.

« Les amis de Renard vont devoir partir maintenant. Non, pas vous, Renard. Je veux avoir une discussion avec vous en privé. »

Le sorcier s'effondre sur une chaise. Il ressemble à un chien battu.

Le Gobelin conduit Jardakka et vous hors de la maison, verrouillant la porte derrière vous.

« Qu'est-ce que tout cela signifie ? » Demande l'Oeil Rouge.

« Je ne sais pas. Une affaire dans laquelle Renard est impliqué. Que veux-tu faire maintenant ? Rendre une visite au marchand ? »

L'Oeil Rouge secoue la tête. « Maintenant, nous devons nous procurer une protection magique telle que personne ne nous inquiétera, ni Vik, ni Shar-kali-Sharri, ni ces maudites Guerrières au Bouclier. »

Si vous pensez que vous devriez vous rendre chez le marchand, rendez-vous au [163](#). Si vous préférez vous fier à la magie, rendez-vous au [87](#).

L'entrée de la tombe d'Iltikar se trouve du côté ouest de l'île, face au soleil couchant. Vous arrivez devant une porte monumentale, de trois mètres de haut, encadrée par des jambages massifs en pierre. Une volée de marches descend dans l'obscurité de la tombe, d'où vous parvient une odeur de moisi.

Les torches que vous avez utilisées pour éclairer votre chemin sont toujours sur le seuil où vous les avez laissées la dernière fois. Jardakka s'en saisit et les allument. En tenant chacun une, vous descendez les marches.

Au pied de l'escalier, un passage s'enfonce dans l'obscurité. Les murs de pierre sont humides et les torches émettent de la fumée. Vous vous efforcez de vous souvenir du chemin et vous ignorez les passages qui bifurquent vers la gauche et la droite, pour vous concentrer sur celui qui mène à la chambre funéraire principale.

Le dernier lieu de repos de la Reine des Ombres est une grande salle polygonale dont le toit bas est soutenu par des colonnes épaisses. Le sarcophage d'Iltikar se dresse sur un socle au centre de la chambre. Le sarcophage est ouvert ; le lourd couvercle de pierre, soulevé par le Crolien lors de votre dernière visite, gît sur le sol à côté du socle.

En marchant vers le cercueil, vous remarquez une silhouette noire effondrée contre l'une des colonnes à votre gauche. Vous tenez le flambeau bien haut pour constater qu'il s'agit du corps d'un insecte. L'Homme-Mante semble être mort. Vous ne vous souvenez pas de sa présence à votre précédente visite au tombeau.

Si vous voulez examiner le corps, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez vous approcher du sarcophage, rendez-vous au [123](#).



176

Les silhouettes fantomatiques semblent apparaître de nulle part.

Les Guerrières au Bouclier glissent vers vous, les épées brandies, prêtes au combat. Qu'allez-vous utiliser pour vous défendre ?

Une fiole d'Eau Bénite ? Rendez-vous au [51](#).

L'épée de Glantanka ? Rendez-vous au [153](#).

Une bougie en cire d'abeille ? Rendez-vous au [219](#).

Si vous n'avez rien de tout ça, rendez-vous au [90](#).

177

Tandis que l'Homme-Mante s'effondre, Jardakka et vous vous emparez de ses armes et vous préparez à vous défendre contre les insectes qui se précipitent dans la salle.

Enno vole rapidement à leurs côtés. « Tuez-les ! Tuez-les ! » répète le Marmouscule en vous montrant du doigt.

« Laissez-les partir ! » dit la Serpentine en ramassant avec soin une statue qui a été renversée dans le combat pour la remettre sur ses pieds. « Je ne veux pas voir la maison de mon maître ravagée de cette manière. »

Les Hommes-Mantes s'arrêtent, leurs cerveaux limités dans la confusion de ces ordres contradictoires, mais il devient rapidement évident que la parole de la femme serpent a plus de poids que celle du Marmouscule.

La Serpentine se tourne vers vous. « Allez-vous en ! » siffle-t-elle avec colère, « et ne revenez pas ! »

Vous n'avez plus besoin d'insister. Vous passez devant les insectes immobiles et sortez dans la rue. Vous avez perdu votre seule arme, et vous n'êtes pas familier avec le maniement de l'épée que vous avez prise à l'Homme-Mante. À partir de maintenant, vous devez déduire 1 point de votre *Force d'Attaque* dans chaque combat. Rendez-vous au [52](#).

Hagbut montre une petite fiole métallique sur l'une des étagères.

«L'Eau Bénite de Daddu Yadu», dit-il. « Je ne pense pas que ça va tuer vos Guerrières au Bouclier, mais cela peut vous offrir une certaine protection contre elles. Cinq Pièces d'Or. Si je vous les vends pour moins, je me volerai moi-même. »

Décidez si vous voulez ou non acheter la fiole d'Eau Bénite, puis quittez le magasin en vous rendant au [69](#).

Vous dites que la déesse de la Justice elle-même vous est apparue la nuit dernière. Quand il entend le nom de Libra, Shar-kali-Sharri abaisse son arme de fortune.

« Si vous dites la vérité, alors nous sommes tous deux des croyants », dit-il d'un air bourru, « et, malgré les apparences, je ne peux pas me résoudre à croire qu'un dévot de la déesse soit un vulgaire voleur. Il doit y avoir une part de vérité dans ce que vous dites, mais ce n'est ni le lieu, ni le moment pour discuter du miroir. Si vous voulez, revenez demain et nous parlerons plus avant. Et maintenant, quittez ma maison, avant que je ne change d'avis. »

Vous n'avez pas besoin de l'entendre dire deux fois. La Serpentine vous laisse sortir par la porte d'entrée et vous quittez les lieux à toute vitesse. Rendez-vous au [197](#).



Le lendemain, vous retrouvez Renard et Jardakka et vous empressez de leur raconter ce qui s'est passé.

« Comment te sens-tu maintenant ? » demande calmement Jardakka sans vous regarder. L' Œil Rouge épluche une pomme à l'aide de son couteau et donne des morceaux du fruit au singe accroupi sur son épaule. Cheechak retourne le fruit dans ses pattes et émet un petit cri qui pourrait passer pour de la gratitude.

« Un peu secoué. Libra a sauvé ma peau mais elle n'a pas jugé bon de guérir mes blessures. Je suppose

que je ne le méritais pas. »

Renard se gratte le menton avec de longs doigts sales sur lesquels on peut voir des tatouages représentant des signes cabalistiques. « Es-tu retourné dans la chambre depuis ? »

« Une fois, ce matin. Je suis allé chercher mes affaires. La déesse a dit que nous sommes en sécurité tant que le soleil brille. »

« Hmmm. »

Vous êtes tous les trois assis dans la taverne de Madame Hun, un lieu de rencontre prisé du quartier du port de Kharé. Pendant que les autres digèrent votre histoire, l'hôtesse vient en personne à votre table en essuyant ses grandes mains sur son tablier. L'imposante Madame Hun possède une tignasse impressionnante de cheveux gris sauvages et une bouche parsemée de dents difformes.

« Que complotez-vous encore tous les trois ? » se gausse l'Ogresse. « Eh bien, la conspiration est bien meilleure l'estomac plein. J'ai de bonnes saucisses et de la bouillie de pois au pot à vous proposer. Pour vous ce sera 2 Pièces d'Or, mes beaux coquins. »

En fait 2 Pièces d'Or est le prix payé par tous les clients, mais la cuisine de Madame Hun est célèbre dans la région. Si vous voulez manger ici, rendez-vous au [229](#). Sinon, rendez-vous au [44](#).

181

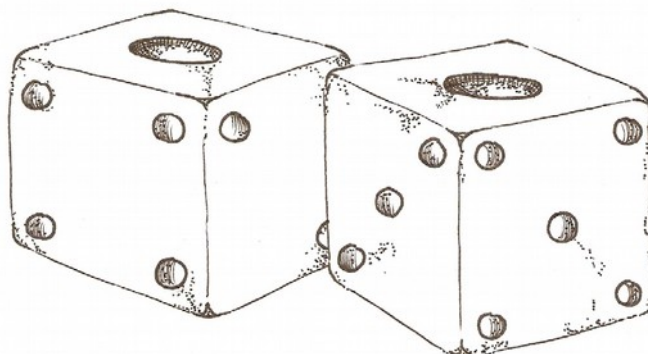
Tandis que vous débouchez la fiole, la Sorcière de Krooe ouvre la bouche pour crier, mais le son est à peine audible à cause du bourdonnement terrifiant du nuage.

Vous jetez l'eau bénite vers la poussière tourbillonnante. Tout à coup le bruit s'arrête et la poussière tombe sur le sol en paquets humides et inertes. Rendez-vous au [220](#).

182

Le Poisson-Chèvre rit. « C'est donc ça ! Eh bien, vous arrivez trop tard, chasseur de primes ; Renard a payé sa dette envers Vik. »

La créature hoche la tête en direction de son complice, un énorme Troll des Mers, qui vous libère de son emprise. Le Poisson-Chèvre et le Troll s'éloignent dans la ruelle, vous laissant libres de continuer à chercher Renard. Rendez-vous au [46](#).



La fille vous écoute à peine, convaincue que vous allez la tuer. Elle devient hystérique et commence à crier haut et fort.

Vous regardez autour de vous et voyez le prêtre de Slangg courir vers vous, suivi de près par un soldat Homme-Mante.

Jardakka pousse un juron et commence à tirer son cimeterre mais vous la retenez. Vous quittez la fille en pleurs et courez dans la rue vers le fleuve. Rendez-vous au [80](#).

La rue se termine par une jonction avec une autre rue. Vers la gauche, une piste sale, défoncée par le dévalement des eaux de pluie, monte vers le sommet d'une colline. À votre droite, la rue se transforme en une série de larges marches en pierre. Les maisons à pans de bois de chaque côté sont hautes et étroites et donnent à la rue l'apparence d'un tunnel. Du linge a été suspendu en hauteur pour sécher sur les lignes étendues entre les maisons. Quelle direction choisissez-vous ?

La gauche ? Rendez-vous au [149](#).

La droite ? Rendez-vous au [14](#).

Le Marmouscule vous conduit dans un large couloir avec des portes de chaque côté. L'intérieur de la maison est tout aussi impressionnant que la façade. Les plafonds sont hauts, le plancher est pavé de grandes dalles. Deux soldats Hommes-Mantes montent la garde devant des doubles portes massives dans le mur sur votre droite. Au commandement d'Enno, un des insectes les ouvre et vous accompagne dans la pièce au-delà.

Jardakka siffle doucement. Vous vous tenez dans la grande salle de la maison. Pour une fois, l'adjectif est à la hauteur de son nom. Tout est à une échelle monumentale, une déclaration du pouvoir et du prestige de Shar-kali-Sharri. Une cheminée caverneuse repose contre le mur de droite, à votre gauche, une grande surface de verre de trois mètres de large donne sur les jardins. Devant cette fenêtre se tient une longue table en bois et une chaise à haut dossier est située à l'une de ses extrémités. Vous ne seriez pas surpris si quelqu'un vous disait que c'était le trône d'un roi.

« Attendez ici, s'il vous plaît. » Le Marmouscule passe une autre double porte dans le mur du fond et disparaît derrière celle-ci, vous laissant seuls avec l'Homme-Mante. L'insecte ne cherche pas à vous empêcher de vous promener, vous permettant d'admirer, mais pas de toucher, les antiquités coûteuses avec lesquelles la salle est décorée. Vous vous demandez si le miroir d'Iltikar est conservé ici mais, si c'est le cas, il n'est pas exposé.

Les doubles portes s'ouvrent et le Marmouscule réapparaît, mais votre attention est attirée par son compagnon exotique. La femme serpent a les bras et la tête d'une femme humaine mais le long corps sinueux d'un serpent. Elle tient son corps droit, comme un cobra prêt à frapper, mais sa longue queue traîne sur le sol derrière elle. Elle se faufile vers vous. Même sa tête n'est pas entièrement humaine avec de grands yeux jaunes et les crocs pointus d'un serpent.

« Oui ? »

Vous dites à la Serpentine que vous devez parler à Shar-kali-Sharri d'une affaire privée, la vente récente d'un miroir antique.

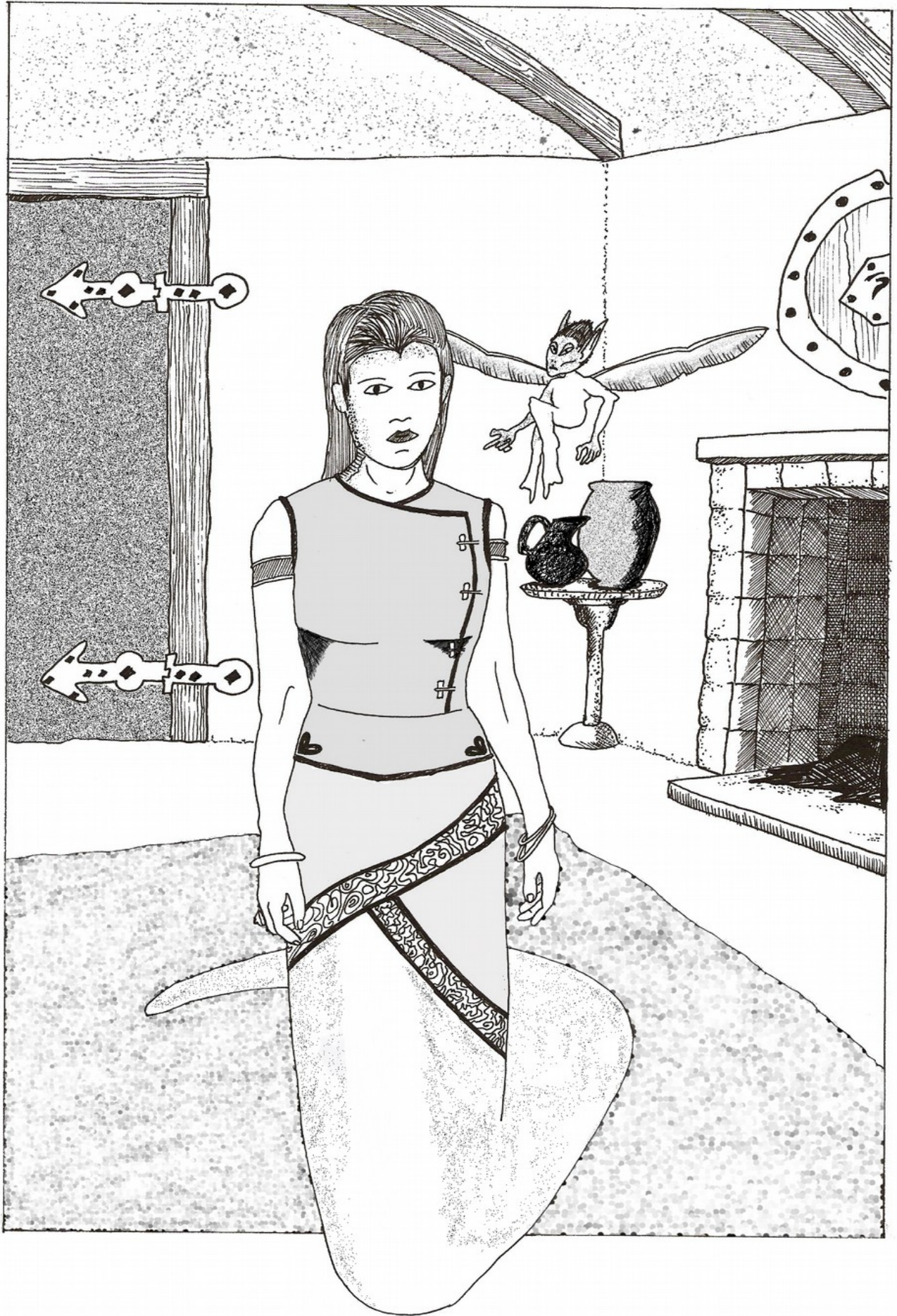
« Je suis les yeux et les oreilles de mon maître. Vous pouvez tout me dire. »

Ce que vous lui dites dépend de vos réelles intentions en venant ici. Qu'envisagez-vous de faire ?

Effrayer le marchand afin qu'il vous rende le miroir en révélant qu'il est maudit ? Rendez-vous au [74](#).

Découvrir où le miroir se cache pour que vous reveniez plus tard le voler ? Rendez-vous au [146](#).

Prendre le miroir par la force, tuer Shar-kali-Sharri si nécessaire ? Rendez-vous au [217](#).



185 Elle tient son corps droit, comme un cobra prêt à frapper, mais sa longue queue traîne sur le sol derrière elle.

« Regardez qui voilà, Renard... », gronde le chef de meute en observant la place fermée. « On dirait que vous avez pris un mauvais virage. » Les autres ricanent.

« Que voulez-vous, chiens galeux ? » Demande Jardakka.

« Oh, rien de toi, petite dame. Vous et Oeil D'Aigle pouvez passer votre chemin. Nous avons une affaire à régler avec Renard. »

« Ce qui concerne Renard nous concerne tous », dites-vous calmement.

« Oh vraiment ? Eh bien, à votre place je ferais plus attention à mes fréquentations, » poursuit l'Homme-Chien. « Renard s'est fait des ennemis puissants, n'est-ce pas Renard ? »

« En fait, je veux juste rendre visite à Vik », répond le sorcier, provoquant une autre vague de rires dans la meute.

« Trop tard pour cela Renard. Vous êtes de la viande morte. » L'Homme-Chien vous jette un regard menaçant ainsi qu'à Jardakka. « Et vous aussi, à moins que vous ne partiez maintenant. »

Il siffle ; une porte s'ouvre dans une maison derrière vous, d'où sortent six autres Hommes-Chiens. Vous êtes en infériorité numérique à quatre contre un.

Si vous voulez abandonner Renard et partir, rendez-vous au [3](#). Si vous préférez combattre à ses côtés, rendez-vous au [50](#).



Quand vous regardez de plus près, vous voyez que la silhouette dans le lit n'est en fait qu'une grande poupée, avec des oreillers disposés sous les couvertures pour donner l'impression qu'une vraie personne dort là. Vous trouvez un grand coffre en bois sous le lit. Vous le sortez, l'ouvrez et constatez qu'il contient une pile de vêtements pliés, entre lesquels est dissimulé le miroir d'Iltikar ! Vous gagnez 1 point de Chance. Vous prenez le miroir, vous demandant encore comment un si bel ouvrage pouvait être la cause de tant de problèmes. Rendez-vous au [132](#).

Jardakka ouvre les yeux et fixe intensément le bateau. Vous pouvez voir des crépitements de chaleur dans

l'air froid de la nuit devant son visage. À bord de la cuisine, une petite flamme s'allume. Le feu se propage à une corde goudronnée et atteint le mât rapidement.

Le capitaine donne le signal d'alarme. Son équipage s'empresse d'éteindre les flammes mais le goudron brûle violemment ; bientôt tout un côté du navire s'embrase. Très vite, la principale préoccupation est de sauver la précieuse cargaison. Les ouvriers Hommes-Mantes déposent leurs fardeaux et se précipitent vers le navire. Enno le Marmouscule vole rapidement pour les rejoindre en battant des ailes avec agitation. Sa voix grinçante est à peine audible dans l'agitation générale et cela ne fait qu'ajouter à la panique.

Vous courez vers la maison. Les deux soldats Hommes-Mantes n'ont pas quitté leur poste et ont croisé leurs armes pour barrer l'entrée. Vous entendez une succession de cliquètements de colère.

D'une voix essoufflée, vous dites aux insectes que vous devez alerter le reste de la maison afin d'avoir des mains supplémentaires pour porter des seaux d'eau. Les insectes vous regardent avec méfiance, ne sachant pas trop s'ils doivent vous croire.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [71](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [145](#).

189

Malgré vos craintes, les Guerrières au Bouclier ne font pas d'apparition pendant le voyage, pour des raisons que vous ne pouvez que spéculer.

« Peut-être qu'elles savent que nous leur amenons leur satané miroir », suggère Jardakka.

Vous haussez les épaules. L'absence des femmes guerrières est à la fois bienvenue et dérangeante.

Le soir du deuxième jour, *La Sirène* arrive dans un village sur les rives sud du lac Lumlé. De là, le navire commencera à chaluter le lac pour le précieux poisson de Mutton. Votre destination, cependant, se trouve à l'ouest, où l'île de Nilgiri se dresse contre le coucher du soleil.

Vous passez la nuit à bord du navire. Tôt le lendemain matin, vous quittez *La Sirène* et coupez à l'intérieur des terres marécageuses, atteignant la rive du lac en face de l'île en milieu d'après-midi. Vous retrouvez la barque que vous aviez utilisée pour revenir de l'île lors de votre quête malheureuse, cachée parmi les roseaux qui bordent le grand lac. Personne ne l'a découverte depuis et les rames se trouvent toujours dans le fond.

Cheechak saute dans le bateau et court jusqu'à la proue, où il marque une pause, regardant fixement l'île. Vous poussez l'embarcation dans l'eau et vous vous dirigez vers Nilgiri.

L'île est abondamment boisée d'arbres anciens. Leur feuillage projette des ombres qui se creusent au fur et à mesure que le soleil descend dans le ciel. De grandes pierres surgissent du crépuscule vert ; sous la couverture de mousse, vous pouvez distinguer les restes d'inscriptions hiéroglyphiques.

Vous réalisez que le bois est complètement silencieux ; le bavardage d'ordinaire incessant de Cheechak s'est arrêté. Vous regardez autour de vous mais le singe de Jardakka est introuvable.

Lancez 2 dés. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à votre Habilité, rendez-vous au [20](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [106](#).

La porte s'ouvre sur une pièce éclairée par deux bougies en cire d'abeille. Les bougies sont disposées à chaque extrémité d'une longue table basse, au centre de laquelle se dresse une petite statue représentant une femme. Elle tient une balance dans sa main gauche ; sa main droite est levée, la paume vers l'avant, comme si elle bénissait quelqu'un. Vous vous rendez compte que la pièce est un sanctuaire privé dédié à Libra, déesse de la Justice.

Si vous souhaitez vous agenouiller devant la statue et faire une prière, rendez-vous au [49](#). Si vous voulez fouiller le sanctuaire, rendez-vous au [128](#). Si vous préférez fermer à nouveau la porte, rendez-vous au [29](#).

191

« Le respectable Shar-kali-Sharri ! Je suis ami avec son valet Enno qui tient très mal la bière. Une simple choppe et il est dans tous ses états, il me révèle tous les secrets de la maison. Le marchand est dévoué à son unique enfant, une fille, mais ces derniers temps, ils se sont brouillés. La fille s'est éprise d'un acolyte de Slangg mais Shar-kali-Sharri leur a interdit de se rencontrer. Il craint que le prêtre ne cherche qu'à mettre la main sur ses richesses. Et si vous voyiez la fille, vous seriez enclin à le croire ! Elle n'est vraiment pas belle. »

Vous n'êtes pas sûr de savoir comment cette information peut vous aider, mais vous payez son dû à Mouchard ; peut-être qu'il pourra vous renseigner sur l'agencement de la maison ? Le petit homme hoche la tête, désireux d'aider. Il empoche les pièces d'or et disparaît dans la foule. Rendez-vous au [66](#).



192

Vous devez combattre les deux Guerrières au Bouclier en même temps.

1^e GUERRIÈRE AU BOUCLIER HABILITÉ 9 ENDURANCE 7

2^e GUERRIÈRE AU BOUCLIER HABILITÉ 8 ENDURANCE 8

Si elles vous blessent, rendez-vous immédiatement au [96](#).

Si vous réussissez à vaincre la première combattante, rendez-vous au [54](#).

193

Le commerçant fait le tour du comptoir et attaque Jardakka pendant que son client s'en prend à vous.

OGRE

HABILETÉ 8

ENDURANCE 11

Vous pouvez vous échapper de ce combat à tout moment en quittant le magasin, l'Ogre en profitera pour vous infliger un dernier coup (rendez-vous au [111](#)). Si vous restez et gagnez, rendez-vous au [142](#).

194

Hagbut le Gnome tient un magasin près des salles de jeux de Vlada. Un marché se tient dans la rue et vous devez vous frayer un chemin à travers la foule, presque assourdi par les cris des vendeurs.

« Fruits de Koorda ! » Un agriculteur des collines de Shamutanti se tient devant sa charrette. D'une large main, il brandit un gros fruit vert, dont la peau est hérissée d'épines.

« Qui achètera mon joli fruit de Koorda ? Aussi nutritif qu'un repas ! Une pièce d'or seulement. Venez en acheter ! Venez en acheter ! »

Si vous voulez vous procurer quelques-uns de ces fruits, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez continuer à marcher, rendez-vous au [140](#).

195

Une créature exotique glisse derrière les colonnes de la salle. La femme a les bras et la tête d'une femme humaine mais le long corps sinueux d'un serpent. Elle tient son corps droit, comme un cobra prêt à frapper, mais sa longue queue traîne sur le sol derrière elle. Même sa tête n'est pas entièrement humaine car ses grands yeux sont jaunes comme ceux d'un serpent. Tandis que vous la regardez, la femme serpent prend une flèche dans son carquois et l'encoche dans son arc.

« Flèches d'argent », siffle la Serpentine. « Elles ont vaincu les Guerrières au Bouclier. Si vous ne me donnez pas le miroir, elles auront raison de vous aussi. »

« Je te verrai brûler d'abord ! » crie Jardakka, ses yeux clignent dangereusement. Mais l'instant d'après, elle gémit et se replie contre le sarcophage, une flèche dépassant de sa cuisse. L'Oeil Rouge laisse tomber son épée et s'affaisse au sol, serrant sa jambe blessée.

La Serpentine a le temps de tirer une autre flèche sur vous. Lancez 2 dés.

Si le résultat obtenu est de 9 ou moins, la flèche vous frappe – vous perdez 3 points d'Endurance.

Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [151](#).

196

Au moment où vous passez, la pauvre hère tend la main vers vous. Les mains de la créature sont couvertes de furoncles suppurants et, à en juger par l'odeur horrible, sa chair doit être en état de décomposition. Son contact est certainement contagieux. La Pestilence immonde a été lestée de cloches et de chaînes pour avertir les passants de son approche, mais vous avez marché trop près de son chemin.

Rempli de dégoût, vous brandissez votre arme pour l'affronter.

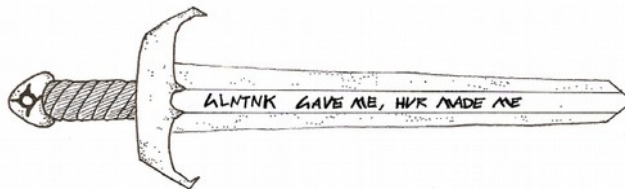
PESTILENCE

HABILETÉ 7

ENDURANCE 7

La Pestilence se battra contre vous et Jardakka en même temps. Menez la bataille comme d'habitude. À chaque *Assaut*, lancez 1 dé pour voir si Jardakka a blessé la créature - si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous pouvez lui déduire 2 points d'Endurance supplémentaires.

Si vous la battez, rendez-vous au [143](#).



197

Vous vous arrêtez dans une rue latérale, soulagé qu'il n'y ait aucun bruit de poursuite. La pleine lune brille dans le ciel du sud, vous rappelant que le danger est loin d'être écarté.

Jardakka regarde autour d'elle, comme si elle s'attendait à ce que les silhouettes fantomatiques des Guerrières au Bouclier émergent d'une des sombres ruelles. Vous vous demandez qui elles vont cibler la prochaine fois ; Vont-elles essayer de vous tuer à nouveau, ou s'attaqueront-elles à Renard ou Jardakka ?

« Peut-être qu'elles nous laisseront tranquilles », suggère l'Oeil Rouge. « Après tout, nous n'avons pas le miroir. »

C'est une pensée réconfortante mais vous préférez ne pas y croire. Vous secouez la tête. « Elles continueront à tuer jusqu'à ce que le miroir soit de retour dans la tombe d'Iltikar. »

Les yeux de Jardakka clignent dans l'obscurité. « Ou jusqu'à ce que quelqu'un les tue en premier. Peut-être devrions-nous les traquer. »

« Pas besoin je pense. Elles nous trouveront avant. »

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez aller chercher Renard (rendez-vous au [121](#)). Si vous pensez que vous devriez plutôt vous reposer, rendez-vous au [147](#).

198

Vous remarquez qu'une lance en bois sculpté repose entre les mains de l'une des statues qui ornent la pièce. Elle n'est ni aussi longue, ni aussi lourde que votre arme, mais c'est mieux que rien. Vous prenez la lance des mains de la statue de pierre et vous vous préparez à combattre l'Homme-Mante.

« Stop ! » crie la Serpentine en s'avançant rapidement vers vous.

« Vous ne savez donc pas ce que vous tenez dans les mains ? C'est une lance spirituelle de Throben, elle est inestimable. Donnez-la moi ! Vous ne serez pas blessé et vous serez reçus par mon maître. »

« Ne fais pas confiance à ce serpent ! » vous prévient Jardakka. « Ils étaient prêts à nous tuer il y a une minute ! »

Si vous voulez abandonner la lance, rendez-vous au [18](#). Si vous ne faites pas confiance aux promesses de la Serpentine et que vous préférez vous battre, rendez-vous au [138](#).

199

La porte s'ouvre sur une pièce bien éclairée. Deux soldats Hommes-Mantes désœuvrés sont assis autour d'une table en bois brut, occupés à jouer aux dés. Ils émettent des cliquements de colère quand ils vous voient et se lèvent précipitamment. Vous devez les occire avant qu'ils ne puissent déclencher l'alarme. Vous vous occupez de l'un des deux, tandis que Jardakka s'attaque à l'autre garde.

HOMME-MANTE

HABILETÉ 6

ENDURANCE 10

Vous avez pris les insectes par surprise et ils n'ont pas eu le temps de ramasser leurs armes. Ils ne vous attaqueront qu'une seule fois à chaque *Assaut*, en essayant de vous mordre avec leurs puissantes mâchoires. Réolvez la bataille comme d'habitude.

Si vous gagnez, rendez-vous au [21](#).

200

La malédiction d'Iltikar, Reine des Ombres, a été brisée et vous êtes libre de reprendre le cours de votre vie. Pourtant, rien ne sera plus pareil maintenant ; cette aventure vous a laissé de nombreuses cicatrices. Vos anciens compagnons d'armes - Renard, Vanaru et le Crolien - sont morts. Avec le temps, vous trouverez de nouveaux compagnons, mais pour l'instant une autre incursion dans les terres sauvages est exclue. Vous commencez même à douter que ce soit le chemin que vous voulez suivre dans votre vie. Cela vous a déjà coûté les faveurs de Libra, déesse de la Justice.



201

Hagbut le Gnome tient un magasin près des salles de jeux de Vlada. Un marché se tient souvent dans la rue qui longe la salle et, les commerçants sont en train de ranger leurs étals au moment où vous arrivez.

La boutique de Hagbut est cachée dans le labyrinthe des rues secondaires derrière la salle de jeux. Vous avez été un client régulier dans le passé et n'avez ainsi aucune difficulté à le trouver. Le magasin a des barres de fer aux fenêtres et une enseigne verte pendante au-dessus de la porte annonce qu'il appartient à un marchand d'objets magiques. Vous poussez la porte et entrez dans le magasin.

Si vous êtes venus ici plus tôt, rendez-vous au [85](#). Si c'est votre première visite aujourd'hui, rendez-vous au [131](#).

202

Vous repoussez votre chaise de la table et vous écartez. Renard a vu le danger et murmure déjà les paroles d'un sortilège. Avant qu'il puisse le lancer, Jardakka cligne de nouveau des yeux et deux traînées de feu jaillissent dans les airs vers le sorcier. Renard se jette instinctivement en arrière ; ce faisant, son bras se balance et l'éclair qui était destiné à Jardakka se dirige sur vous ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [62](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [13](#).



203

Vous retournez au marché des esclaves et, après quelques détours, trouvez la porte marquée du soleil noir, verrouillée. Vous frappez sur le panneau et le Gobelin Géant vous dit que Renard est parti depuis quelques temps. Avant que vous puissiez demander où il est allé, la porte se referme. Rendez-vous au [46](#).

204

« Oeil d'Aigle et Jardakka ! » Dit Mouchard en riant nerveusement, et vous savez tout de suite en entendant ses mots qu'il vous a trahis.

Les soldats se tournent vers vous et vous voyez les crânes sous leurs capuchons noirs. Les Guerriers Squelettes vous menacent avec leurs épées.

« Épée » dit l'un d'eux en tendant une main squelettique vers vous. « Glantanka » précise l'autre.

Si vous avez l'épée de Glantanka, rendez-vous au [164](#). Sinon, rendez-vous au [59](#).

205

Vous ne rencontrez que peu de monde après avoir quitté la place. Les portes et les fenêtres des habitations

de chaque côté de la rue sont fermées, tout est très calme. Après quelques instants de marche, la rue suit une légère pente et passe sur un petit pont de bois. Comme vous traversez, vous vous penchez par-dessus le parapet. Un canal s'écoule paresseusement entre les maisons. Une petite embarcation, attachée au pont, se trouve juste en dessous de vous. Un pêcheur est étendu dans la barque, son chapeau penché sur son visage ; sa ligne traîne dans l'eau plate et verte.

Si vous voulez jeter une pierre dans l'eau pour le réveiller, rendez-vous au [133](#). Si vous préférez continuer votre route, rendez-vous au [155](#).

206

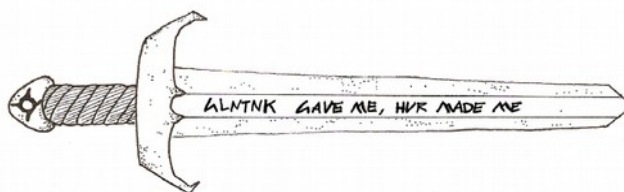
La Serpentine se précipite en avant et vous mord. Déduisez 2 points d'Endurance (en plus des dégâts normaux que vous avez subis dans cet *Assaut*). Lorsque la femme serpent relâche son emprise, vous remarquez que du venin goutte de ses crocs.

Si vous avez bu la Potion de Vie, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [168](#).

207

Cheechak gambade sur le mur avec une facilité que vous lui enviez et il se retrouve rapidement à son sommet. Les sons qu'il émet indique qu'il n'a repéré aucun danger. Jardakka monte sur vos épaules et se hisse sur le mur ; assise à califourchon, elle se penche pour vous donner un coup de main avant de se laisser tomber de l'autre côté.

Lorsque vous atteignez le haut du mur, vous entendez des bruits de pas qui s'approchent dans la rue. Le prêtre de Slangg revient en compagnie d'un soldat Homme-Mante. L'insecte tient une lanterne avec l'une de ses quatre mains ; deux autres brandissent une longue lance. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [32](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [169](#).



208

Vous suivez Renard vers le marché aux esclaves, où il vous emmène dans une autre rue puis s'arrête devant une porte sur laquelle est peinte un soleil noir. Le sorcier martèle la porte jusqu'à ce qu'un panneau glisse et qu'une voix brutale exige de connaître les motifs de votre présence.

« C'est Renard, le sorcier. Je suis venu voir Vik. »

Après une pause, la porte s'ouvre et un Gobelin Géant vous fait monter un escalier en pierre jusque dans une pièce du premier étage. Contrairement au reste de la maison, qui semble dans un état avancé de déréliction, cette pièce est richement meublée avec des tentures murales et de beaux meubles. Une idole en bronze de Slangg, dieu de la Malveillance, se dresse sur un grand bureau. Un homme à la peau sombre

est assis derrière celui-ci, occupé à jouer avec une paire de dés en os. Ses vêtements sont ceux d'un marchand prospère, mais la cicatrice qui court sur sa joue laisse présager une profession plus rude. Il se lève lorsque vous entrez, ne réussissant pas tout à fait à dissimuler sa surprise.

« Vos chiens sont morts, Vik », dit Renard.

Vous remarquez que le Gobelin pose une lourde main sur la poignée de la hache qu'il porte à sa ceinture ; un geste évident, fait pour être remarqué. La créature doit mesurer au moins sept pieds.

Vik rit. « Mes chiens ? Vous devriez savoir que je n'embauche pas une telle racaille. Mais je ne mentirai pas ; je suis à bout de patience avec toi, Renard. »

Il sort une bouteille de son tiroir et l'agite dans votre direction. « Un verre pour toi et tes amis ? »

Si vous acceptez l'offre de Vik, rendez-vous au [228](#). Si vous préférez refuser poliment, rendez-vous au [89](#).

209

Vous êtes tombé d'environ six mètres. Personne ne peut s'attendre à faire une telle chute sans subir de blessure. Lancez 1 dé et déduisez le résultat obtenu de vos Points d'Endurance.

Si vous le souhaitez, vous pouvez *Tenter votre Chance* dans le but de réduire les dégâts. Si vous êtes Chanceux, soustrayez deux du nombre obtenu ; par exemple, si vous faites six, vous perdez seulement 4 Points d'Endurance. Si vous avez obtenu un ou deux, vous êtes incroyablement chanceux et vous vous en êtes sorti indemne. Si vous êtes Malchanceux, cependant, les dégâts sont plus graves que vous ne le pensiez - vous perdez 2 points d'Endurance supplémentaires.

Si vous êtes encore en vie, vous vous relevez et vous rendez au [26](#).

210

« J'ai ce qu'il vous faut. »

Hagbut déverrouille un grand coffre en bois et récupère un paquet en tissu. Il le déballe soigneusement pour révéler une épée avec des runes noires inscrites au milieu de la lame et un emblème représentant un soleil orne le pommeau. »

« Le Crolien avait une épée, » Objecte Jardakka, « et cela ne lui a pas sauvé la vie. »

Hagbut agite sa main avec impatience. « Cette épée n'est pas ordinaire. Le métal à partir duquel il a été forgé est tombé dans le feu du ciel, un cadeau de Glantanka. Dans les endroits sombres, la lame brille d'un léger halo de lumière. Et cela signifie la mort pour toutes les créatures de la nuit. »

Jardakka reste sceptique. « T'as tué des morts-vivants avec ça ? »

« Tu sais que je ne suis pas un guerrier. Mais il y a de bonnes raisons de croire que c'est vrai ; l'homme qui me l'a vendue était pourchassé par des serviteurs du Troisième Noble. »

« Le Vampire ? »

« C'est la seule lame dans toute la ville qui pourrait le tuer et il la convoite. » Hagbut grimace. « Et pour cette raison, je suis prêt à vous vendre cette relique inestimable pour le prix ridicule de 30 Pièces d'Or. »

Si vous avez 30 Pièces d'Or et que vous voulez acheter l'épée, rendez-vous au [135](#). Sinon, rendez-vous au [78](#).



208 *Ses vêtements sont ceux d'un marchand prospère, mais la cicatrice qui court sur sa joue laisse présager une profession plus rude.*



211

Jardakka reprend conscience ; en dehors d'une douleur à la tête, elle est indemne. Une fouille rapide des corps révèle 3 Pièces d'Or et un sifflet en étain. Quand vous soufflez dedans, le sifflet émet une note plaisante. Vous pouvez le prendre avec vous si vous le souhaitez. Rendez-vous au [46](#).

212

Vous trouvez que vous avez de la peine à marcher, vos jambes sont comme prises de crampes. Vos pieds sont tels des souches lourdes ; le simple fait de les soulever exige un grand effort. Pendant que vous titubez vers la porte, la vieille femme sale rampe vers vous. Elle ouvre la bouche pour révéler des dents aiguisées et pointues.

Si vous voulez la frapper avec votre arme, rendez-vous au [45](#). Sinon, elle vous rattrape rapidement (rendez-vous au [103](#)).



213

Vous haussez les épaules. « Nous nous sommes mis dans le pétrin en nous éloignant du chemin de la justice. Je dois obéir à la déesse maintenant. » Rendez-vous au [132](#).

214

Le miroir d'Iltikar retient votre attention. Vous regardez la fille bossue boitiller jusqu'à la porte arrière et quitter la maison. Si vous la revoyez, ajoutez 99 au numéro de paragraphe auquel vous vous trouvez et rendez-vous à la section portant le numéro obtenu si vous voulez l'approcher.

La femme serpent agrippe votre bras et vous conduit à la porte d'entrée, où un soldat Homme-Mante vous rend votre lance. Rendez-vous au [52](#).

215

Si vous n'avez pas mangé du tout aujourd'hui, vous êtes maintenant affaibli par la faim - vous perdez 3 points d'Endurance.

« Que faisons-nous maintenant ? » Demande Jardakka.

Une possibilité serait d'aller à la maison de Shar-kali-Sharri et de tenter de voler le miroir sous le couvert des ténèbres. D'un autre côté, il pourrait être préférable de trouver Renard en premier ; plus vous serez nombreux, mieux ce sera.

Si vous voulez vous infiltrer dans la maison du marchand, rendez-vous au [47](#). Si vous préférez retrouver Renard, rendez-vous au [121](#).

216

Les voleurs étaient pauvres et n'avaient rien sur eux. Vous revenez à la rue principale et continuez. Rendez-vous au [184](#).

217

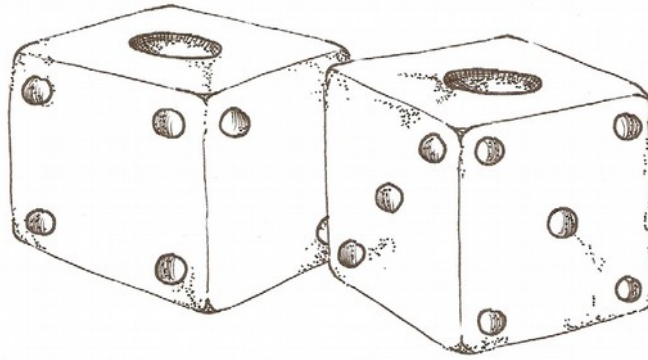
La Serpentine vous fixe de son regard hypnotique et vous ressentez une envie irrésistible de dire la vérité. Jardakka vous regarde avec horreur alors que vous dites à la femme serpent que vous avez l'intention de tuer le marchand et de voler le miroir.

« Assassinsss ! » Siffle-t-elle.

Enno le Marmouscule s'élève dans les airs et ordonne au gardien de vous tuer.

L'insecte cliquette docilement et tire deux épées, prêt à vous taillader. Vous êtes désarmé et cherchez désespérément une arme pour vous défendre.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [198](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [11](#).



218

Jardakka se couche sur le sol, vous laissant prendre la première garde. L'Oeil Rouge s'endort presque immédiatement, vous laissant seul avec les ombres projetées par la lumière de la lanterne.

La maison est très calme et vous luttez pour rester éveillé. Lancez 2 dés et ajoutez 6 au nombre obtenu.

Si le total est inférieur ou égal à votre score d'Endurance actuel, rendez-vous au [176](#). Si le total est supérieur à votre Endurance, vous succombez au sommeil (rendez-vous au [129](#)).

219

Vous allumez précipitamment la bougie en cire d'abeille en utilisant la flamme de la lanterne. La bougie brûle régulièrement et sa lumière a le curieux effet de rendre les femmes guerrières plus pâles et plus floues. C'est cependant le seul impact notable. Sans les sorts appropriés, la bougie est inutile contre les Guerrières au Bouclier. Rendez-vous au [90](#).

220

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous êtes de nouveau assis sur le sol de la pièce située au premier étage avec vue sur le canal. Bien que le ciel soit encore clair, le soleil s'est couché derrière les toitures des maisons d'en face et la fraîcheur s'est infiltrée dans la maison.

Vous entendez des pas approcher et un instant plus tard, Jardakka entre dans la pièce.

« Il se fait tard, dit-elle. Nous ne pouvons plus perdre de temps à attendre ici. »

Vous êtes groggy et ne répondez pas immédiatement.

Elle sourit. « Est-ce que tu t'es endormi ? »

Vous vous levez et la suivez en bas. Au rez-de-chaussée, vous vous arrêtez pour inspecter le paquet de chiffons sales, mais c'est exactement ce qu'il semble être. Jardakka claque sa langue avec impatience. Vous la suivez par la porte jusque dans la rue. Vous revenez vers le centre-ville, heureux de quitter Krooe. Rendez-vous au [7](#).

Vous vous trouvez dans le jardin de la maison du marchand. Il est orné de grands arbustes qui ont été habilement taillés pour ressembler à de grandes bêtes, comme un dragon rampant. Ils offrent une excellente couverture, vous permettant de vous rapprocher de la maison sans être vus. Cheechak ouvre la voie, en éclaireur, suivi par Jardakka, et vous fermez la marche.

Vous entendez un bruissement sur votre gauche et quelques instants plus tard, une étrange créature apparaît. Elle ressemble à une boule de fourrure avec deux grands pieds et des yeux ronds et tristes. Quand elle vous voit, elle s'arrête, ouvre et ferme sa gueule deux fois.

Si vous avez un fruit de Koorda, vous pouvez le jeter à la bête en vous rendant au [154](#). Sinon, rendez-vous au [94](#).

Vous sortez tous les trois de la taverne de Madame Hun, Cheechak se tenant sur l'épaule de Jardakka. Renard se dirige vers le marché des esclaves de la ville sur les rives du fleuve Jabaji. Des hommes et des femmes venant de Daddu Ley au lac Lumlé sont échangés ici. Lorsque vous arrivez, vous voyez un groupe emmené par des Squelettes portant la livrée noire du Troisième Noble. La rumeur dit que leur maître est un Vampire ; quoi qu'il en soit, le noble semble avoir un appétit insatiable pour les nouveaux esclaves.

« Nous sommes suivis Renard » dit calmement Jardakka.

« Je les vois », répond le sorcier. « Quittons la rue principale et nous verrons ce qu'ils veulent. »

Vous tournez dans une allée qui mène à une place crasseuse entourée de hauts bâtiments de pierre, d'anciennes résidences palatiales tombées en ruines. La place est vide, à part une pompe par laquelle s'écoule de l'eau sur les pavés. Le tohu-bohu du marché des esclaves n'est plus qu'un vague murmure. Vous faites halte et vous tournez pour attendre vos poursuivants.

Un par un, six Hommes-Chiens débouchent de l'allée et pénètrent dans la place, prêts à vous affronter. Ils ont les corps d'hommes maigres, quoique recouverts d'un fin pelage et ont des têtes de chiens. Chacun porte une épée et, même s'ils sont de taille plus modeste que vous, ils compensent par le nombre. Les Hommes-Chiens sont méprisés à Kharé ; ils ne prennent part qu'à des combats qu'ils sont sûrs de remporter, et sont prompts à s'enfuir si les événements tournent mal. Vous ne doutez pas qu'ils vous veulent du mal, bien qu'ils ne semblent pas pressés de vous attaquer.

Si vous voulez attaquer en premier, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez écouter ce qu'ils ont à dire, rendez-vous au [186](#).



223

« Que faites-vous dans la maison de mon maître ? » Demande la femme serpent de sa voix soyeuse.

« Des voleurs ! » Rugit le Cyclope. « Rien que de vulgaires voleurs ! Où sont mes gardes ? »

Jardakka bondit pour l'attaquer avant qu'il ne puisse appeler les insectes, mais Shar-kali-Sharri pare son coup avec son tisonnier de fer, montrant une habileté surprenante pour un marchand. Dans l'instant suivant, la femme serpent tire un poignard de ses vêtements et se jette sur vous. Vous devez la combattre.

SERPENTINE

HABILETÉ 9

ENDURANCE 6

Si la femme serpent gagne deux *Assauts* consécutifs, rendez-vous immédiatement au [206](#). Si vous l'emportez avant que cela ne se produise, rendez-vous au [41](#).

224

Enki vous regarde d'un air austère. « Si je n'étais pas à court de rameurs, je refuserais probablement de vous prendre sur mon bateau. » dit-il en vous faisant signe de vous asseoir sur les bancs. Rendez-vous au [57](#).

225

Vos yeux perçants distinguent un visage familier dans la foule, un petit homme au long nez pointu. Il s'appelle Mouchard et aime à se croire votre ami. Heureusement, il ne vous a pas encore vu. S'il le fait, il commencera probablement à vous mendier de l'argent.

Si vous n'avez pas d'argent, ou si vous voulez garder votre or, vous feriez mieux d'essayer de vous échapper maintenant. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, il ne vous remarque pas (rendez-vous au [66](#)). Si vous êtes Malchanceux, il vous aperçoit avant que vous ne puissiez disparaître dans la foule (rendez-vous au [99](#)).

D'un autre côté, Mouchard a parfois des informations utiles sur les habitants de la ville. Si vous voulez attirer son attention, rendez-vous directement au [99](#).

226

Deux rues étroites partent de la place, l'une vers l'ouest, l'autre vers le sud. Dans quelle direction allez-vous vous diriger ?

Vers l'ouest ? Rendez-vous au [205](#).

Ou vers le sud ? Rendez-vous au [37](#).

227

La porte s'ouvre sur un escalier en bois ascendant. Bien que l'escalier lui-même soit sombre, une faible

lueur provient de l'étage supérieur.

Si vous voulez grimper les escaliers au premier étage de la maison, rendez-vous au [29](#). Si vous préférez rester et fouiller la grande salle, rendez-vous au [162](#).

228

Vik remplit quatre petits verres avec un spiritueux clair. Il lève l'un d'eux à ses lèvres et boit. « À votre bonne santé ! »

Vous vous demandez ce qu'il y a dans le verre. Vik remarque votre hésitation et rit. « Buvez, Oeil d'Aigle ! Je ne suis pas comme mon frère ! » Désireux de ne pas l'offenser, vous buvez un verre. Le spiritueux est fort et vous brûle la gorge, vous toussiez et crachotez, mais ses propriétés bénéfiques pour la santé sont indubitables. Une sensation chaleureuse de bien-être se propage à travers votre corps - restaurez 2 Points d'Endurance. Rendez-vous au [89](#).



229

Vous avez faim et dévorez rapidement la portion qui vous est proposée. Restaurez 3 points d'Endurance et rendez-vous au [44](#).

230

Les anneaux de la Serpentine continuent de se tordre même dans la mort, tout en enduisant de sang le sol de pierre. Ce n'est que lorsque le corps est parfaitement immobile que vous osez lui tourner le dos et venir en aide à Jardakka. L'Œil Rouge blessé vous fait signe de ne pas vous occuper d'elle et d'un hochement de tête vous désigne le sarcophage.

Votre torche est toujours là où vous l'avez laissé tomber. La flamme s'est éteinte et la chambre funéraire est maintenant dans l'obscurité presque totale. Vous marchez vers le sarcophage et placez le miroir d'Iltikar entre les mains de la reine morte.

Ce faisant, une lumière brillante apparaît derrière vous, les colonnes projettent de longues ombres sur le sol. Vous vous tournez et voyez une grande femme mince qui brille dans les ténèbres comme une flamme de bougie ; Libra, déesse de la Justice. Sa lumière éclaire le tombeau sombre et vous prenez conscience des peintures qui ornent les murs autour de vous.

Pendant un bref instant, vous voyez la vie telle qu'elle a dû être vécue deux mille ans avant votre naissance. Un bateau fait de roseaux navigue sur le lac ; les pêcheurs luttent pour tirer un filet contenant un énorme poisson avec des écailles bleues brillantes, tandis que les oiseaux aquatiques étendent leurs ailes sur le ciel de pierre. Assise sur un trône d'or peint, la reine Iltikar préside majestueusement la scène,

entourée de ses jeunes Guerrières au bouclier. Les guerrières semblent tourner leurs visages blancs vers vous.

Puis, la lumière devient encore plus lumineuse. Les peintures disparaissent et, quand vous pouvez rouvrir les yeux, vous voyez la lueur pâle de l'aube. Vous êtes allongé sur une couche de paille dans votre chambre. Par la fenêtre ouverte, vous entendez les bruits familiers du port qui s'éveille : les chamailleries des enfants sur le chemin de l'école, le grondement des charrettes se rendant au marché et, au loin, les cris des mouettes au-dessus du fleuve Jabaji. Quelqu'un qui passe dans la rue en contrebas pousse un bruyant juron ; son or a été volé. Vous êtes de retour à la maison.



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
16. La Reine des Ombres

Chroniques de Titan

Tome 16

LA REINE DES OMBRES

Vous êtes un aventurier connu sous le nom d'Œil d'Aigle et faites partie d'un groupe de pilleurs de tombes mené par Renard, un sorcier douteux de Kharé, la Cité des Pièges. Au cours de votre dernière mission, vous avez trouvé un miroir dans le tombeau d'Iltikar, une reine morte voilà deux milliers d'années, dans le but de le revendre à bon prix. Cette fois cependant tout ne vas pas se passer aussi bien qu'à l'accoutumée pour votre groupe d'aventuriers...

*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 Daren Bader

Illustrations intérieures d'Alexander Ballingall

Traduit de l'anglais par Bruenor

BRUENOR JEUNESSE

